

ISSN: 2319-0124

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DURANTE O ENSINO REMOTO

**RODRIGUES, Rosana de Paula¹; NASCIMENTO, Suellen Andrade Rodrigues²;
NASCIMENTO, Maria Cristina Ferreira do³**

RESUMO

O presente artigo apresenta, por meio de pesquisa bibliográfica, a importância da ludicidade com jogos de rimas no processo de alfabetização, durante o ensino remoto. Apresentam-se, a prática lúdica com o jogo de rimas no processo de alfabetização, discutindo teoricamente as contribuições da ludicidade no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem e analisando a importância da ludicidade no processo de alfabetização, também durante o ensino remoto, pois, tal conceito, na educação, pode ser um catalisador para situações de aprendizagem, que podem beneficiar os alunos por meio de brincadeiras. Com a análise dos dados obtidos, o resultado demonstrou, com clareza, a importância da ludicidade no processo de alfabetização, pois o jogo de rimas despertou o interesse das crianças auxiliando-as a desenvolverem habilidades linguísticas.

Palavras-chave: Alfabetizar; Ensino a Distância; Recrear.

1. INTRODUÇÃO

Diante da proposta pedagógica ministrada na disciplina de Prática como Componente Curricular III, do curso de Licenciatura em Pedagogia à Distância do Instituto Federal do Sul de Minas, surgiu a necessidade de aprofundarmos os estudos em relação à importância da Ludicidade no Processo de Alfabetização Durante o Ensino Remoto.

Assim sendo, destaca-se o problema de pesquisa: quais as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento do processo de alfabetização? Ao desenvolver um processo de ensino e aprendizagem com base lúdica, os benefícios são maiores, visto que, através da brincadeira é possível despertar na criança o interesse em aprender, melhorando assim, a concentração e criatividade (SILVA, 2016).

Há uma relação entre aprendizagem e desenvolvimento, ou seja, uma reciprocidade entre o social e o objeto, incorporando inconscientemente ao conhecimento. (VYGOTSKY, 1987). Portanto, faz-se necessário que nos conteúdos curriculares estejam presentes a ludicidade efetivando o processo de ensino e aprendizagem. Apresentam-se, agora, os objetivos específicos elencados no trabalho: apresentar possibilidade de prática lúdica no processo de alfabetização; analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização durante o ensino remoto; discutir teoricamente as contribuições da ludicidade no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

¹ Acadêmica, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: rosana.paula.rodriques@educacao.mg.gov.br

² Acadêmica, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: suellenascimento07@gmail.com

³ Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: maria.nascimento@ifsuldeminas.edu.br

3. MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento do presente trabalho de Conclusão de Curso, foram realizadas consultas dos PCC's e pesquisas de artigos acadêmicos, disponíveis em sites, revistas e jornais *online* na área da educação.

Sabe-se que o processo de alfabetização no Brasil sempre foi um grande desafio, sendo assim, surgiu a ideia em desenvolver uma prática voltada para atividades lúdicas, pois são facilitadoras no processo do desenvolvimento da linguagem e cognição.

A prática vivenciada que se deu a partir da disciplina Práticas como Componente Curricular III (PCC III), apresentada ao terceiro período do curso de pedagogia. A escolha desse PCC manifestou-se da curiosidade de conhecer e entender a importância de se utilizar atividades lúdicas na alfabetização, principalmente, durante o ensino remoto.

De forma aleatória, foram convidados dois pais para participarem de uma reunião, através do *googlemeet*, em que foi explanada a ideia, antecipadamente e, esclareceu-se o objetivo do presente trabalho, além de serem solicitados autorização e auxílio para a realização na aplicação do jogo com rimas. Ambos responsáveis autorizaram que seus filhos participassem. Posteriormente, foi realizado o convite às crianças, e elas também aceitaram. Como estávamos em isolamento social, a prática foi realizada em domicílio com duas alunas no Ensino Fundamental (3º ano), provenientes da rede particular de ensino da cidade de Pouso Alegre - MG. Foi disponibilizada, de forma impressa, uma cartilha detalhando como o responsável iria proceder na execução desta atividade. O responsável aplicou a atividade lúdica, explicou a criança de forma resumida como se jogava e qual era o objetivo. A partir da prática vivenciada, demos ênfase sobre a importância da ludicidade no processo de alfabetização. Sendo assim, utilizamos a pesquisa bibliográfica, no qual passa a ser primordial em todo trabalho acadêmico, tornando possível uma nova interpretação e contribuindo para conclusões transformadoras.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O maior aprendizado encontrado ao desenvolver o presente trabalho foi perceber que os jogos e as brincadeiras lúdicas contribuem significativamente no processo de alfabetização. Diante da prática vivenciada, os resultados encontrados foram satisfatórios. Através do relato do responsável que aplicou a atividade Jogo com Rimas, as crianças conseguiram realizar a brincadeira prazerosamente sem intercorrências. Nenhuma das crianças não apresentou dificuldades.

Souza; Vieceli (2020) ressaltam que, as brincadeiras e jogos estão sendo exposto na vida da criança desde seu nascimento e atualmente é fundamental que a ludicidade esteja presente no contexto escolar, tornando assim um meio facilitador para alfabetização e aprendizagem. Através do simples ato de brincar, o professor poderá observar a individualidade de cada criança, através da

ludicidade é possível perceber as atitudes de cada aluno, como frustrações, prazeres, dificuldades e convívio social, enfim, atitudes no qual podem favorecer ações educativas futuras. (SILVA, 2016). Segundo Santos et al (2020, p. 415) “O lúdico torna a alfabetização atraente e prazerosa, contribuem para situações imaginárias, porque a criança na fase de alfabetização faz muito uso da imaginação.”

Contudo, podemos dizer que apesar de a atividade do jogo das rimas ter sido desenvolvido no início da pandemia e não termos conseguido aplicar com vários alunos, tivemos o resultado que esperávamos, pois, demonstrou com clareza a importância da ludicidade no processo de alfabetização.

5. CONCLUSÕES

Percebemos, durante a nossa prática, que as dificuldades são muitas para alcançar o processo de alfabetização, principalmente, durante as aulas remotas, mas os jogos e as atividades lúdicas como mediadores exercem um papel de suma importância no processo de ensino aprendizagem. Sendo assim, é fundamental que o professor procure utilizar novos métodos de ensino, os quais despertem o interesse e a curiosidade de seus educandos, respeitando a individualidade de cada aluno.

Considera-se que a realização da prática vivenciada, foi um conteúdo de fundamental relevância para agregar ao nosso conhecimento, não deixando de ressaltar a grande influência em nossa futura prática docente, pois, a ludicidade quando inserida no processo de alfabetização torna-se um facilitador no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

SANTOS, Beatriz Damasceno dos *et al.* **Jogos Como Ferramenta na Alfabetização dos Anos Iniciais Durante o Ensino Remoto.** TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Fae Centro Universitário, 2020. Disponível em:
<<https://cadernotcc.fae.edu/cadernotcc/article/viewFile/310/188#:~:texto%20jogo%20como%20ferramenta%20na,com%20isso%2C%20>

SILVA, Dayane Fernandes da. **Ludicidade no Processo de Aprendizagem:** uma análise sob a visão dos educadores infantis. TCC (Graduação) - Curso de Psicopedagogia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. Disponível em:
<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1808/1/DFS17062016>>. Acesso em: 12 abr. 2022.

SOUZA, Elidiane; VIECELI, Geraldo. A Importância da Ludicidade no Processo Ensino Aprendizagem e na Formação Comunicativa dos Alunos da Educação Básica. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Videira**, [S. l.], v. 5, p. e26138, 2020. Disponível em: <<https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/apeuv/article/view/26138>>. Acesso em: 04 jun. 2022.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes ,1987.