

AS HABILIDADES LÚDICAS DO PROFESSOR REGENTE DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

CAMARGO, Regiane da Silva¹

RU: 1734636

TEIXEIRA, Karyn Liane²

RESUMO

O presente artigo ressalta a importância das habilidades lúdicas do professor regente no processo de ensino e aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental. Os objetivos são classificados em três etapas: (1) Relacionar a interação, a comunicação e a mediação entre professor e aluno em sala de aula; (2) analisar as práticas pedagógicas do professor no processo de ensino e aprendizagem; e (3) Compreender o desempenho dos alunos no processo de alfabetização, leituras e escritas a partir das atividades lúdicas. Desse modo, o docente terá como princípio norteador as habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular). A partir disso, resgatar a importância da ludicidade em diversas áreas do conhecimento, como jogos de alfabetização, músicas, literaturas, artes visuais e dramatização. A problematização que o artigo irá apresentar é sobre o drama que os alunos enfrentam perante as atividades como ditado. A abordagem desta pesquisa é qualitativa do tipo bibliográfica, a partir de leitura minuciosa como de livros, artigos, documentários, revistas e pesquisas nas mídias com base nos estudos pertinentes ao tema proposto, baseados nos seguintes autores Luckesi (2005); Freire (1994); Callai (1991); Lopes (2018); Teixeira (2018); Sena (2013); Santos, Junqueira e Silva (2016); Rau (2012); Marinho et al (2012); Leão (2015) e Dória et al (2013). No entanto, o artigo tem o intuito de oferecer subsídios para que o professor regente faça uso da ludicidade como ferramenta de ensino para que assim possa ampliar o conhecimento de seus alunos de forma prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Alfabetização. Habilidades. Professor. Aluno. Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo refere-se às habilidades lúdicas do professor regente em uma turma de 1º ano do ensino fundamental. O tema irá abordar sobre as contribuições do docente no processo de alfabetização utilizando a dimensão lúdica como estratégia pedagógica. A alfabetização é entendida como uma técnica de apropriação e decodificação da leitura e da escrita, a partir daí ocorre domínio do alfabeto e dos numerais apontando suas relações na cultura escolar.

Contudo, é importante salientar que a alfabetização ocorre a partir de estímulos e que é essencial para o desenvolvimento do ser humano, considerando os aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais. Desse modo, o tema escolhido surgiu do princípio de que a criança aprende brincando, assim as habilidades lúdicas do professor serão como eixo norteador durante a alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para Luckesi (2005) a atividade lúdica possibilita experiência, entretenimento e o prazer de aprender. O professor tem o papel de proporcionar aos alunos atividades que levem a aprendizagem fácil e significativa, utilizando didáticas que auxiliem a compreensão e atenda a dificuldade de cada um.

É fundamental tratar temas como esse, pois todas as crianças passam pelo processo de alfabetização e a partir disso, as atividades lúdicas servem como estratégias que levam ao aprendizado do aluno, tornando-o significativo. No contexto educacional, compreender a realidade do aluno e suas especificidades contribui para seu processo formativo. Nesse caso, a problematização deste artigo refere-se às atividades como ditado e as diferentes formas que podem ser aplicadas para o melhor entendimento do discente.

A pesquisa tem como objetivo relacionar a interação, comunicação e a mediação entre professor e aluno em sala de aula. Nesse sentido, a aproximação afetiva entre os sujeitos torna a aprendizagem significativa e prazerosa. Dessa forma, é fundamental que o docente utilize os recursos lúdicos como ferramenta de ensino, tendo como intenção a alfabetização e o desenvolvimento global dos alunos.

Neste artigo, serão apresentadas algumas contribuições de autores que irão auxiliar a compreensão acerca da alfabetização e da ludicidade como instrumentos de mediação. Vale ressaltar que a pesquisa é de cunho bibliográfico, a partir de leitura minuciosa de livros, artigos, documentários, revistas e pesquisas nas mídias com base nos estudos pertinentes ao tema proposto e em uma abordagem qualitativa.

Nesse sentido, a pesquisa busca compreender e qualificar a prática pedagógica dos professores regentes tendo em vista a importância da ludicidade como ferramenta de ensino para alfabetização nos anos iniciais.

2 LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO

A prática do lúdico no processo de ensino e aprendizagem permite que a criança possa aprender e brincar simultaneamente, dessa forma a ação torna-se prazerosa contribuindo para o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional. Por essa razão, as habilidades lúdicas do professor regente são fundamentais na construção do conhecimento do aluno.

Para Freire (1994) os professores devem procurar recursos para promover essa construção, e assim estimular o aluno a comunicar-se com a língua escrita. O papel do professor é levar conhecimento a seus alunos, a partir de conteúdos curriculares e suas experiências aliando teoria e prática. Nesse caso o trabalho coletivo e interdisciplinar entre os professores é de suma importância no processo de ensino e aprendizagem.

Ao tratarmos do tema alfabetização, encontramos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as propostas pedagógicas a serem seguidas pela escola. Segundo consta na BNCC (BRASIL, 2018, p. 59):

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos.

Neste caso, a abordagem do professor deverá estar aliada com as propostas curriculares, estabelecendo conexões que facilitaram no percurso da alfabetização. Para que ocorra o processo de desenvolvimento do aluno o educador precisa refletir sobre sua didática e ser flexível ao conteúdo proposto.

Assim, é notória a importância das habilidades lúdicas do professor regente dentro da sala de aula, levando em consideração a aprendizagem significativa do aluno.

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através da aprendizagem lúdica (CALLAI, 1991, p. 74).

No período de alfabetização, as ações docentes são primordiais para a aprendizagem. Para isso, consideramos que o lúdico é parte fundamental nos anos iniciais conforme,

A BNCC Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL 2018, p. 57).

Nesse contexto, é necessário que o profissional docente do primeiro ano tenha conhecimento básico na educação infantil no qual o lúdico está presente, pois é a partir dos anos iniciais que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e intelectual do educando perpassando o processo de alfabetização.

Destacamos novamente a BNCC, como eixo norteador do ensino no contexto educacional.

Ampliam-se também as experiências para o desenvolvimento da oralidade e dos processos de percepção, compreensão e representação, elementos importantes para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação, como os signos matemáticos, os registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço. Os alunos se deparam com uma variedade de situações que envolvem conceitos e fazeres científicos, desenvolvendo observações, análises, argumentações e potencializando descobertas. (BRASIL, 2018, p. 58).

Considerando importante o processo educativo no primeiro ano, procuramos aqui estabelecer conexões entre ludicidade e alfabetização. As utilizações de jogos alfabetizadores nos anos iniciais podem auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

De acordo com Lopes (2018, p. 13), “assegura-se que os professores dos primeiros anos do Ensino Fundamental conheçam os processos de aprendizagem e desenvolvimento vivenciados pela criança na Educação Infantil”. Dessa forma, valorizamos todas as habilidades lúdicas desenvolvidas na educação infantil e considera-se importante a continuidade da ludicidade nos anos iniciais no que tange, questões cognitivas, afetivas e sociais no decorrer do processo de ensino e aprendizagem.

Ressaltamos a importância da relação afetiva e a práxis entre educador e educando, sendo uma contribuição significativa no processo de ensino e aprendizagem.

Nas palavras de Lopes (2018, p.14),

é por essa razão que deve haver um entendimento afetivo e pedagógico entre os professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Somente dessa forma é possível evitar que a criança passe por um possível período de estresse, insegurança e desequilíbrio emocional, e, conseqüentemente, impactar negativamente sua vida acadêmica.

Normalmente, quando a criança ingressa no primeiro ano, começam a surgir algumas inseguranças, pois para ela é tudo novo. Por isso, o professor deverá estar preparado para dar continuidade ao ensino fazendo adaptações se houver necessidade até que a criança se adapte ao novo ambiente. Neste período prevalecem atividades lúdicas no que tange o processo de alfabetização.

Quando o professor regente percebe há uma dificuldade na aprendizagem dos alunos, ele pode desenvolver técnicas de ensino, como a construção de jogos que auxiliaram na aprendizagem e no desenvolvimento individual e coletivo. Esses recursos utilizados em sala de aula favorecem todos os alunos, inclusive aqueles que estão com dificuldades no processo de alfabetização, estimulando o processo cognitivo, o desenvolvimento motor e as interações sociais tendo em vista que as brincadeiras e jogos em sala de aula são ferramentas que auxiliam no ensino.

É importante ressaltar a abordagem de professores perante a atividade de ditados. Esse termo para algumas crianças do primeiro ano pode ser frustrante sentindo-se inseguras por esse motivo os alunos se cobram por acertos, não entendendo a proposta da atividade.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 99), informa dentro das competências, “(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas”.

Considerando esse pressuposto, o professor regente deve buscar de métodos que auxiliem no processo de alfabetização de maneira lúdica. Em uma atividade como de ditado, o professor pode utilizar os jogos educativos como instrumento de apoio pedagógico, com o auxílio da com família silábica, para que o aluno possa identificar primeiro o som e a partir daí fazer a busca pelas sílabas formando a palavra ditada.

Durante o processo de alfabetização, atividades como ditados são consideradas como meios de avaliação da aprendizagem, considerando que alguns

alunos já são letrados por serem estimulados no ambiente familiar, o educador tem que ter uma atenção a outra parte dos alunos que ainda estão com dificuldades no processo da escrita. Por isso é de suma importância nesta fase o docente utilizar a ludicidade como ferramenta de ensino durante o processo de alfabetização.

É fundamental a formação profissional do docente, conforme declara Teixeira (2018, p. 146):

O professor atento a essas demandas reconhece que a ludicidade não é apenas passatempo para divertir as crianças. Ele encara a questão com seriedade; planeja e desenvolve atividades lúdicas com objetivos claros; registra e avalia as situações de aprendizagem; percebe as necessidades dos alunos e organiza espaços pedagógicos com materiais e brinquedos potencialmente significativos. Portanto, é indispensável repensar as práticas pedagógicas, para não correr o risco de cair no puro mecanismo, e resgatar as brincadeiras como princípios norteadores da aprendizagem, ou seja, valorizar a formação lúdica do professor.

Partindo desse pressuposto, percebemos que a formação lúdica do professor é fundamental para a construção do conhecimento de seus alunos. Assim, para que o educador possa desenvolver seu planejamento tornando uma aula com mais qualidade, ele terá que utilizar recursos que privilegiem o lúdico a partir de sua prática pedagógica. Nesse caso, o educador deve ter em mente que as atividades lúdicas são instrumentos de apoio. Para que ocorra a efetiva aprendizagem, ela deve ser intencional e planejada.

Conforme assinala Sena (2013, p.20),

a escola, sendo um dos meios vivenciados pela criança, precisa fazer com que a aprendizagem ocorra de forma lúdica, e que as brincadeiras façam parte do cotidiano escolar. É necessário que os educadores compreendam a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como condição essencial para o desenvolvimento da criança e uma ferramenta indispensável na prática educativa.

É na infância que a criança começa a desenvolver pensamentos, percepções tornando-se autônoma e fazendo relações com seu cotidiano. Podemos dizer que é a fase da interação e das descobertas e neste momento inicia-se o desenvolvimento da inteligência do indivíduo e neste período notamos a evolução gradativa no desenvolvimento cognitivo da criança.

Para Santos, Junqueira e Silva (2016, p.88):

É bom lembrar que a relação pedagógica é uma via de mão dupla. O professor não é o detentor do saber, mas o facilitador, o mediador da construção do conhecimento do aluno. Isto não se dá fora do vínculo afetivo que se cria durante a aquisição do conhecimento. Além de tornar o processo de ensino e aprendizagem uma ação libertadora.

Dessa forma é preciso que haja uma interação entre os sujeitos, para que a construção do conhecimento seja fundamental e efetiva na vida do aprendiz. Sobre a questão da afetividade seguindo com as contribuições de Santos, Junqueira e Silva (2016, p. 89),

A afetividade não pode ser trabalhada separada do processo de ensino e aprendizagem, pois ela pode contribuir para a aquisição do conhecimento de forma prazerosa e segura. O aluno precisa entender que ele faz parte de todo o conjunto de atividades diárias de sua vida escolar.

Nessa reflexão, uma das habilidades do professor que destacamos é a ligação afetiva, como o respeito, a aceitação, a valorização, o convívio entre eles. Todavia, a afetividade deve estar ligada à relação pedagógica por meio da comunicação dialógica e durante todo processo de desenvolvimento social do educando.

Entretanto, é preciso levar em consideração as contribuições de Rau (2012), de forma geral, compreendemos que a afetividade está atrelada na ação na relação entre docente e discente, essa harmonia que há entre ambos facilita o caminho para o sucesso da aprendizagem. Contudo, sabemos que, é na escola que as crianças se desenvolvem em diferentes aspectos, sociais, cognitivos e afetivos.

De acordo com Rau (2012, p. 62), o docente pode

assim, criar um espaço, nos currículos de formação docente, que aborde o lúdico como práxis educativas escolar, pode ser uma alternativa por meio da qual o educador conheça a realidade do seu grupo de crianças, seus interesses e necessidades, comportamentos conflitos e dificuldades e que paralelamente, constitua um meio de estimular os desenvolvimentos cognitivos, social, linguístico e cultural, proporcionando aprendizagens específicas.

Nessa abordagem, as habilidades lúdicas do professor como ferramentas de ensino serão fundamentais para que identificar as necessidades dos seus alunos contribuindo para o desenvolvimento do educando, diante das possibilidades e do contexto social no qual o aluno está inserido.

Rau acrescenta, ainda, que:

É assim que o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças. Na mesma linha de raciocínio os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar se certas habilidades foram desenvolvidas de acordo com os objetivos propostos pelo educador, mas também adequar as propostas ao interesse dos alunos. (RAU, 2012, p. 112).

Quando mais criança for estimulada desde os primeiros anos de vida, maior será sua capacidade cognitiva e terá maior facilidade na aprendizagem, em adaptar-se ao seu meio e relacionar-se com outras pessoas. Nesse sentido, a construção do conhecimento torna-se essencial para o desenvolvimento do ser humano, considerando aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais.

Segundo Marinho, et al (2012, p.84),

a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações do ensino aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades.

A atividade lúdica, essencial para o desenvolvimento do aluno, tem o intuito de ensinar a partir do prazer e da diversão. O lúdico tem múltiplas contribuições para quem o pratica, ele favorece desde o desenvolvimento físico até o emocional, realiza atividades que trabalham diversos aspectos cognitivos, sendo assim, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são elementos essenciais para a prática do lúdico.

Nos tópicos a seguir serão abordados alguns aspectos lúdicos como: jogos alfabetizadores, músicas, artes visuais, literatura e dramatização que podem auxiliar na ação do professor em suas aulas e contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Desse modo, podemos observar a importância das práticas lúdicas dentro e fora da sala de aula sendo valorizadas no primeiro ano do ensino fundamental, levando em consideração o processo de alfabetização. Nesse sentido, a ludicidade atrelada a prática do docente pode despertar no aluno o interesse em aprender.

2.1 JOGOS ALFABETIZADORES

A partir do que já foi tratado neste artigo, percebe-se a necessidade e a importância da ação lúdica no processo de alfabetização, assim a utilização de jogos

alfabetizadores como, os educativos ou pedagógicos são essenciais no contexto escolar, pois proporcionam a interação, a comunicação e o trabalho coletivo contribuindo para a alfabetização e nos aspectos sociais.

Os jogos alfabetizadores têm por finalidade facilitar a aprendizagem da criança, tornando-se uma ferramenta primordial em sala de aula como mediadores de conhecimento, potencializando a aprendizagem e despertando o interesse em aprender.

Leão (2015, p. 650) salienta que:

Por meio do uso de jogos o sujeito consegue estabelecer significados do mundo que o cerca, ou seja, apropriar-se do mundo adulto estabelecendo suas inferências. A escola tem papel fundamental nesse processo, uma vez que, nesse ambiente, as brincadeiras e jogos têm uma dimensão diferenciada das brincadeiras em outros contextos. Na escola, as brincadeiras e jogos são planejados (ou ao menos deveriam ser) e buscam alcançar objetivos.

Partindo desse pressuposto, os jogos e as brincadeiras são considerados ferramenta didática que auxilia no processo de ensino e aprendizagem, aprender os conteúdos curriculares brincando ou jogando torna a aprendizagem mais divertida.

Rau (2012, p.119) considera que,

o jogo como recurso pedagógico favorece a relação entre processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita a informação seja apresentada a criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem.

Dessa forma, é notável a importância dos jogos como ferramentas de ensino no processo de alfabetização. O jogo pode despertar no aluno, a criatividade, a expressividade, a interação e a cooperação portando, os jogos utilizados de forma correta auxiliam na compreensão e desenvolvimento global do educando.

Na alfabetização, os jogos, serão auxiliares no processo de ensino e aprendizagem. Para que o processo de aquisição ocorra faz-se necessário a organização de novos conhecimentos na estrutura cognitiva. É importante salientar que as habilidades lúdicas do professor são primordiais para aconteça a aprendizagem significativa.

Outra proposta pedagógica lúdica que pode ser abordada é a musicalização. A música é um excelente recurso para o processo de alfabetização e para o desenvolvimento global da criança.

2.2 MÚSICA

A música pode ser outra ferramenta de ensino que contribuiu para o processo de alfabetização. Sua importância advém dos estímulos causados na fala e na comunicabilidade presente no meio social.

A diversidade cultural torna a música uma linguagem universal. No contexto educacional está presente nas cantigas de roda, nas parlendas e nas brincadeiras. A partir da música os professores podem interagir com os alunos propiciando momentos de alegria, de prazer e de aprendizagem.

As competências específicas da BNCC reforçam que os conteúdos a ser trabalhados no primeiro ano são:

(EF01LP18) registrar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cantigas, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto. (BRASIL, 2018, p. 99).

As ações educativas do professor aliada com a musicalização podem favorecer na construção do conhecimento despertando o gosto musical pelo aluno. Para o desenvolvimento de atividades o professor regente pode incluir a música como forma de comunicação com sua turma. Nesse caso, as habilidades lúdicas do professor tornam-se essenciais.

Conforme Lopes (2018, p.44), “os termos ‘lúdico e ludicidade’ são sinônimos, e possuem um significado abrangente. Referem-se ao brincar, jogar, contar e ouvir histórias, ilustrar, pintar, cantar e dançar, soltar a imaginação, e se aventurar pelo mundo da fantasia e da magia”.

A música pode ser trabalhada como ferramenta de ensino durante o processo de alfabetização a partir de uma rima, cantiga de roda, parlenda ou até mesmo pelo exercício de ritmos, tais como bater palmas e os pés utilizando o corpo como

instrumento. Desse modo, as habilidades lúdicas do professor regente devem estar atreladas a prática educativa e a prática da criação e a imaginação.

Para Dória et al (2013, p. 42), “um ponto importante a se considerar é o de que a escola regular não tem por função formar o músico, mas pode preparar os alunos para fazerem suas próprias escolhas e estimulá-los a improvisar e – principalmente – a ter prazer em fazer música”.

Todavia na escola regular, nem sempre os professores regentes têm especialização em música, mas são necessários os conhecimentos básicos para que assim o docente possa estimular a prática rítmica e o gosto musical.

No cenário educacional, as atividades em que se utiliza o som musical não representa somente uma brincadeira sem nenhuma intenção, pelo contrário a música pode contribuir para o desenvolvimento da criança nos aspectos físicos, afetivos, motores e sociais.

Outro aspecto lúdico que pode ser explorado pelo professor é a artes visuais, a expressão artística está muito presente dentro das escolas e na cultura brasileira. Desse modo suas contribuições para o processo de alfabetização nos anos iniciais estão presentes em expressar-se criativamente.

2.3 ARTES VISUAIS

As artes visuais são valorizadas no âmbito educacional por possibilitar aos alunos expressar-se criativamente. Nessa perspectiva, a prática artística promove a expressão, a imaginação, a criação e a diversidade de saberes cultural. Portanto, os conteúdos voltados para as artes visuais podem auxiliar no processo de alfabetização e letramento no que diz a respeito ao acesso à leitura, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades relacionadas tanto à linguagem verbal quanto às linguagens não verbais.

No contexto educativo, trabalhar com artes visuais é fundamental, visto que sala de aula é um espaço que incentiva a criação e o imaginário do aluno. A partir das atividades de expressões artísticas o educador pode observar o potencial da criança.

Nesse sentido, o papel do professor é orientar, incentivar e estimular os alunos para que o ambiente seja transformando em um espaço interativo e de aprendizagem.

As atividades que permeiam esta área do conhecimento no primeiro ano do ensino fundamental possibilitam que o docente possa utilizar didáticas diferentes para explorar a criatividade da criança nesse período. As produções artísticas são muito utilizadas nesta fase de desenvolvimento pelo educador no qual suas ações didáticas estão alicerçadas nos saberes.

Nesse sentido, as habilidades da BNCC instruem:

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais (BRASIL, 2018, p.197).

Nessa perspectiva, as habilidades lúdicas do professor encontram-se na percepção das dificuldades e assim auxiliar os alunos da maneira correta. Através do incentivo e do estímulo do educador a criança passa acreditar em seu potencial despertando o interesse em suas produções.

Dessa forma Sena afirma que,

é importante compreender que as atividades lúdicas facilitam os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, despertando a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica mais prazerosa e dinâmica.” (SENA, 2013, p. 21).

É de sua importância que o educador valorize as sensibilidades artísticas, pois o aluno se expressa de diversas maneiras a partir de suas criações, então o professor deve estar atento a essas ocorrências, auxiliando para que as crianças se desenvolvam durante este processo.

Há uma diversidade de atividades a serem desenvolvidas na escola, tais como criação de objetos recicláveis, a releituras de obras de artes a elaboração de quadrinhos, basta que os docentes as coloquem em prática valorizando o potencial de cada criança.

Outro aspecto lúdico que o professor poderá explorar ludicamente é a literatura infantil e a contação de histórias, fundamentais para o processo e alfabetização.

2.4 LITERATURA

No contexto educacional a literatura se faz muito presente, favorece no desenvolvimento dos alunos principalmente no processo de alfabetização. Uma das habilidades do professor é estimular o aluno a leitura de forma prazerosa, para isso, a ação lúdica é eficaz durante o processo de ensino e aprendizagem.

A literatura infantil deveria permanecer de maneira lúdica até os anos iniciais, nesta fase as descobertas das letras torna-se um desafio. A ação da literatura possibilita a ligação entre ler e escrever, assim criar o hábito de leitura nos alunos desde os anos iniciais irá contribuir para a alfabetização e para uma geração de leitores.

No processo de alfabetização a leitura é imprescindível, pois auxiliará na construção da escrita. Dentro da sala de aula os professores devem disponibilizar os livros para que fiquem ao alcance dos alunos, com variados estilos deixando acessíveis pela sala ou em cantos de leituras. O aluno precisa ter acesso esse repertório infantil, com objetivo de contribuir para seu desenvolvimento e para o processo de alfabetização de forma enriquecedora e prazerosa. Nos anos iniciais, a contação de histórias ainda está presente e faz parte do contexto escolar. O professor como mediador da leitura, pode promover para os alunos ainda não letrados a satisfação e despertar no prazer na leitura.

Uma das habilidades selecionadas da BNCC, para o primeiro ano trata de:

(EF01LP25) produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço (BRASIL 2018, p.111).

Partindo desse pressuposto, essas habilidades darão suporte ao professor no desenvolvimento e planejamentos de suas aulas. Uma ação educativa que pode potencializar a alfabetização nos anos iniciais é o docente pedir para que os alunos descrevam uma história a partir de uma frase trabalhada durante o dia em sala, atividades como esta estimulam a criatividade e a imaginação dos alunos. Neste caso, o professor pode auxiliar na escrita, fazendo pequenas indagações e intervenções

durante o processo de escrita para que a histórias criadas pelo contador seja de fácil compreensão aos ouvintes, despertando no aluno o prazer de ouvir e ler.

Os livros são fundamentais no processo educativo, nas escolas as bibliotecas estão repletas de diversos livros com intuito de transmitir conhecimentos aos leitores. Alguns livros de literatura infantil são elaborados pelos autores com mais imagens e poucas letras, assim facilita a leitura e a compreensão dos pequenos leitores. A partir da aquisição do conhecimento literário e da autonomia, formam-se leitores capazes de ampliar seus conhecimentos sobre os mais diversos assuntos, não dependendo mais da ação do professor.

A seguir, outro aspecto lúdico que será abordado é a questão da dramatização no primeiro ano do ensino fundamental e como a ludicidade se faz tão presente nessa prática pedagógica uma vez que contribui para o processo de ensino e aprendizagem.

2.5 DRAMATIZAÇÃO

A dramatização no contexto escolar tem por finalidade a socialização, a comunicação e a interação entre alunos e professores, na prática pedagógica contribui para o processo de ensino e aprendizagem.

Consta nas habilidades da BNCC do primeiro ano do ensino fundamental,

(EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. (BRASIL, 2018, p. 199).

Nesse contexto, as habilidades lúdicas do professor é estimular a criatividade e a fantasia dos alunos. A dramatização como ferramenta de ensino pode ser aplicada na turma após a leitura de um livro, a partir disso o orientador pode deixar a critério dos alunos para que se organizem e como eles improvisam durante as situações do cotidiano. Assim, os alunos ficaram livres para interpretar seus papéis e desempenhar suas funções tornando a atividade será mais enriquecedora e prazerosa.

Para Dória et al (2013, p.115), “o orientador artístico precisa ter consciência de que seu papel é o de orientar e não de ordenar, mas que também é muito importante a sua capacidade de observação para o bom funcionamento do grupo”.

O papel do professor é orientar, estimular à criatividade, o desenvolvimento da imaginação e da fantasia. A comunicação e interação entre os participantes são essenciais para o desenvolvimento individual e social, contribuindo no processo de ensino e aprendizagem. Quando a criança passa a ser protagonista ela compreende que terá a liberdade para atuar em diversas áreas. A interação e a comunicação durante todo o planejamento até a apresentação gera no aluno o desenvolvimento integral, despertando o interesse pela dramatização.

Nesse sentido, a dramatização pode ser uma grande aliada na proposta de ensino tornando-se enriquecedora no processo de alfabetização, como a expressão linguagem oral, na interpretação do texto, na compreensão dos conteúdos e na construção do conhecimento.

Levando em consideração as temáticas abordadas até aqui, compreendemos que as habilidades lúdicas do professor no processo de alfabetização é parte fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem do ser humano. As atividades lúdicas facilitam na aprendizagem de forma espontânea e divertida, com isso as relações de professores e alunos tornam essenciais para o processo formativo do estudante.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo ressalta a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e o papel do professor diante do contexto educacional. Para tanto, utilizamos a metodologia de abordagem qualitativa, do tipo bibliográfica. Os objetivos deste artigo é relacionar a interação, comunicação entre professor e aluno em sala de aula a partir das contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, foram apontados alguns aspectos lúdicos que auxiliaram os professores regentes no processo de ensino e aprendizagem, tais como os jogos alfabetizadores, a música, as artes visuais, a literatura e a dramatização. Entretanto, essas atividades lúdicas devem ser planejadas antes de serem aplicadas, pois devem

ter uma intencionalidade, além disso, precisam estar de acordo com a realidade da criança.

No entanto, o artigo tem o intuito de oferecer subsídios para que o professor regente utilize a ludicidade como ferramenta de ensino para que possa ampliar o conhecimento de seus alunos de forma prazerosa. Contudo, considera-se que o desenvolvimento global ocorre a partir de estímulos no ambiente social e que não há uma metodologia certa e/ou errada na forma de se ensinar, pois a aprendizagem irá ocorrer conforme o desempenho e esforço/interesse do aluno. As ações pedagógicas exercidas dentro da sala de aula pelo professor regente fará com que seus objetivos possam ser alcançados.

Diante dos levantamentos até aqui, percebe-se que é fundamental a interação e a comunicação entre professor e aluno e como essa relação reflete no desenvolvimento da criança. Podemos assim dizer que alfabetizar uma criança exige muito mais que fazer com ela conheça o alfabeto e os numerais espera-se que o professor mostre a diversidade de caminhos que podem levar ao processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Disponível em: <
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Brasília, 2018. Acesso em 20 de Julho de 2020.

CALLAI, Helena Copetti (Org.). **O ensino em estudos sociais.** Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.

DÓRIA, Lílian Freury; ONUKI, Gisele; DIAZ, Marília; ZAGONEL, Berdanete (Org). **Metodologia do ensino da arte.** Curitiba: InterSaberes, 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

LEÃO, Marjore Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** Revista Estudos Linguísticos. São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001/583>>. Acesso em 03 de Dezembro de 2020.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. **O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental:** formação lúdica docente. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/153507/lopes_mss_me_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y> Acesso em 03 de Dezembro de 2020.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidades e atividades Lúdicas:** uma abordagem a partir das experiências Internas. Nativa - revista ciências sociais: 2 .ed. 2005.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste et al. **Pedagogia do movimento:** universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba: InterSaber, 2012.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaber, 2012.

SANTOS, Anderson Oramisio; JUNQUEIRA, Adriana Mariano Rodrigues; SILVA, Graciela Nunes da. **A afetividade no processo de ensino e aprendizagem:** diálogo em Wallon e Vygotsky. Uberlândia, 2016 Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/perspectivasempsicologia/article/view/35591/18718>>. Acesso em 03 de Dezembro de 2020

SENA, Adelize Isabel de Oliveira. **As atividades lúdicas nos processos de alfabetização nos anos iniciais no ensino fundamental.** Bahia, 2013. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/7890/1/2013_AdeliceIsabeldeOliveiraSena.pdf> Acesso em 22 de junho de 2020

TEIXEIRA, Karyn Liane. **O universo lúdico no contexto pedagógico.** Curitiba: InterSaber, 2018.