

## Ludicidade: o ato de brincar no processo de alfabetização

---

*Fernanda dos Santos da Silva*

DOI: 10.47573/aya.88580.2.53.33

## RESUMO

O presente estudo tem como temática central a importância que o brincar possui no Ensino Fundamental I, através da implantação de “Cantinhos Lúdicos” na sala de aula. Este tema foi escolhido por que acredito que o brincar, seja dirigido ou livre, propicia a criança um desenvolvimento saudável. O mesmo foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac. A fundamentação teórica é elucidada sobre diversas obras de autores que se referem ao tema. Para a pesquisa utilizou-se a metodologia qualitativa e exploratória. A partir dessas ideias houve um entendimento de que as brincadeiras com o objetivo pedagógico favorecem o processo de ensino-aprendizagem e tornam o sujeito mais consciente de seu papel na sociedade.

**Palavras-chave:** brincar. ensino fundamental. cantos lúdicos.

## INTRODUÇÃO

Este estudo tem como tema principal abordar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem e avaliar o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Surgiu o interesse por tal temática no decorrer do Estágio Curricular nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, onde foi verificada a dificuldade das crianças nesta transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, onde na primeira etapa era mais utilizado este recurso pedagógico e agora fica mais restrito este tipo de recurso e focalizam mais no processo de alfabetização e letramento, esquecendo-se deste importante processo.

Este projeto será realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac, no Município de Pinhal Grande - RS, com as turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental I. Este será organizado a partir de estudos e um plano de ação, o qual visa elaborar na sala de aula cantos lúdicos e cantos dos jogos, transformando o espaço escolar em um ambiente mais acolhedor, envolvente, acolhedor e motivador para que a aprendizagem significativa realmente aconteça permitindo assim que a criança torne-se um adulto rico em criticidade, saúde e bem estar social.

A aprendizagem por meio do lúdico proporciona ao educando tornar-se um indivíduo mais criativo, autônomo e feliz, desenvolvendo capacidades importantes como a atenção, a imaginação e facilita sua inserção no mundo social.

Durante as brincadeiras, a criança vai estabelecendo relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas. Sabe-se que, o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança. Por meio da brincadeira, a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende sem perceber. O lúdico faz parte do mundo da criança. A escola, portanto, não pode ficar alheia a isto.

Muitos educadores acham que brincar em sala de aula é uma perda de tempo. O professor precisa entender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino-aprendizagem. Acima de tudo, compreender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte do seu mundo.

O objetivo geral desse trabalho é trazer uma reflexão sobre o brincar no Ensino Fundamental I, os benefícios da implantação dos “Cantinhos Lúdicos” na sala de aula e a influencia que isso traz para o desenvolvimento das crianças. Especificamente objetiva-se a criação de um

espaço socializador e criativo na sala de aula, que possibilite ao aluno aprender brincando, a valorização do brincar nas séries iniciais do ensino fundamental, a promoção de momentos harmoniosos entre os alunos, estabelecimento de vínculos sociais e afetivos e o desenvolvimento de aptidões físicas e mentais no aluno brincante.

É importante inserir na prática escolar dos currículos de Ensino Fundamental das Séries Iniciais o lúdico, e tê-la como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem, visto que o brincar é a essência da infância.

Neste sentido, este estudo direciona-se a todos aqueles interessados em conhecer um pouco mais o universo da ludicidade e sua importância para o desenvolvimento das crianças no âmbito afetivo, cognitivo e psicomotor.

O presente artigo encontra-se organizado em três partes, sendo que o primeiro capítulo intitula a fundamentação teórica, realizada através da pesquisa bibliográfica, com intuito de encontrar autores que se retratassem sobre a temática optada. No acervo da pesquisa encontram-se autores como Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves, Maria de Fátima Russo, Marcos Miranda Correia e Elisabeth Seraphin Prosser.

Dando sequência o segundo capítulo é composto pelas descrições das metodologias utilizadas para a execução da pesquisa de campo, como a coleta de dados obtidos pela observação das turmas do primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental I, nos momentos de interação com os cantinhos lúdicos na sala de aula.

No terceiro capítulo, estão os resultados e discussões da pesquisa, evidenciando os dados coletados durante a observação dos alunos do primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental I, também se encontram reflexões acerca da relevância dos elementos de estudo coletados durante a pesquisa de campo.

## DESENVOLVIMENTO

Esta pesquisa está dividida em três partes principais, sendo a primeira composta pelos referenciais teóricos baseados em autores, a segunda parte encontra-se a descrição dos métodos e materiais usados no decorrer da pesquisa e na terceira e última parte apresenta-se os resultados e discussão obtidos através da pesquisa.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nas brincadeiras, se aprende e são incorporados conceitos, preconceitos e valores. Nas brincadeiras, se materializam as trajetórias singulares de vida das crianças, seus valores e suas experiências. O brincar faz parte integral da formação da criança e os pais, as escolas devem encarar isso de maneira a estar seriamente comprometido com brincar de forma a desenvolver e educar a criança.

A brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares, deste modo cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive.

Brincar, criar, expressar-se, comunicar-se, trabalhar em grupo, experienciar a cooperação, seguir o caminho da própria imaginação...talvez tudo isso seja um doce e divertido remédio para ajudar o homem a lidar melhor com a própria realidade e em si mesmo encontrar forças para lutar contras as diversidades que certamente enfrentará. (PROSSER, 2012, p. 17).

O brincar sempre está relacionado ao pedagógico, pois a criança sempre aprende enquanto brinca. Objetivos estes que caminham juntos numa mesma perspectiva, entretanto, a escola deve fornecer condições para que as crianças tenham oportunidade de aprender através das brincadeiras e dos jogos.

As brincadeiras, para as crianças, estão repletas de desafios, experimentos e prazeres, e trazem consigo a vivencia de alguma situação anterior, a descoberta de novas faces e possibilidades de algo conhecido ou a resolução de uma dificuldade nova. Ao brincarem umas com as outras, elas interagem de tal forma, que constroem juntas realidades vividas e/ou objetos que passarão a fazer parte da sua trajetória e do seu mundo. Criam novas imagens, vivem situações como se fossem reais (como ao brincar de casinha, de super-herói, de fazer compras no supermercado, de corrida de Fórmula 1, etc.) (PROSSER, 2012, p. 53).

Vale ressaltar que o jogo articula por si só a interação dos envolvidos, despertando a curiosidade e o interesse, bem como possibilita o avanço da criança em seus níveis de desenvolvimento e conseqüentemente na aprendizagem. Sommerhalder e Alves (2011, p. 56):

“É fundamental que o professor esteja atento aos interesses e necessidades de cada faixa etária no que diz respeito ao jogo. Esse cuidado pode evitar alguns contratempos durante as aulas. Aproximar seus interesses didáticos pedagógicos com os interesses das crianças pode resultar numa aula mais rica e significativa em termos de aprendizagem. Além disso, é importante que o professor conheça os contextos culturais de cada criança, a fim de acolher as experiências lúdicas vivenciadas por elas nos diversos contextos, procurando sempre ampliá-las. Isso significa que procurar saber de que brincadeiras ou jogos as crianças gostam e vivenciam podem enriquecer o processo de ensino aprendizagem.”

Os “Cantos Lúdicos”, organizados na sala de aula trás a possibilidade de compartilhamento dos brinquedos, tempo e espaço, facilita a interação entre os alunos e desenvolve potencialidades tanto individuais quanto sociais, além de auxiliar o professor no ato pedagógico.

Esses espaços podem ser montados em uma única sala com diversos cantos, dependendo das possibilidades de instalação e material, bem como podem trabalhar com brinquedos industrializados ou confeccionados por meio de sucata, mantendo organizados em prateleiras e catalogados (SOMMERHALDER e ALVES, 2011, p. 70).

Desta forma, o brincar da criança não é apenas um ato espontâneo de um determinado momento. Cada criança frente ao jogo apresenta sua própria especificidade, pois brincar carrega as experiências, as vivencias, enfim, a história de cada criança. (SOMMERHALDER e ALVES, 2011, p.63).

Para estimular a capacidade representativa e a imaginação dos alunos é preciso que o professor incorpore brincadeiras, jogos e brinquedos em sua prática pedagógica, dispondo de intervenção e recursos necessários, pois “é essencial que o professor esteja disponível a acolher as produções lúdicas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender” (SOMMERHALDER e ALVES, 2011, p. 55).

Sendo assim parece-nos fundamental que a instituição escolar possibilite espaços físicos e simbólicos para a vivência do jogo pelas crianças. (SOMMERHALDER e ALVES, 2011, p. 63).

A entrada de crianças de seis anos no Ensino Fundamental implica assegurar-lhes garantia de aprendizagem e desenvolvimento pleno, atentando para a grande diversidade social, cultural e individual dos alunos, o que demanda espaços e tempo diversos de aprendizagem. (DCNS, 2013 ,p. 121).

Segundo PROSSER, “O professor deverá estar atento a todos os detalhes. Ao observar como se desenvolve a brincadeira, ele pode, com algum comentário ou com alguma pergunta ou sugestão, orientar o direcionamento da atividade. Ao avaliar continuamente a intensidade da participação de cada criança, ele pode encorajar as que participam apenas de maneira periférica, buscando sua integração maior ao grupo ou ação. Ao estimular ideias e opiniões na classe, ele estará incitando os educandos ao alargamento da sua capacidade de observar, de expressar-se e de compreender partes, antes não percebidas naquela unidade”. Visto que para essa atividade se concretizar, o professor deverá incorporar brincadeiras, dispor de recursos e jogos necessários para realização da sua prática pedagógica.

Nessa etapa do Ensino Fundamental I, é interessante o professor dispor de materiais que tragam estímulos para as crianças aprenderem a conviver e interagir uns com os outros, dando oportunidade para que possam se expressar e se conhecer melhor. Também é válido ressaltar que “ao solicitar a participação dos alunos na escolha das atividades e em suas modificações, abre-se um espaço para a construção e a reconstrução de alguns valores e regras que, até então, eram inquestionáveis. A abertura ao diálogo, por meio do lúdico, é um incentivo fundamental ao desenvolvimento da cooperação para além das aulas de educação física e da escola”. (CORREIA, 2010. p. 60-61).

É necessário pensar e repensar sobre essa proposta de incluir o lúdico no contexto escolar, sendo que este é um espaço destinado ao respeito e à aprendizagem de qualidade, tendo em vista que “ao serem resgatadas às brincadeiras das crianças e ao serem utilizadas como um conteúdo importante nas aulas, os alunos passam a ser respeitados. Qualquer proposta pedagógica intitulada cooperativa, democrática ou participativa, seja na educação física ou em qualquer disciplina, deve começar respeitando os educandos e sua cultura, de forma igualitária, sem sentimentos de superioridade e de autoritarismo”. (CORREIA, 2010, p. 61).

Compreende-se que ao instituir nas salas de aula dos anos iniciais do ensino fundamental os “Cantos Lúdicos”, estaremos contribuindo para que haja momentos de interação entre os alunos, saciando as necessidades educacionais que possuem, trocam experiências, aprendem regras, compartilham brinquedos e aprendem de modo fácil a conviver e respeitar uns aos outros.

A utilização adequada do material é uma atitude que se desenvolve desde os primeiros dias de aula. Aos poucos, o aluno sentirá que tem liberdade para, por exemplo, servir-se da biblioteca e de outros materiais de uso coletivo e irá tomar consciência de que deve conservá-los, bem como respeitar os colegas quando estão usando determinado material. (RUSSO, 2012, p. 24).

Além disso, é preciso garantir que a passagem da Pré-Escola para o Ensino Fundamental não leve a ignorar os conhecimentos que a criança já adquiriu. Igualmente, o processo de alfabetização e letramento, com o qual ela passa a estar mais sistematicamente envolvida, não pode sofrer interrupção ao final do primeiro ano dessa nova etapa da escolaridade. (DCNS, 2013, p. 121)

Sendo assim aos educadores se faz necessário compreender e refletir sobre o compro-

metimento e a participação ativa que tem o lúdico na vida da criança em todas as fases do seu desenvolvimento, em especial nesta fase de transição, para que a criança consiga desenvolver todas as habilidades e competências de forma natural e agradável.

## MATERIAL E MÉTODOS

No presente estudo será utilizada a abordagem qualitativa de pesquisa, por se tratar de um tema relevante que é o Lúdico no Ensino Fundamental I.

Esta pesquisa surgiu pela necessidade de observar o contexto que está inserido o objeto de estudo, por meio da vivência e das experiências na realização dos cantinhos lúdicos na sala de aula, a fim de realizar uma análise da contribuição do lúdico no processo de ensino aprendizagem das crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Primeiramente foi solicitada a autorização da Diretora para aplicar o projeto na Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac com as turmas do primeiro ao terceiro ano, e a partir daí coletar dados.

A partir de então foi verificado os recursos metodológicos para organizar a sala de aula em “cantinhos”. Primeiramente foram coletados diversos materiais como garrafas pet, caixas de leite, tecidos, caixas de papelão entre outros estes serão utilizados para elaborar vários brinquedos e jogos, como jogo de basquete, pufe de garrafas pet bonecas de pano, jogo de pebolim, etc. Alguns materiais utilizados como livros, e materiais escolares serão doados pela instituição escolar.

Feito este primeiro passo, haverá a aplicação do projeto, o qual consiste em organizar na sala de aula os “Cantinhos Lúdicos”, entre eles, o “Cantinho da Leitura”, “Cantinho dos Jogos” e “Cantinho Livre” “Cantinho da Arte”. O objetivo deste projeto é ofertar as crianças momentos de alegria, prazer e descontração, onde consiga associar o brincar a aprendizagem significativa.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O plano de ação consiste em elaborar os “Cantinhos Lúdicos” na sala de aula do primeiro ao terceiro ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac. Através desses cantinhos, ficou elucidada a curiosidade e o encanto das crianças em aprender brincando.

Os alunos ao adentrarem na sala, que se encontrava organizadas em “Cantinhos Lúdicos”, ficaram eufóricos, perplexas com a novidade, em seguida passaram a investigar cada ambiente, observando e manipulando os objetos que estavam ali expostos.

Foram observados momentos diversos, algumas crianças ficaram tão eufóricas que iam de um lado para outro, queria fazer tudo ao mesmo tempo, outras se sentaram nos pufes de garrafa pet para lerem livros, algumas se deitavam no tapete, outras usaram o “Cantinho da Arte”, para pintar com tinta e manusear massinhas de modelar e argila, outros se encontraram nas brincadeiras de faz de conta com as bonecas de pano, outros foram brincar com as pecinhas de montar e alguns optaram pelos jogos.

O brincar livre, com toda certeza, favorece a socialização e integração dos alunos, em especial na brincadeira de faz de conta visto que durante a observação verificamos o momento em que o aluno A convidou o aluno B para brincar de mamãe e filhinho, onde o aluno A falava que ia fazer um cafezinho para tomar juntamente com seu filhinho, e o aluno B que era o filho agradecia sua mãe. Através dessas brincadeiras e tantas outras de faz de conta, que foi observado, elas iam revivendo situações cotidianas para elas.

A partir dessa colocação entendemos que o brincar livre possibilita que os próprios alunos determinem com o que pretendem brincar, estabelecendo as regras da brincadeira, atribuindo funções aos companheiros, elaborando hipóteses, expondo suas ideias e opiniões de forma autônoma e construtiva.

Foi observado que a professora regente precisou intervir poucas vezes para ajudar a resolver alguns pequenos conflitos referentes às regras de determinados jogos, visto que são crianças em processo de desenvolvimento de suas potencialidades.

Evidenciou-se a forma como a docente incentiva e atribui valores às crianças, através do compartilhamento dos brinquedos e pela ajuda que um colega oferta ao outro, contribuindo assim para a construção de valores éticos e morais.

Nos jogos livres, os alunos escolheram seus parceiros e brinquedos espontaneamente e de forma autônoma definindo suas próprias regras. Nas brincadeiras e jogos coordenados, a professora articulou-os com o ensino-aprendizagem de certos conteúdos cabíveis a tais atividades.

Deste modo ficou evidente que o modo como é organizado o ambiente escolar, interfere de forma relevante no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças, por isso é fundamental valorizar os espaços lúdicos, em todas as etapas da Educação Básica, pois se tratam de espaços provedores de aprendizagens tanto nas esferas social, afetiva ou cognitiva.

Segue a visão de como ficou a implantação do projeto.



Acervo do Autor

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho verificou-se a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral das crianças compreendeu-se a relevância desta prática no ambiente escolar para que a aprendizagem aconteça de maneira mais saudável e prazerosa.

Ficou evidente, que através das atividades lúdicas, a criança consegue assimilar valores, adquire comportamentos positivos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, aprimora habilidades motoras e exercita o físico e o psicológico, pois brincando a criança consegue desenvolver o senso de companheirismo, aprende conviver, respeitar e aceitar regras.

Através dos resultados obtidos na implantação dos cantinhos lúdicos na sala de aula, fica explícito o quanto é relevante motivar as brincadeiras e os jogos.

Ao longo do estudo, fizeram-se algumas reflexões sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança como um todo e a necessidade de inseri-las no currículo escolar das primeiras séries do Ensino Fundamental. Os educadores precisam ter a dimensão lúdica como forma de dar mais vida a sua ação pedagógica, compreendendo que é uma necessidade humana.

Pode-se dizer ainda que a sala de aula é um espaço que necessita sempre de inovação e planejamento por parte do professor, pois esse é o responsável por mediar o processo de ensino-aprendizagem do educando. O educador deve programar nas salas de aula cantinhos lúdicos, inovando e instigando a curiosidade dos alunos ao aprendizado, trazer novidades que incitem o desejo da busca pelo novo e assim desenvolver nas crianças autonomia e responsabilidade sobre suas ações.

Os dados observados no período da pesquisa de campo foram relevantes para entender os benefícios que os cantinhos lúdicos possuem para o desenvolvimento das potencialidades das crianças, transformando o espaço escolar mais dinâmico e criativo, um ambiente rico de aprendizagens e interação.

Portanto quanto mais proporcionarmos esses momentos lúdicos para nossos alunos, mais espontânea, criativa, alegre e afetiva será. Assim, se faz necessário que o professor privilegie o brincar em sala de aula como condição facilitadora da aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Fernando. D. A criança, o jogo e a prática educativa: encontros e desencontros. In: SOMMERHALDER, Aline (Org.). Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011. Básica. Brasília 2013

CORREIA, Marcos Miranda. Trabalhando com Jogos Cooperativos São Paulo: PAPIRUS, 2006.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação.

PROSSER, Elisabeth Seraphin. Ensino de Artes. Curitiba: IESDE, 2012.

RUSSO, Maria de Fátima. Alfabetização: um processo em construção. São Paulo: SARAIVA, 2012.