

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO ENSINO FUNDAMENTAL: CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO

*THE IMPORTANCE OF PLAY
IN BASIC EDUCATION: CHILDREN UNDER LITERACY*

Aline Hartz¹
Angélica da Silva Paulo²
Daiane Kussler³
Gabrielle dos Santos⁴
Viviane C. Cardoso dos Santos⁵
Leticia do Amaral Franco⁶

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade refletir sobre a importância de atividades lúdicas para crianças do ensino fundamental em fase de alfabetização. São muitos os autores que fazem referência ao brincar, afirmando que este é fator fundamental ao desenvolvimento de aptidões físicas e mentais da criança. Brincando, a criança estabelece vínculos sociais, descobre a personalidade, aprende a viver em sociedade, prepara-se para a idade adulta. A escolha deste tema surgiu de experiências vivenciadas em uma escola da rede municipal de Novo Hamburgo, através do Projeto PIBID, que busca contribuir para a aprendizagem das crianças através de atividades lúdicas e em outros espaços da escola, além da sala de aula.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Aprendizagem

ABSTRACT

This article purposes to reflect on the importance of play activities for primary school children in the literacy phases. There are many authors who make reference to the play, saying that this is a fundamental factor for the development of physical and mental abilities of the child. Playing, children sets social links, identify the personality, learn partnership living, prepare for adulthood. The choice of this theme come from lived experiences in a school in the Novo Hamburgo city, through the PIBID Project, which look for contributes to children's learning through play activities in other school spaces, beyond the classroom.

Keywords: Literacy. Playfulness. Learning

¹ Bolsista PIBID/FEEVALE – Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Feevale.

² Bolsista PIBID/FEEVALE – Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Feevale.

³ Bolsista PIBID/FEEVALE – Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Feevale.

⁴ Bolsista PIBID/FEEVALE – Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Feevale.

⁵ Bolsista PIBID/FEEVALE – Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Feevale.

⁶ Professora Supervisora do projeto PIBID/FEEVALE – Pedagoga.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O brincar é a vida da criança, faz parte do seu desenvolvimento, é o reflexo do seu mundo interior, do que acredita, do que sabe e ainda do que imagina. É através da brincadeira que a criança manifesta a sua criatividade, expõe com naturalidade tudo o que sente, as alegrias, as tristezas, as angústias e ansiedades, as dúvidas e também as certezas. Na escola, a brincadeira é um meio de oferecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilite a aprendizagem de várias habilidades. Portanto, a brincadeira é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança tanto nos aspectos intelectuais como sociais. “Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-se por meio da ação” (ABERASTURY apud YOZO, 1996, p. 13).

Para as crianças que estão em fase de alfabetização, tudo fica mais complexo, pois é o momento da transição da educação infantil para o ensino fundamental, sinônimo de mudanças. É muito importante que o professor tenha o conhecimento sobre a forma como as crianças aprendem, respeitando o tempo de cada aluno e levando em consideração a história de vida de cada um, o que sabem sobre a leitura e a escrita, os estímulos que recebem da família, os materiais de leitura que têm contato. “O comportamento de brincar é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentais-sociais, intelectuais, criativas e físicas” (MOYLES, 2006).

Enfim, muitos os autores referem que o aluno deve ser considerado como um todo, observando e analisando todas as facetas de seu conhecimento. Entender o processo que envolve o aprender e o ensinar no mundo da leitura e da escrita são de suma importância para que um trabalho significativo se constitua. Sabe-se que a aprendizagem tem muito mais significado para a criança quando ela consegue fazer relações com o seu cotidiano, sua história de vida, e quando essa aprendizagem é acompanhada de momentos prazerosos, que envolvam atividades diferenciadas, envolvendo a ludicidade. “O brincar se dá no espaço potencial e é sempre uma experiência criativa, na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver” (WINNICOTT, 1993, p. 45).

Com o intuito de oportunizar uma reflexão sobre a prática dos sujeitos envolvidos nas classes de alfabetização, o Projeto Pibid (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) do curso de Pedagogia, da Universidade Feevale, visando também, aproximar a universidade das escolas públicas, os alunos bolsistas tem a possibilidade de relacionar teoria

e prática, auxiliando os alunos das classes de alfabetização e favorecendo com isso a construção de novas aprendizagens através de atividades pedagógicas diferenciadas.

1. A ESCOLA

Segundo o Projeto Político Pedagógico, a escola tem como Filosofia "Educar para a vida". Muito mais do que ler, escrever e calcular. A escola espera que o aluno faça uso de suas potencialidades cognitivas, sociais e afetivas para resolver problemas do cotidiano, ouvindo e respeitando diferentes opiniões. Que possa a partir de suas experiências de aspectos históricos e culturais, interagir com o mundo construindo sua identidade, assumindo responsabilidades.

Atualmente a escola possui oito salas de aula (atendendo turmas de 1º ao 4º ano), sala destinada ao Laboratório de Informática, sala da biblioteca, secretaria (onde fica a equipe diretiva), cozinha, duas dispensas (uma para guardar alimentos e outra para guardar produtos de limpeza e outros materiais), banheiro para os alunos (masculino e feminino), banheiro para os professores, pracinha, um pátio para as crianças.

A escola está inserida em uma comunidade carente e as instalações precisam de reforma, nas redondezas existem casas de moradia e alguns mercadinhos, em frente há uma empresa de concreto que faz muita poeira e barulho.

A escola é pequena e tem pouco espaço externo destinado a brincadeiras e atividades esportivas e culturais, e não há uma área coberta o que dificulta o trabalho nos dias de chuva e muito sol.

2. O PROJETO PIBID

O Projeto PIBID visa à qualificação do processo de alfabetização e letramento, proporcionando atividades diferenciadas e oferecendo acesso a diferentes tipos de materiais, de acordo com as atividades propostas.

Neste projeto estão previstas diversas atividades a serem desenvolvidas com os alunos, como visitação a bibliotecas, museus, feiras do livro, construção de jogos, hora do conto, oficina de fantoches, máscaras, teatro, entre outros com o intuito de qualificar o referido processo.

A primeira atividade desenvolvida com os alunos do Projeto PIBID foi a narração de história intitulada “As memórias da Bruxa Onilda”, com o objetivo de conhecer e estabelecer vínculo entre as partes envolvidas: alunos e bolsistas.

Desse modo, fizemos o personagem da história ganhar vida, o ambiente foi decorado utilizando teias, aranhas, morcegos e um caldeirão simulando a casa da bruxa e os alunos foram recebidos recebendo fantasias e objetos relacionados à história o que fez com que eles interagissem e participassem do momento, percebemos que os alunos viajaram no mundo da fantasia e imaginação. Após a história constatamos que a maioria das crianças sabia recontar a história e alguns se lembravam dos detalhes, porém demonstraram certa dificuldade em registrar em forma de escrita ou mesmo através de desenhos, necessitando de ajuda e intervenção.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola, para que o aluno possa colocar e se expressar através de atividades lúdicas, considerando como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade da criança. Neste sentido temos as considerações de Oliveira (1997) ao afirmar:

Vale registrar que a brincadeira, como instrumento de aprendizagem, especialmente infantil, é um tema de extremo interesse dos profissionais da educação que a vêem como um recurso ativo pedagógico fundamental para o desenvolvimento do aluno. Em função disso, todo profissional que trabalha com crianças - professor, psicólogo, pedagogo, dentre outros mais – deve interessar-se pela temática e buscar ampliar seus conhecimentos a fim de adequá-los à práxis cotidiana. (OLIVEIRA, 1997, p.26).

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece

relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Os esforços lúdicos da criança podem ser realmente auto-curativos, (...), por substituição, tenta compreender as deficiências sentidas. Infelizmente os adultos não reconhecem a importância da brincadeira infantil e, portanto, sentem-se em liberdade para interferirem nela. (...) A repetição verdadeira nos padrões do brincar é um sinal de que a criança está lutando com questões de grande importância para ela, e de que, embora ainda não tendo sido capaz de encontrar uma solução para o problema que explora por meio da brincadeira, continua a procurá-la. (BETTELHEIM, 1988, p. 144)

Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria.

O lúdico traduz o mundo para a realidade da criança, possibilitando- a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos.

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula. A criação de espaços e tempos para jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é uma tarefa muito importante que deve ser proporcionada e direcionada pelo professor, induzindo seus alunos a mexer com a imaginação e criação colocando em prática seus conhecimentos.

A atividade lúdica produz entusiasmo. A criança fica alegre, vence obstáculos, desafia seus limites, despende energia, desenvolve coordenação motora e o raciocínio lógico, adquirido mais confiança em si e aprimorando seus conhecimentos.

O brincar não significa só brincar. Faz parte da cultura de cada criança, de suas tradições que muitas vezes, estão inseridas neste meio, possibilitam que se desenvolvam melhor na sociedade, conseguindo alcançar êxito em seus objetivos.

O ato de brincar não representa apenas um momento de ócio da criança, ele é normal durante a infância. Em meio a essa atividade tipicamente pueril, o infante também descobre os valores do mundo que o cerca e, assim, constrói-se como indivíduo pertencente a um grupo social. Dessa forma, pode-se conceber a brincadeira como um dos elementos responsáveis pelo enraizamento de valores culturais. A transmissão desses princípios é feita de geração para geração e, atualmente, bastante influenciada pelos meios de comunicação (OLIVEIRA, 2007, p. 23).

4. O COMPROMISSO DO PROFESSOR

O ato de ensinar significa proporcionar situações de cuidados e brincadeiras respeitando as peculiaridades de cada criança e oportunizando situações de aprendizagens significativas e prazerosas, de forma a favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem. O professor tem o papel mediador cultural, isto é, ele está entre a criança e a cultura, com todos os conhecimentos, valores e procedimentos, dos quais as novas gerações necessitam e desejam, se apropriar para viver em nossa sociedade. “Entretanto, os professores precisam reconhecer que, para que o brincar realmente ofereça às crianças experiências ampliadas, é preciso planejar cuidadosamente e ensinar com inteligência” (MOYLES, 2006, p. 147).

Cabe ao professor inserir em seu planejamento e utilizar a brincadeira em sala de aula, proporcionando atividades que possam auxiliar na aprendizagem e desenvolvimento das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. Com isso o professor tem uma excelente ferramenta em suas mãos, pois assim a criança obtém um melhor convívio com colegas e professores, tornando assim a sala de aula um espaço prazeroso de se frequentar. E assim acaba favorecendo a aprendizagem de cada sujeito com sucesso. “A criança adapta o seu comportamento para que se ajuste a realidade ao passo que o brincar simbólico era “assimilativo”- adaptar a realidade para que se ajuste aos seus desejos” (MOYLES, 2006, p. 26).

Portanto parte da responsabilidade do brincar na escola é do professor, deve partir dele a importância de inserir brincadeiras de descontração em sala de aula, para que seus alunos consigam se desenvolver de forma alegre e saudável, assim contribuindo para a aprendizagem de cada um.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo colaborou com a discussão e reflexão, sobre a importância do brincar no processo de alfabetização. É importante que os professores tenham consciência de que suas metas educacionais não se resumam na transmissão de conhecimentos e que devem, portanto atuar no sentido de promover o desenvolvimento dos processos psicológicos pelos quais o conhecimento é adquirido, ensinando de uma maneira prazerosa, onde o lúdico faça parte do processo de ensino-aprendizagem. Esforços, por parte de educadores, devem também ser direcionados no sentido de uma reflexão crítica sobre o brincar em sala de aula.

Portanto, o brincar é de extrema importância no dia-a-dia das escolas, pois torna o ambiente mais descontraído, proporcionando momentos prazerosos e de muita aprendizagem para alunos e professores, acrescentando para o desenvolvimento social, psicológico, motor e cognitivo de cada indivíduo.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**: pais bons o bastante. Tradução Maura Sardinha, Maria Helena Geordane. 11. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese, Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, G. D. C. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 27.

OLIVEIRA, C. M. **Revista eletrônica do instituto de humanidades**. Volume VI, 2007, p. 23.

YOZO, R. Y. K. **100 Jogos para grupos**: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas. São Paulo: Ágora, 1996.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1993.