



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO E. F.

Isadora da Silva Lemos^{1*}

Gislene Camargo²

Eixos Temáticos: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Iniciais e Educação Infantil

Introdução

As crianças do 1º ano do Ensino Fundamental (EF) de hoje, são as crianças que há poucos anos estavam no pré-escolar da Educação Infantil (EI), desse modo, formulou-se o problema: o que mudou no processo de ensino e aprendizagem com essa transição? Entendendo que as crianças 6 anos ocupam os bancos escolares no 1º ano, busca-se nessa experiência de iniciação à docência, refletir se o lúdico as acompanha.

Durante o período de formação inicial, aprende-se sobre teorias e sobre a importância de trabalhar de forma lúdica, diante das observações e intervenções na escola campo do Pibid/Pedagogia, buscou-se analisar as crianças do 1º ano e as relações do lúdico com o processo de ensino e aprendizagem.

Percebeu-se que as crianças interagiram melhor com as atividades lúdicas, sentiram-se mais à vontade para participar e expressar suas opiniões. Foi possível averiguar que as crianças se relacionam melhor com os conhecimentos abordados de forma lúdica.

Objetivos

Elencou-se como objetivos investigar se as atividades do 1º ano do EF são lúdicas, analisar o envolvimento das crianças com as atividades lúdicas.

¹ Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, curso de Pedagogia, PIBIB. Isadora_dailha@hotmail.com

² Professora Mestra, Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC. gislene@unesc.net



O lúdico no processo de ensino e aprendizagem

Situaremos como lúdico nesse texto, os jogos e as brincadeiras relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem, as atividades de produção referentes ao processo de alfabetização que superam as atividades da abordagem tradicional que se prende a cópias. Pode-se dizer que o processo de ensino e aprendizagem quando ligado ao lúdico torna-se mais eficaz, proporcionando que a atividade desafie a criança, fazendo com que a mesma a execute com maior êxito. Vieira e Oliveira (2010, p. 2) afirmam que:

Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos. [...] os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Nota-se que os jogos e brincadeiras têm grande relevância para o desenvolvimento das crianças quanto ao desempenho escolar, por meio deles, a criança expressa emoções, sentimentos, cria e organiza regras, modos de brincar ou jogar e desenvolve habilidades psicomotoras. Por isso, trabalhar no EF de forma lúdica é fazer com que algo ligado à infância das crianças, como as brincadeiras e os jogos, sejam utilizados a favor do processo que alfabetização e letramento.

Conforme Brasil (1998, p. 21) “No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar.” A criança por meio da brincadeira utiliza de seus conhecimentos reais para elaborar situações e mostrar o que deseja e sente, por isso, enquanto professores em formação precisamos observar a brincadeira das crianças, já que por meio dela saberemos muito sobre a personalidade e o desenvolvimento das mesmas, para isso, devemos entender as relações existentes entre o brincar e o aprender. Dessa forma,

“Brincar é aprender na brincadeira. Na brincadeira reside a base daquilo que mais tarde permitirá á criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim,



uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino na escola.”. (VYGOTSKY,1998, p. 168)

Portanto, por meio da brincadeira a criança reflete a sociedade na qual está inserida, as relações, a comunicação e o comportamento, que são distintos e interpretados de acordo com o que a brincadeira está pedindo. Por esse motivo, a união do ensino e aprendizagem com o lúdico torna-se tão importante para o desenvolvimento infantil, uma vez que desse modo torna-se protagonista e co-autora de sua aprendizagem.

Metodologia

A experiência de iniciação à docência do subprojeto de Pedagogia/UNESC, se deu com um grupo de 5 acadêmicas, em uma escola campo na rede municipal de Criciúma/SC. A turma do 1º ano do EF, é acompanhada pelas acadêmicas, uma vez por semana, com intervenções em parceria com a professora supervisora.

A professora tem uma metodologia que pende mais para uma abordagem tradicional, o que desafiou as bolsistas a elaborar atividades lúdicas sobre a alfabetização e letramento. Num primeiro momento, depois de discutir com a coordenadora do subprojeto de Pedagogia, foram selecionados textos teóricos para auxiliar no encaminhamento das intervenções lúdicas. Como define Fonseca (2002, p. 32) “A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites.”. Dessa forma, as intervenções das bolsistas, foram construídas por meio de estudos e observações da prática escolar.

As observações foram sistemáticas, analisando se a professora supervisora proporcionava atividades lúdicas para as crianças, analisando também se as crianças interagem mais com a ludicidade proposta pelas bolsistas. As bolsistas registraram os pontos de observação e analisaram à luz teórica.

Experiência de Ensino

Após as análises dos registros, buscou-se os fundamentos teóricos e a construção das atividades lúdicas para o 1º ano. Conforme demanda da professora, foi trabalhado o processo



de alfabetização e letramento, ao qual as bolsistas desenvolveram a Amarelinha Alfabética. Inicialmente foi apresentada às crianças a história da Amarelinha na sociedade, refletindo sobre as diferentes formas de brincar e jogar a amarelinha. As crianças foram convidadas a desenvolver suas próprias amarelinhas, com letras no lugar de números em folhas A3. As bolsistas observaram a criatividade e conhecimento das crianças, ao mesmo tempo em que questionavam sobre as escolhas das letras, formas e desenhos. As crianças também foram levadas até a quadra da escola para que pudessem brincar na amarelinha alfabética desenhando com giz.

A experiência em ver as crianças esperando ansiosas para que chegasse sua vez de pular, falando as letras do quadrado que colocavam o pé juntamente dos colegas nos fez perceber a importância de se trabalhar em grupo e utilizar a brincadeira como ferramenta fundamental para o processo de aprendizagem. Percebeu-se que “brincar” com as letras causou alegria nas crianças.

Conclusão

As experiências de ensino do subprojeto PIBID Pedagogia, realizadas em conjunto com as professoras supervisora e coordenadora, proporcionou comprovar a prática embasada nas teorias. Constatou-se que a ludicidade vinculada ao processo de alfabetização e letramento das crianças do 1º ano do EF, transformou um momento que poderia ser maçante em um momento interativo. Conhecer as letras virou uma brincadeira coletiva.

Percebeu-se que a professora supervisora ainda mantém uma postura tradicional, com enfoque em cópias do quadro. Com as intervenções das bolsistas, pode-se compreender que brincando, as crianças aprendem, interagem e expressam suas opiniões. Numa simples brincadeira de amarelinha, reconheceram as letras do alfabeto e desenvolveram aspectos relacionados ao cognitivo, afetivo, social e motor.

Diante disso, como futuras/os pedagogas/os precisamos compreender que a criança do primeiro ano continua a ter 6 anos, que embora a terminologia tenha mudado, as crianças continuam crianças e precisam brincar, necessitam aprender com o lúdico.



Referências

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 101 p. 1 v. il. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2017.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

VIEIRA, Larissa de Souza; OLIVEIRA, Valdiléia Xavier de (OR). A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. In: ENCONTRO DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA, 5., 2010, Paraná. **Anais...**. Paraná: Faculdade Estadual de Ciências e Letras de Campo Mourão, 2010. p. 1 - 11. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/ciencias_humanas/21_VIEIRA_OLIVEIRA.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2017.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N.. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

Palavras-chave: *Brincadeira. Lúdico. PIBID. Alfabetização. Alfabeto.*