

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

15098 - Resumo Expandido - Trabalho - 5ª Reunião Científica Regional da ANPEd Norte (2024)

ISSN: 2595-7945

GT 24 - Arte, Educação, Linguagens e Tecnologias

A ARTE E A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DAS HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Débora Pereira Braga Mazzali - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA

Wendell Fiori de Faria - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA

Jovanilda Souza dos Anjos Silva - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA

Agência e/ou Instituição Financiadora: Unir- RO e Semed

A ARTE E A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DAS HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Resumo: Este resumo é parte de uma pesquisa de Mestrado em Educação e tem como objetivo identificar a importância da arte e da ludicidade no desenvolvimento de habilidades para leitura e escrita no processo de alfabetização em conformidade à BNCC (2017). Desta forma, buscou-se investigar como a arte e a ludicidade podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e escrita. A investigação será em uma escola municipal e os procedimentos de coleta e análise de dados serão estruturados por uma abordagem qualitativa com objetivo exploratório-descritivo, a coleta de dados baseia-se em levantamento bibliográfico da ação educacional dos professores ao inserir a arte e a ludicidade no processo de alfabetização. Para tanto, a base teórica fundamentar-se-á em: Piaget (1971); Freire (1987; 1996); Nóvoa (1999); Luckesi (2005); Vygotsky (2007); Gatti (2010); e nas legislações brasileiras. Os resultados obtidos na pesquisa evidenciam que as estratégias lúdicas utilizadas pelas professoras na alfabetização têm um impacto positivo no ensino-aprendizagem da alfabetização, potencialmente essas estratégias estimulam o interesse e a curiosidade dos alunos, ajudando no desenvolvimento de habilidades cognitivas e favorecendo um ambiente de aprendizagem descontraído e prazeroso.

Palavras-chaves: Alfabetização. Arte. Ludicidade. BNCC. Professores.

INTRODUÇÃO

A arte e a ludicidade podem ser recursos pedagógicos significativos para a educação, para Brandão (2007, p. 47) "a arte e a ludicidade são recursos pedagógicos fundamentais para a formação integral dos indivíduos, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da sensibilidade, da imaginação e da expressão".

Piaget (1971, p. 25) destaca que na ludicidade “o jogo é uma atividade que permite à criança desenvolver habilidades cognitivas, como a imaginação, a criatividade, a percepção e a memória, além de aprender a lidar com situações novas e a resolver problemas”. Já no que se diz respeito a arte (Arnheim, p. 1989, p. 45) preconiza que "pode ser vista como um processo cognitivo que envolve a percepção, a imaginação e a reflexão".

A partir da compreensão dos conceitos e aspectos fundamentais relacionados à arte e ludicidade na educação, à práxis docente na educação, às estratégias de ensino baseadas em arte e ludicidade na alfabetização depreende-se que a arte e ludicidade contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, incorporadas como metodologias no processo de alfabetização e para a formação de alunos críticos, criativos e capazes de se expressar de forma significativa no mundo em que vivem.

Diante disso, o problema investigado foi: Qual a importância da arte e da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da alfabetização para fundamentar habilidades de leitura e escrita? Como hipótese, considera-se que a utilização de estratégias baseadas em arte e ludicidade podem contribuir significativamente para o processo de alfabetização, uma vez que esses elementos podem estimular o interesse e a curiosidade dos alunos, favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e promover um ambiente de aprendizagem lúdico.

Relacionado à investigação proposta, o objetivo geral consiste em compreender a importância da arte e da ludicidade no desenvolvimento de habilidades para leitura e escrita no processo de alfabetização.

Na investigação pretende-se contextualizar como a arte e a ludicidade podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e escrita, identificando aspectos da utilização das estratégias baseadas em arte e ludicidade para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em uma escola da rede municipal.

METODOLOGIA

A natureza da pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa que segundo Bogdan & Biklen (1994, p. 48) “os investigadores qualitativos frequentam os locais de estudo porque se preocupam com o contexto. Entendem que as ações podem ser mais bem compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência.”.

Quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa com objetivo exploratória-descritiva. De acordo com Gil (2017, p. 38) “(...) A pesquisa exploratória pode ser conceituada como o primeiro passo do processo de construção do conhecimento, conduzindo à descoberta e ao entendimento dos fenômenos ou problemas que ainda não foram adequadamente estudados”

Para Triviños (1987, p. 110) a “pesquisa descritiva exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade”.

Desta forma, a pesquisa descritiva, ao enfatizar a importância da descrição precisa e abrangente, permite não apenas a compreensão mais profunda da realidade investigada, mas também abre o caminho para o desenvolvimento de novas perspectivas dentro do campo de estudo.

LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO

A importância da arte na educação está relacionada não apenas à formação estética dos alunos, mas também à sua formação integral como seres humanos. Segundo o documento "Arte na Educação Básica", elaborado pelo Ministério da Educação (2014), a arte na educação "desenvolve a sensibilidade, a percepção e a imaginação, amplia a capacidade de expressão e comunicação, incentiva a criatividade e a originalidade e favorece a compreensão do mundo e a construção de valores éticos e estéticos".

Portanto, a arte na educação tem potencial para estimular a criatividade, a imaginação e a reflexão crítica, além de favorecer o desenvolvimento socioemocional e a formação integral dos alunos, torna-a uma ferramenta valiosa no processo de ensino e aprendizagem.

Compreender a ludicidade na educação é fundamental para a promoção de um ambiente de aprendizagem mais descontraído e prazerosos, em que a ludicidade tem como características a espontaneidade, a criatividade, o desafio, a imprevisibilidade e a surpresa. Essas características fazem com que o processo de aprendizagem possa ser mais significativo e prazeroso para os alunos, pois eles se sentem motivados a aprender.

Diante deste aspecto, referendamos o pensamento de Macedo (2005, p. 32), ao enfatizar que "a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento da inteligência, da socialização, da criatividade e da afetividade dos alunos". Assim dizendo, a ludicidade pode ajudar no desenvolvimento integral dos alunos, estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais e também pode contribuir significativamente para o processo de ensino-aprendizagem. Como afirma Kishimoto (2014, p. 22), "a ludicidade é um elemento importante na educação, pois pode contribuir para o desenvolvimento integral dos indivíduos, estimulando a criatividade, a imaginação e a curiosidade dos alunos".

Ao utilizar estratégias lúdicas no ambiente escolar, é possível estimular a criatividade, a imaginação e a curiosidade dos alunos, fatores que incidem no processo de alfabetização e na capacidade de interpretação dos alunos. Desta forma a ludicidade se torna um recurso

valioso para os educadores, pois proporciona um ambiente mais motivador, possibilitando que o processo de aprendizado possa alcançar os direitos de aprendizagem descritos na (BNCC, 2017).

DOCENTE NA EDUCAÇÃO

Destarte neste contexto descrito, as práticas docente na educação é um conceito que remete à ação reflexiva e crítica do professor em sua prática pedagógica. Segundo Freire (1996), a prática docente é um processo de reflexão e ação que envolve a análise crítica da realidade, Pimenta e Anastasiou (2002, p. 32) consideram que "a prática docente é ação-reflexão-ação, ação que se realiza no cotidiano das escolas e que permite o desenvolvimento de um processo de formação permanente" e de acordo com estes autores, a prática docente envolve a construção de conhecimentos a partir da interação entre teoria e prática., de forma a estimular a autonomia e a criatividade dos alunos.

Não obstante, nesta atuação estratégias para o ensino de arte e ludicidade devem ser operacionalizadas para fundamentar habilidades na alfabetização, especificamente voltadas para leitura e escrita, visto que a ludicidade e arte são estratégias metodológicas cada vez mais utilizadas na alfabetização. Segundo Marques (2019, p. 6), "a ludicidade é um meio eficaz para o processo de alfabetização, pois permite que a criança aprenda brincando, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais".

Ao permitir que a criança aprenda brincando, a ludicidade estimula habilidades cognitivas, como a atenção, a memória e a capacidade de raciocínio lógico, e também aperfeiçoa habilidades socioemocionais, como a socialização, a criatividade e a autonomia, favorecendo a alfabetização e o desenvolvimento integral da criança.

CARACTERIZAÇÃO DA LUDICIDADE E ARTE

Uma das principais características da utilização da ludicidade e da arte na alfabetização é a possibilidade de tornar o processo mais descontraído e prazeroso. Segundo Vasconcellos (2007, p. 38), "o lúdico permite que a criança aprenda de forma mais prazerosa e significativa, explorando diferentes possibilidades de aprendizado". Da mesma forma, Pimentel (2014, p. 3) destaca que "a arte possibilita um aprendizado mais criativo e expressivo, permitindo que a criança explore diferentes linguagens, estimulando a imaginação e a criatividade".

Outra característica importante da utilização da arte e da ludicidade na alfabetização é

a possibilidade de desenvolver habilidades socioemocionais. De acordo com Carvalho e Carvalho (2016, p. 5), "a arte favorece o desenvolvimento socioemocional, permitindo que a criança expresse seus sentimentos e emoções, desenvolvendo a empatia e a autoestima". Da mesma forma, Lima e Ferreira (2017, p. 4) destacam que "a ludicidade favorece o desenvolvimento socioemocional, permitindo a socialização, a empatia, a cooperação e a autoconfiança".

Vinculados a isso, as práticas educativas que utilizam a arte e a ludicidade contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, para Carvalho e Carvalho (2016), a arte desenvolve habilidades cognitivas e favorece o desenvolvimento socioemocional, pois "permite a expressão de emoções e sentimentos, ajuda a desenvolver a empatia, a autoestima e a autoconfiança" (Carvalho; Carvalho, 2016, p. 5), adicional a isto desenvolve habilidades como a empatia, a criatividade e a resiliência. Para Barbosa, "a arte é um fator humano universal, que promove a compreensão do mundo, a sensibilidade, a percepção, a intuição, a imaginação, a criação, a expressão, a comunicação e a fruição" (2010a, p. 12). Através da arte e do lúdico, as crianças podem expressar seus sentimentos, emoções e ideias de forma mais livre e espontânea, o que contribui para o desenvolvimento da empatia e da capacidade de se colocar no lugar do outro.

Por fim, a utilização da arte e da ludicidade no processo de aprendizagem pode proporcionar uma formação integral e significativa, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e sócio emocional das crianças. Como afirma Morello (2015, p. 87), "as práticas educativas que envolvem a arte e o lúdico podem ser uma alternativa viável para superar a concepção de que aprender é apenas reproduzir e memorizar conteúdos, permitindo que os estudantes construam seus próprios conhecimentos de forma mais autônoma e criativa".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As estratégias de ensino baseadas em arte e ludicidade na alfabetização podem ser utilizadas em diversas formas de expressão e metodologias de ensino, envolvendo diferentes atividades, como jogos, brincadeiras, contação de histórias, teatro, música, entre outras. Estes recursos permitem que a criança explore diferentes possibilidades de criação e comunicação e na alfabetização pode envolver atividades como desenhar, pintar, recortar, colar, permitindo que a criança explore múltiplas formas de linguagem visual.

Em resumo, as estratégias de ensino baseadas em arte e ludicidade na alfabetização podem ser uma alternativa viável para tornar o processo de aprendizado mais lúdico, prazeroso e significativo. Além disso, podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e sócio emocional das crianças, permitindo que elas expressem suas emoções, desenvolvam a empatia e a autoestima, e aprendam de forma mais criativa e autônoma.

Por fim, a arte e a ludicidade pode ser uma forma de contribuir no processo da alfabetização, cuja arte pode ser um recurso metodológico para o processo de alfabetização, pois permite que a criança explore diferentes formas de linguagens, desenvolvendo habilidades de leitura e escrita e se apropriando dos direitos de aprendizagem descritos na legislação.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1989.

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 2010a.

BRANDÃO, C. R. **Arte-educadores na formação de professores**. Revista Capilé, 2007. p. 10(8), 45-50.

BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S.K. Dados Qualitativos. IN. BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S.K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução a teorias e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994. p.147- 202.

CARVALHO, Ana Lúcia de; CARVALHO, Leticia Costa. A arte como mediadora do desenvolvimento socioemocional. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 11, n. 2, 2016. p. 469-483.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra. 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

LIMA, Francisco Wellington Rodrigues; FERREIRA, Maria Aparecida. A ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, v. 11, n. 2, 2017. p. 1-17.

MACEDO, L. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

MARQUES, Jéssica da Silva. **A ludicidade como ferramenta pedagógica para a alfabetização de crianças do 1º ano do ensino fundamental**. 2019. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MORELLO, Rosângela (Org.). **Leis e línguas no Brasil**: o processo de cooficialização e suas potencialidades. Florianópolis: IPOL, 2015, p. 140.

PIAGET, J. **O jogo e a educação infantil**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. G. C. **Docência no ensino superior**. São Paulo: Cortez

Editora. 2002.

PIMENTEL, Ana Paula Costa. A importância da arte no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Interações**, Campo Grande, v. 15, n. 1, p. 1-6, 2014.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2015.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Avaliação da aprendizagem: práticas de mudança - por uma práxis transformadora**. São Paulo: Libertade, 2007.