

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: REFLEXÕES SOBRE A OFICINA DE LETRAMENTO DO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO

Claudionor Alves da Silva¹

Fátima Silva da Costa²

Introdução

Apesar dos debates acerca da relevância da utilização de atividades prazerosas no processo de alfabetização e letramento serem muito intensos nos últimos anos, percebe-se que no ambiente escolar nem sempre elas se fazem presentes. O lúdico, que deveria ocupar lugar de destaque no processo de alfabetização, é visto por muitos professores ainda como um passatempo, ou seja, sem relação com o aprendizado.

A não definição de objetivos em relação ao trabalho pedagógico com o lúdico concebe-o apenas como uma atividade que ocorre de forma esporádica no contexto escolar ou, como de comum, no último dia letivo da semana, considerando quando os alunos já estão cansados das atividades rotineiras de leitura e escrita. De igual modo, pode-se dizer que esse momento seja válido também como de descanso do professor, que não acompanha o desenvolvimento das atividades que são realizadas em nome do lúdico.

O interesse em investigar acerca do lúdico no ambiente escolar, mais especificamente em que medida ele é utilizado no processo de alfabetização e letramento, surgiu em função de um trabalho realizado numa determinada disciplina do curso de especialização. Observou-se que os alunos demonstravam comportamentos desrespeitosos, tanto na sala de aula quanto no pátio, no momento do recreio. Tanto num quanto noutro espaço presenciou-se com frequência vários eventos de brigas, agressões verbais e muitas vezes físicas entre os alunos. Acredita-se que esses comportamentos agressivos entre os alunos sejam reflexos da carência de um trabalho sistematizado em que se utiliza o lúdico.

¹ Mestre em Ciências da Linguagem, Prof. Assistente da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Gestão, Políticas Públicas e Práxis Educacionais. Email: profclaudionor@yahoo.com.br.

²Especialista em Alfabetização e Língua Portuguesa, Graduada em Pedagogia e professora Substituta da Rede Municipal de ensino. Email: fatipma@yahoo.com.br.

Ao observar a recepção dos alunos e professores ao Programa Mais Educação, foi possível perceber que os alunos demonstraram muito interesse em participar das atividades desenvolvidas junto a esse Programa, justamente porque se tratavam de atividades mais lúdicas e, portanto, prazerosas para os alunos. Os professores, por sua vez, estavam num estado de insatisfação por que os alunos passaram a exigir que suas aulas fossem prazerosas como as oficinas do Programa Mais Educação.

Diante do que foi exposto, é mister salientar a relevância do tema para a formação acadêmica e contribuição pessoal, pois ajuda a perceber o lúdico enquanto “manifestação das relações sócias” (MARCELINO, 2004, p.18). O estudo dessa temática é relevante também para a escola e o processo de alfabetização e letramento por contribuir com o enriquecimento das práticas pedagógicas, além de ampliar as discussões, com a finalidade de reforçar o debate sobre esse campo de estudo. Assim, essa pesquisa permite uma reflexão crítica dos educadores no sentido de rever sua prática pedagógica.

Alguns aspectos conceituais do lúdico

O lúdico possui várias dimensões e a sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem certamente é imensurável. Dessa forma, não se pode limitar o estudo à sua origem epistemológica ou a conceitos restritos, visto que a palavra *lúdico*, conforme Huizinga (1999) é de origem latina e significa “ludus” jogo, brincadeira; enfim, ações que dão prazer aos sujeitos. É interessante referir-se ao lúdico como uma atividade desprovida de estresse e cobrança. Nesse sentido, ao utilizar o termo lúdico, no decorrer deste texto, estará relacionando-o às diversas dimensões como jogos, brincar, brincadeira, entre outros.

Percebe-se que no processo de ensino e aprendizagem, mais especificamente nos primeiros anos de escolarização, as crianças participam melhor das atividades que envolvem desafios e provocam prazer. Isto porque atividades que envolvem movimentos rítmicos e diversas expressões corporais atraem muito as crianças, pois elas se sentem motivadas a participar com maior interesse de tais atividades.

Nas atividades desenvolvidas durante o processo de alfabetização e letramento, o professor precisa fazer com que os alunos despertem o interesse em

aprender ler e escrever para utilizar essas habilidades também fora do ambiente escolar. Para despertar esse interesse nos alunos torna-se essencial a utilização de atividades lúdicas no decorrer desse processo, visto que através delas os alunos desenvolvem aspectos biopsicosociais. *Bio*, porque contribui para o seu estado de maturação biológico, *psico* porque o brincar promove o desenvolvimento dos esquemas mentais favorecendo a descoberta de si e do outro, além de promover a assimilação, fator importante para o conhecimento e transformação de uma realidade, *social* por contribuir com a interação entre os sujeitos. (MARCELLINO, 2004)

Ao brincar, a criança aprende a respeitar regras, limites, esperar a vez, aceitar os resultados, além de desenvolver a criatividade. Nesse sentido, Huizinga (1999, p. 12) afirma que o jogo

Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, as suas associações, espirituais e sociais, em resumo, como função cultural.

Entendido dessa forma, o professor precisa perceber o lúdico enquanto uma manifestação que proporciona o desenvolvimento da criança em diversos aspectos. E, no espaço escolar ele deve utilizar o lúdico na perspectiva de contemplá-lo em suas diversas dimensões, não só o brincar com o horário marcado, mas também quando solicitado pelas crianças, desde que o professor determine os objetivos e não a utilização de um momento da aula apenas para distração, diversão e ou descanso das crianças.

Dessa forma, a escola deve proporcionar às crianças o prazer com atividades que facilitem o processo de alfabetização e letramento. Mediar o processo de alfabetização através de atividades prazerosas contribui para o resgate do prazer de aprender. Do contrário, as atividades que não causam prazer, que coíbem os alunos por meio de regras impostas, que exigem que elas aprendam da forma como o professor deseja, não auxiliam no seu desenvolvimento integral. Ampliando a discussão, Wajskop (1995, p.11) enfatiza que

Reprimida na forma de aluno, do qual se espera obediência, silêncio, passividade, submissão a regras e rotinas – muitas das quais sem objetivos claros -, encontra-se a criança, curiosa, ativa, ansiosa por

novas experiências e pelas oportunidades de interagir com outras crianças e com o ambiente.

A escola precisa aproveitar esse desejo das crianças por novas experiências para desenvolver atividades que façam sentido para elas, que despertem o interesse, o entusiasmo e desenvolva a criatividade, elementos fundamentais no processo de ensino aprendizagem.

Neste sentido, percebe-se claramente que a instituição escolar hoje se preocupa muito em preparar os alunos que estão no processo de alfabetização e letramento para a Provinha Brasil e acredita fielmente que se os professores ficarem realizando atividades lúdicas perde tempo de ensinar aos alunos os conteúdos curriculares. A escola ainda tem dificuldade de valorizar o lúdico enquanto promotor de aprendizagem, indispensável para o desenvolvimento humano. Por isso, que ainda continua sendo transmissora de conteúdos e não de construção de saberes.

De acordo com Rizzi e Haydt (1987, p. 15)

brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Entendido dessa forma, o lúdico no processo de alfabetização e letramento é um rico potencializador da relação entre os indivíduos e da criatividade, pois através dele a criança utiliza a assimilação para compreender a realidade que a cerca, ao mesmo tempo proporciona a motivação e entusiasmo. Assim, enfatiza-se a importância do corpo docente em identificar o lúdico no espaço organizacional da escola como fator imprescindível no processo de ensino e aprendizagem.

É de suma importância a formação do educador para o reconhecimento e valorização do lúdico como suporte metodológico para a realização de um trabalho interativo, eficaz e gratificante em que o educando seja o protagonista no processo de ensino-aprendizagem, principalmente no processo de alfabetização e letramento. As brincadeiras caracterizam-se como trajetórias que permitem a conquista e o desenvolvimento das potencialidades das crianças bem como um instrumento pedagógico de real aprendizagem.

Programa Mais Educação

O Programa Mais Educação foi instituído pela Portaria Interministerial n.º 17/2007 e integra as ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), como uma estratégia do Governo Federal para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular, na perspectiva da Educação Integral. A proposta de Educação Integral vem sendo amplamente debatida depois de sua previsão no artigo 34 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Assim, afirma: *Art. 34. A jornada escolar no ensino fundamental incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala de aula, sendo progressivamente ampliado o período de permanência na escola.*

Presente na legislação educacional brasileira, essa proposta compreende o ser humano em suas múltiplas dimensões e como ser de direitos. A perspectiva é de ampliar tempos, espaços, atores envolvidos no processo e oportunidades educativas em benefício da melhoria da qualidade da educação no país. O Programa Mais Educação é, assim, uma estratégia para a promoção da educação integral no Brasil contemporâneo.

A concepção de educação defendida pelo Programa evidencia uma educação que busque superar o processo de escolarização tão centrado na figura da escola. A escola, de fato, é o lugar de aprendizagem legítimo dos saberes curriculares e oficiais na sociedade, mas não deve tomá-la como única instância educativa. Integrar diferentes saberes, espaços educativos, pessoas da comunidade, conhecimentos... é tentar construir uma educação que pressupõe uma relação da aprendizagem para a vida, uma aprendizagem significativa.

Desse modo, o Programa trata da construção de uma ação intersetorial entre as políticas públicas educacionais e sociais, contribuindo tanto para a diminuição das desigualdades educacionais, quanto para a valorização da diversidade cultural brasileira. Por isso, coloca em diálogo as ações empreendidas pelos vários Ministérios.

Entre o brincar e o aprender

Conforme o que foi expresso acima, pode-se afirmar que a escola não tem dado ao lúdico o espaço e a importância devida em relação ao desenvolvimento de suas atividades pedagógicas. Para melhor discutir as relações entre o lúdico, aqui

considerado de grande importância, apresenta-se a seguir, alguns depoimentos de professores, obtidos por meio da entrevista.

Professora 1:

“Eu não sei até que ponto O Programa Mais Educação beneficiou o letramento desses meninos, pois, depois dessas oficinas, eles questionam tudo: porque isso, porque aquilo... é uma queixa que de que estão cansados, que a gente deve brincar um pouco. Parece que eles acham agora que a escola é lugar de brincar e fazer poucas atividades pra aprender”. (Professora 1³)

Como se percebe, essa professora, não concebe o desenvolvimento das crianças no que tange à criticidade, à sua participação nas aulas. Além de desconsiderar o lúdico como promotor de aprendizagem, ao relatar que os alunos veem a escola como um lugar de fazer poucas atividades para aprender, ela considera que com o lúdico não se aprende.

“Eu acho que o Programa contribuiu em alguns aspectos, só acho que os meninos estão gostando mais de participar do programa que das aulas, eu estou tendo dificuldade de trabalhar com eles porque já estamos na metade do ano, tem alunos sem alfabetizar e eles ficam cobrando músicas, brincadeiras, eu não posso parar a aula pra fazer isso, porque a Provinha Brasil vem aí e nós que somos professoras do segundo ano ficamos prejudicadas se não darmos conta de alfabetizá-los”. (Professora 2)

A professora 2, apesar de dizer que o programa contribuiu em alguns aspectos, deixa claro que suas aulas não estão sendo atrativas ou prazerosas para as crianças, uma vez que ela não utiliza atividades lúdicas para alfabetizá-las, por não saber como incluir trabalhar os conteúdos curriculares por meio desse tipo de estratégia. Ela considera o lúdico como uma atividade separada, pois acredita que teria que parar a aula para desenvolver as atividades que as crianças estão exigindo. Ela demonstra uma preocupação em ensinar as crianças a ler e escrever para responder Provinha Brasil e não para praticar a leitura e escrita na vida.

³ Para preservar a identidade, as professoras entrevistadas são denominadas de professora 1, 2, 3, e 4.

A professora 3 também acredita que os alunos começaram a agir diferente depois das atividades do Programa Mais Educação e que essa diferença tem prejudicado seu trabalho pedagógico. Assim, ela se posiciona:

“O programa sem dúvida trouxe benefícios, só em ter tirado eles da rua já é um grande passo, só que em relação a aprendizagem acho que piorou, eles estão muito ousados, fica criticando as atividades que a gente traz e eu deixo, só aviso a eles: estudem, porque na hora da prova eu não vou perguntar nada sobre a rádio escolar.”

Para ela, os avanços que os alunos tiveram por meio desse Programa estão desvinculados das atividades de ensino ou não estão relacionadas ao processo de ensino/aprendizagem. O brincar, então, é uma atividade de passatempo e o aprender, uma atividade séria que ocorre com a direção ou supervisão do professor. A grande preocupação desta professora é com relação à avaliação, mais especificamente com a avaliação externa, a Provinha Brasil, que propõe avaliar o nível de alfabetização dos alunos. O tipo de avaliação proposto pela professora é classificatória e objetiva apenas mensurar o que o aluno aprendeu, aquilo que ela ensinou, etc.

O depoimento da professora 4 segue diferente do depoimento das anteriores. É a única que acredita ser importante trabalhar de forma mais lúdica.

“O programa contribuiu imensamente com o nosso trabalho, as crianças estão com uma visão mais crítica sobre tudo que acontece na escola, até dão sugestões para melhorar a aula, a oficina de letramento é excelente, sempre eu pego os jogos emprestados, pois eles receberam materiais fantásticos, e as crianças adoram. Agora, eu estou demorando mais tempo planejando minhas aulas, porque se eu já trazia coisas interessantes, agora tenho que trazer o dobro. Por influência da rádio, o que eles mais querem que eu trabalho com eles são notícias de rádio. A escola ganhou um presente com esse Programa.”

A professora 4 reconhece a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização e letramento, vê a criticidade dos alunos como um avanço, considera a oficina de letramento como uma parceira ou uma extensão da sala de

aula, planeja bem suas aulas afim de suprir as necessidades dos alunos, enfim a professora possui um olhar sensível e reflexível a cerca da realidade.

A diretora da escola também destaca melhoria na qualidade da escola e do ensino após a implantação do Programa Mais Educação. Para ela, é possível falar da escola antes e depois do Programa e que houve uma mudança muito significativa. Assim, se posiciona:

“Todas as oficinas que escolhemos deram certo, o caratê, a dança, o canto coral, a rádio, a fanfarra, o letramento, enfim todas estão lotadas. Deram tão certo que alunos de outras escolas vem pedir vaga para entrar, como não há possibilidade, eles perguntam se podem guardar vagas para matricularem na escola no próximo ano. E os alunos da quarta série, que vão sair ano que vem imploram pra continuar. Os alunos passaram a gostar mais da escola, tem aluno matriculado em quase todas as oficinas, e a gente recebe muitos elogios da comunidade falando da melhoria dos filhos, a mudança é visível na participação dos alunos nas apresentações, eles mesmos preparam paródias pra cantar, montam coreografias, dançam, anunciam na rádio as apresentações, algumas professoras relatam que os alunos estão aprendendo ler e escrever mais rápido, estão mais críticos. Eu passaria a tarde inteira relatando os inúmeros benefícios que esse Programa trouxe para escola”.

Considerações finais

O objetivo deste trabalho foi refletir sobre a utilização das atividades lúdicas no Programa Mais Educação, bem como sua contribuição no processo de alfabetização e letramento. O que impulsionou a realização dessa investigação foi o comportamento dos alunos no ambiente escolar durante as atividades: o desrespeito entre os colegas. Acreditou-se que essas atitudes seriam o reflexo de um trabalho em que não utilizavam o lúdico como promotor de aprendizagem. Um dos fatores que contribuem para a ausência ou pouca utilização do lúdico nesse processo é a falta de conhecimento do professor sobre o mesmo, uma vez que muitos não sabem articular o lúdico com o trabalho pedagógico para trabalhar os conteúdos curriculares. Por isso, o trata como uma atividade à parte. Assim, para desenvolver qualquer que seja a atividade lúdica, não se trata dos conteúdos de ensino, o que

não concebe o lúdico como um instrumento de aprendizagem, apenas como atividade que proporcione o prazer.

Essa concepção de lúdico dissociada dos conteúdos curriculares foi evidenciada por meio das entrevistas realizadas com as professoras. Muitas delas se preocupam e ocupam do ensinar ler e escrever para que os alunos tenham bons resultados na Provinha Brasil.

O Programa Mais Educação tem proporcionado aos alunos o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita por meio das diversas oficinas de canto coral, rádio escolar, oficina de letramento e outras. Assim, o aluno se sente motivado e aprende a ler e escrever a partir de objetivos que eles mesmos são capazes de determinar. Além disso, essa aprendizagem acontece de forma prazerosa, segundo a avaliação de Maluf (2003, p. 21):

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimentos sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, e socialmente. (2003, p. 21).

por meio dessas considerações e, sobretudo, com o resultado deste trabalho, que auxilia a refletir sobre o desenvolvimento que as atividades lúdicas podem proporcionar aos alunos, alguns questionamentos podem orientar investigações futuras: por que a escola e o professor ainda não consegue articular a ludicidade com as atividades curriculares no processo de ensino e aprendizagem?; de que maneira o brincar e o aprender podem se articular, de modo que garanta o sucesso escolar do aluno, em relação à aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares?

Referências

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº 9394/96. Brasília : 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópoles: vozes, 2003.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004. – (Coleção Corpo e Motricidade).

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 2.ed. São Paulo: Atica, 1987.

SOARES, Magda Becker. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.