

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

TAINÁ MONTEIRO NEVES

09/15882

**A BRINCADEIRA, O JOGO, O LÚDICO E A LITERATURA INFANTIL
NAS SALAS DE ALFABETIZAÇÃO**

BRASÍLIA - DF

2013

TAINÁ MONTEIRO NEVES

**A BRINCADEIRA, O JOGO, O LÚDICO E A LITERATURA INFANTIL
NAS SALAS DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
para obtenção do título de
licenciatura em Pedagogia à
Comissão Examinadora da
Faculdade de Educação da
Universidade de Brasília, sob
orientação do Professor Doutor
Antônio Villar Marque de Sá.

BRASÍLIA – DF

2013

Ficha Catalográfica

NEVES, Tainá Monteiro. A BRINCADEIRA, O JOGO, O LÚDICO E A LITERATURA INFANTIL NAS SALAS DE ALFABETIZAÇÃO. Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação - FE, Brasília – DF. JULHO/2013.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá.

Trabalho de Conclusão de Curso. Licenciatura em Pedagogia – Universidade de Brasília.

A BRINCADEIRA, O JOGO, O LÚDICO E A LITERATURA INFANTIL NAS SALAS DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso avaliado pela Comissão Examinadora constituída
por:

Professor Dr. Antônio Villar Marques de Sá

Orientador

Professora Dr^a. Iracilda Pimentel

Suplente

Professora Dr^a. Luciana de Mello Gomide

Examinadora

Professora Dra. Vera Aparecida de Lucas Freitas

Examinadora

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por estar sempre ao meu lado me dando forças para concluir mais uma etapa importante da minha vida, não permitindo que eu desanimasse diante das dificuldades.

Aos meus pais Luís e Adriana, por sempre me proverem de ensinamentos para a vida e para todas as questões em meus momentos mais difíceis, sem que para isso exigissem nada em troca. Pai, te devo tanto por tudo que faz por mim e sou tão grata pelo exemplo que você é em minha vida, que outras mil vidas mais não me seriam suficientes para expressar a admiração que tenho pela sua pessoa. Mãe, você é uma pessoa sensacional e sua alegria é contagiante, não sei o que seria de mim sem seu sorriso e sem sua presença reconfortante. Você é meu abrigo. Ao meu irmão Cauê pela força, compreensão e paciência.

Aos meus avós Djalma e Marlene, pelo apoio e incentivo e por tudo que sempre fizeram por mim. Vó, você é meu exemplo de vida, meu amor por você transborda, sua paciência, carinho e atenção me deixam sem palavras.

Ao meu noivo Ricardo, melhor amigo e companheiro de todas as horas, sempre ao meu lado me apoiando e incentivando, com certeza sou uma pessoa melhor por ter você ao meu lado. Amo muito você!

Ao meu filho Luca pela compreensão, carinho e paciência nessa fase. Você é sinônimo de paz e minha vida sem você não teria sentido.

Às minhas amigas, Jéssica, Fernanda e Liliane, pela paciência e incentivos. Minha vida sem vocês não teria graça.

À minha família que, com certeza, é a melhor do mundo. Sinto-me privilegiada por ter vocês perto de mim. Muito obrigada!

Às professoras, Iracilda Pimentel, Luciana Gomide e Vera Freitas, por gentilmente aceitarem fazer parte da minha banca.

E, finalmente, ao professor Antônio Villar, por acreditar e confiar em mim, sempre me motivando e apoiando a fazer um trabalho cada vez melhor.

*Dedico este trabalho a todas as
crianças, especialmente para o
meu filho amado, Luca.*

“Nós não paramos de brincar porque envelhecemos, mas envelhecemos porque paramos de brincar.”

Oliver Wendell Holmes

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso analisa a importância de ensinar através do lúdico, ou seja, das brincadeiras, dos jogos e da literatura infantil como recursos facilitadores da aprendizagem da criança, sendo usado como subsídio do conhecimento e desenvolvimento que desperta o gosto pelo aprender de forma prazerosa oferecendo atividades lúdicas, construindo o saber e os valores sociais úteis para a formação da cidadania. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, respaldada por renomados autores e em seus referenciais teóricos. Observa-se que se essas técnicas forem bem aplicadas, certamente ajudarão no processo de alfabetização e no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo escolar. Há muito material discutindo a importância de se trabalhar com o lúdico mas, mesmo assim, ainda temos que pesquisar e esclarecer, visto que o lúdico é muito mais que um mero passatempo. O brincar é a oportunidade de desenvolvimento e aprendizagem, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, enfim, aprende com facilidade. Estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona também a ampliação da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Este tema apresenta um enfoque retrospectivo, por levar em conta autores do passado, que ressaltavam, já naquela época, a importância do lúdico na educação infantil. E apresenta um caráter prospectivo porque estuda e procura salientar os benefícios do lúdico para a criança enquanto aluno hoje e enquanto cidadão do amanhã, auxiliando os educadores a perceberem a importância de se trabalhar com as atividades lúdicas no processo de alfabetização. Por fim apresenta-se uma proposta de atividades lúdicas para as diferentes fases da alfabetização, com um grupo de jogos competitivos e outro de jogos cooperativos.

Palavras-chaves: Lúdico; Ensino-Aprendizagem; Brincadeira; Alfabetização; Literatura Infantil; Jogo.

ABSTRACT

This article emphasizes the importance of teaching through playful, in other words, the jokes, games and children's literature resources as facilitators of children's learning, being used as an input of knowledge and development that awakens the taste for learning so enjoyable offering learning opportunities through play activities, building knowledge and social values for citizenship education. The methodology used in this article was literature review, endorsed by experts and their theoretical frameworks. I noticed that if these techniques are well implemented, they will certainly help in the process of literacy and the development of psychomotor education and consequently in the school process. There is a lot of writings of working with the playful and beneficial, but even so, we still have to search far and clear, showing that the playfulness is much more than a mere hobby. The play is the opportunity for development and learning, because while playing the child experiences, discovers, invents, exercise, finally learns easily. It stimulates curiosity, initiative and self-confidence. It also provides the learning, the development of language, thought, concentration and attention. This theme features a retrospective approach, by taking into account the authors of the past, that even by that time used highlight the importance of playfulness in early childhood education. And it features a prospective character because it studies and seeks to highlight the benefits of playfulness to the child as a student now and as a citizen tomorrow, helping teachers to realize the importance of working with recreational activities in the literacy process.

Keywords: Playful, Teaching and Learning, Play, Literacy

SUMÁRIO

	Página
PARTE 1 – Memorial	12
1 INTRODUÇÃO	14
2 CONTEXTUALIZAÇÃO METODOLÓGICA	16
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
3.1 Alfabetização: Conceito	19
3.2 O lúdico e a alfabetização	21
3.2.1 O lúdico e a aprendizagem	24
3.2.2 O lúdico e o educador	25
3.2.3 O lúdico na perspectiva dos teóricos	26
3.3 Direito de brincar: O lúdico na legislação brasileira	28
3.3.1 Espaço para a brincadeira	29
3.3.2 As segundas intenções e o benefício do brincar	30
3.4 A literatura infantil no processo de alfabetização	30
3.5 O jogo na alfabetização	35
3.5.1 A função do jogo para a criança	36
3.5.2 A importância do jogo	37
4 SUGESTÕES DE JOGOS E ATIVIDADES PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	40
4.1 Jogo 1 – Bingo de letras	40
4.2 Jogo 2 □ Soletrando	40
4.3 Jogo 3 – Encontrando seu crachá	41
4.4 Jogo 4 – Quebra-cabeça de palavras	42
4.5 Jogo 5 – Boliche de letras	42
4.6 Jogo 6 – Tapa a tapa	43

4.7 Jogo 7 – Jogo da memória	43
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	47
ANEXO	49

MEMORIAL

Sou filha de Luis Henrique Neves Pereira, nascido no interior da Bahia, mais precisamente na cidade de Santana, em 1967. Veio para Brasília aos 10 anos com seus pais, em busca de uma vida melhor. Filho de uma professora e um contador sempre foi incentivado e induzido ao estudo. Formou-se também em contabilidade e em 1989 passou no concurso da Caixa Econômica Federal, onde trabalha até hoje como auditor fiscal.

Minha mãe, Angelita Adriana Monteiro, nasceu no Paraná em 1968. Filha de um comerciante e também de uma professora, não teve oportunidade de seguir seus estudos após o ensino médio, pois se mudou para Brasília e logo começou a trabalhar para se sustentar. Nunca cursou uma faculdade, seu sonho era fazer odontologia, porém hoje é empresária e dona de uma loja de roupas.

Eu, Tainá Monteiro Neves, nasci em 1990 em Brasília, onde sempre morei. Começo contando um pouco de minha vida acadêmica, resgatando minha infância. Morei no Cruzeiro até os 6 anos, me lembro de adorar brincar na rua com as demais crianças. Minha brincadeira preferida era 'escolinha', daí vejo onde começou meu gosto pela educação. Nada muito concreto, porém já chamava atenção dos meus pais, que viam eu que adorava imitar minha professora. Entrei na escola com 3 anos, estudei no colégio Santa Terezinha até o antigo Jardim 3, e adorava ir a escola, para mim era um lugar de sonho, onde me divertia muito. Tinha uma imagem idealizada de todas as minhas professoras e sempre gostei de imitá-las.

Aos 6 anos, me mudei para a 416 norte onde moro até hoje. Fui estudar na escola Golfinho Dourado onde entrei na 1ª série e estudei até a 4ª. Aprendi a ler e escrever ainda no Jardim 3 e tive bastante facilidade, pois meu pai sempre me incentivou a ler, me presenteando com livros de histórias a fim de despertar meu gosto pela leitura. Não me recordo muito dos nomes das minhas professoras, me lembro especificamente da tia Veri(Veridiana), me tratava com o maior carinho como se fosse uma filha mesmo. Nessa fase comecei a perceber que a escola não era somente um espaço para me divertir e brincar, mas também para aprender.

Aos 11 anos na 5ª série, fui para o Inei, e senti uma enorme dificuldade em me adaptar. Primeiro, pela questão de não haver mais tias e sim professoras, segundo pela questão de haver várias professoras(cada matéria com uma professora). Tudo isso foi bastante estranho pra mim, não compreendia os conteúdos, me sentia acanhada em tirar dúvidas. Resumindo, fiquei de recuperação na 5ª série e quase perdi o ano. Diante tudo isso, comecei a tomar desgosto pelos estudos, para preocupação dos meus pais. Esse período até a 8ª série foi bastante complicado, fiquei de recuperação praticamente em todas as séries.

Já no ensino médio fui para o colégio Leonardo da Vinci, e coloquei na minha cabeça que iria me adaptar. No meu 1º ano já tinha mais ou menos pensado o que queria fazer no vestibular, já que a pressão começou a ser maior para decidir, sempre pensei em ser professora porém no ensino médio como as opções eram tantas que comecei a ficar em dúvida quanto a isso. Fui amadurecendo as idéias em minha cabeça e no 3º ano optei pelo curso de Pedagogia, estudava de manhã e fazia cursinho pré vestibular no turno da tarde no Alub. Vi que tinha chances de ingressar na Universidade de Brasília pelo PAS(programa de avaliação seriada) e me dediquei a isso.

E esse foi o início de minha vida universitária. Entrei na UnB no 1º semestre de 2008 pelo PAS, foi uma emoção pois era a primeira da família a cursar uma Universidade Federal, porém cheguei aqui e me decepcionei, fiquei perdida era tudo muito diferente do ensino médio, não havia salas fixas, os professores eram diferentes (não havia uma preocupação com o aluno como no ensino médio) o aluno que tinha que acompanhar o ritmo do professor, resumindo, fiquei extremamente assustada. Passando o tempo, comecei a fazer amizades e fui me identificando com o curso, com as matérias e professores e fui tomando mais gosto pela educação.

Dei aulas particulares durante 2 anos para crianças até o 9ºano, mais nunca havia tido experiência em sala de aula. E no ano de 2011 comecei a trabalhar como auxiliar de sala no colégio Ciman e estou cada vez mais certa que é isso que eu quero pro meu futuro. Ensinar é um trabalho muito cansativo, contudo, muito gratificante só quem está em sala de aula sabe.

1 INTRODUÇÃO

O papel que o professor desempenha durante o processo de alfabetização influencia amplamente no desenvolvimento da criança. Se essa alfabetização não for devidamente trabalhada, muitas vezes, poderá gerar dificuldades de aprendizagem, tanto com respeito ao cotidiano escolar, quanto para as resoluções de várias situações na vida da criança. O meio em que a criança está inserida também influencia em seu desenvolvimento, ou seja, o contexto sociocultural é facilitador do processo de alfabetização pela interação que faz com adultos letrados, desde que possam responder às atitudes das crianças para com a leitura e escrita, interpretando-as como significativas, dando-lhes sentido, para que elas se constituam como objetos de sua atenção e conhecimento.

A criança está imersa num mundo letrado, brincando de faz de conta como, por exemplo, brincando de mercado, de escolinha, restaurante, etc. Ela faz uso de vivências de letramento, convivendo assim, desde pequeno com a leitura e a escrita, bem como fazendo uso dessa diversidade, mesmo sem saber ler ou escrever.

É sabido que os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento da criança.

Para Vigotski, (1987) a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças interagem com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas, é Piaget (1978) que nos esclarece que o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferenciadas de brincar.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente de letramento e alfabetizador, para favorecer o processo de aquisição de autonomia e aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e literatura infantil.

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, para que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico e mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Desse modo, este trabalho final de conclusão de curso tem como objetivo geral, refletir sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino-aprendizagem da criança na alfabetização e, como objetivos específicos, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura do lúdico; reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula; apontar os benefícios das atividades lúdicas nas salas de alfabetização e elaborar uma proposta de jogos para todas as fases da alfabetização, subdividida em jogos competitivos e jogos cooperativos.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO METODOLÓGICA

Os procedimentos para a realização deste estudo vão se basear em uma pesquisa bibliográfica. “A pesquisa bibliográfica tem a finalidade de propiciar a familiaridade do aluno com a área de estudo no qual está interessado, visto que ela possibilita a construção de respostas ao problema de pesquisa.” (GIL, 2002, p.79).

Para o desenvolvimento da investigação, realizarei diferentes momentos metodológicos:

1. Pesquisa bibliográfica de caráter analítico.
2. Leitura, sistematização e orientação.
3. Elaboração de uma proposta de atividades lúdicas para as diferentes fases da alfabetização, com dois agrupamentos: jogos competitivos e jogos cooperativos.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Brincar: “é o principal meio de aprendizagem da criança, ela gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular” (SANTIN, 2001, p.523) ou, ainda, simplificado nas seguintes palavras de Ferreiro (1988), brincar “é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança”.

Segundo Feijó (1992), lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente e faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E nesse “brincar” estão incluídos o jogo, o brinquedo e o divertimento, isso que contribui para um ambiente de aprendizagem. A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e, principalmente, a forma de interagirmos na sociedade. O ato de brincar estimula o uso da memória, que ao entrar em ação, se amplia e organiza o material a ser lembrado.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. A inserção do aspecto lúdico na alfabetização, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social, pessoal e cultural e colabora com a boa saúde mental e física do indivíduo para vida toda.

Vigotski (1989, p. 109) afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, incorporar o conhecimento, promover o rendimento escolar, a fala, o pensamento e o sentimento.

Ainda de acordo com Vigotski (1984, p.97):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de

desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

A brincadeira é uma atividade social privilegiada de interação específica e fundamental que garante a construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história. É no brincar que as crianças podem se colocar desafios e questões, além do seu comportamento diário, tentando compreender os problemas que lhes são propostos, pois na brincadeira, ao mesmo tempo em que as crianças desenvolvem sua imaginação, elas constroem relações entre si.

Segundo Vigotski (1989), são as regras da brincadeira que fazem com que as crianças se comportem de forma mais avançada do que aquela, habitual para sua idade.

A criança, através do brincar, desenvolve sua coordenação motora, suas habilidades visuais e auditivas, seu raciocínio criativo e sua inteligência.

É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que está inserida, a ele se integrando, se adaptando às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

A garantia do espaço do brincar no contexto escolar é a possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. A escola obrigatória que não é lúdica não mantém seus alunos, porque eles não têm meios de pensar na escola como algo que lhes será bom em um futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem direito o que são ou significam.

O professor, através do brincar, deve dar condições à criança para que ela adquira conhecimentos formais e para que desenvolva seu pensamento. Toda criança pode construir e ampliar conceitos através da interação com outras crianças ou indivíduos mais experientes, conceitos estes que talvez ela não tenha condições de realizar sozinha. Dessa forma, as brincadeiras assumem características diferentes nos vários períodos do desenvolvimento.

Em Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14) está explícito que “brincar é sem dúvida uma forma de aprender. Mas é muito mais do que isto, é experimentar, relacionar-se, transformar-se, negociar”. Assim, os educadores devem dar oportunidade de crescimento à criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade, que estimule as interações sociais e que seja enriquecedor de imaginação, de forma que a

criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir e ampliar seu conhecimento.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processo interativo envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel relevante para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognições), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representações da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa.

Utilizar o jogo na educação infantil, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de inicialização e ação ativa e motivadora, significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento. Por exemplo, ao usar a quadrilha para a apreensão de noções de conjunto, de pares e ímpares ou o boliche, para a construção de números, estão presentes propriedades metafóricas do jogo que possibilitam à criança o acesso a vários tipos de conhecimentos e habilidades.

Assim, o jogo pode assumir duas funções:

1- Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente;

2- Função educativa: o brinquedo ensina e completa o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

3.1 ALFABETIZAÇÃO: CONCEITO

Sabemos que a alfabetização é um processo que torna possíveis processos cognitivos e sociais ao propiciar condições para que o indivíduo tenha acesso ao mundo da escrita, tornando-se capaz não só de ler e escrever, enquanto habilidades de aquisição do sistema da escrita, mas também tornar real a adequação da leitura e da escrita com todas as funções que elas têm na sociedade e também como instrumento na luta pela conquista da cidadania.

Assim, o processo da leitura acontece desde a mais tenra idade e gira ao redor de

signos, símbolos, desenhos e figuras. Nesse sentido (ROSA; NISIO, 1998) afirma que a leitura é a correspondência entre sons e os sinais gráficos, através da decifração do código e a compreensão do conceito ou ideia. A leitura envolve a identificação dos símbolos impressos (letras e palavras).

Ainda para as autoras:

[...] a leitura é um processo de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apoiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando, recreando-se, e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com outras pessoas. (ROSA; NISIO, 1998, p.44).

Já o processo de escrita é uma maneira de representarmos nossa linguagem, desse modo:

[...] a escrita é considerada uma forma superior de linguagem. Requer que a pessoa consiga conservar a ideia que tem em mente, ordenando-a numa determinada sequência e relação. Escrever significa relacionar signo verbal, que já tem um significado, a um signo gráfico. É planejar e esquematizar a colocação correta de palavras ou ideias no papel. [...] Enfim, a escrita é uma forma de representação da linguagem oral que passa por diversos estágios de desenvolvimento, que é caracterizada pela atividade gráfica. Assim, a evolução gráfica da criança é resultado de uma tendência natural, expressiva, representativa, que revela o seu modo particular, devendo ser facilitada pelo educador de forma criativa, e, portanto, dinâmica. (ROSA; NISIO, 1998, p.59-60).

Ao ingressar em uma sala de alfabetização, a criança já traz consigo vivências e bagagens sobre jogos, brincadeiras, assim como, sobre a linguagem escrita. Diante desse fato, faz-se necessário um estudo mais abrangente sobre a prática do lúdico nesse contexto.

Devido à facilidade da compreensão que a criança obtém através de atividades que envolvam o lúdico, é importante aliar essa prática com os conteúdos escolares, visto que os jogos e as brincadeiras já fazem parte da vida da criança antes mesmo da alfabetização.

O professor diante disso, poderá dinamizar e tornar as aulas mais interessantes, fazendo com que a criança desenvolva seu raciocínio e construa seu conhecimento de forma descontraída. Muitas vezes o jogo e a brincadeira são vistos como atividades fúteis e que estão longe de ter um valor educativo, porém, atualmente é possível perceber o quanto instituições escolares têm modificado a metodologia de ensino saindo do tradicionalismo e a cada dia têm dado mais ênfase a aplicação do lúdico na alfabetização.

Segundo Schwartz (2003) a aprendizagem da leitura e da escrita, deve ocorrer num momento natural, com a utilização de jogos e estratégias lúdicas que englobem outras formas de expressão da linguagem. Mais que ensinar a ler e escrever, alfabetizar é proporcionar outras leituras, formas de ver e de interpretar tudo que está no mundo.

Analisando esse contexto, o educador deve utilizar o lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem. As autoras (ROSA; NISIO, 1998) ainda chamam atenção para a possibilidade de o jogo imaginário facilitar a obtenção da linguagem oral e escrita. No ensino da leitura e escrita deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. (p.46). Portanto, para que a criança passe da linguagem oral para a linguagem escrita é de suma importância trabalhar o “concreto”, pois dessa forma a alfabetização torna-se mais agradável através do lúdico.

Os apontamentos de Shiebles (1974) enfatizam que

[...] os jogos linguísticos que propõem um novo modo ou estilo de fazer justaposição de palavras; as analogias, as metáforas são colocadas a serviço da compreensão do universo do discurso e da linguagem humana (apud, ROSA; NISIO, 1999, p.39).

Diante desse quadro, é possível perceber que se o lúdico ou “jogos linguísticos” forem aplicados, favorecerão a compreensão dos signos e símbolos existentes na linguagem humana.

Para tentar compreender como se dá o processo de alfabetização nos diferentes níveis em que a criança se encontra, alguns autores têm pesquisado sobre o tema como Emília Ferreiro, Ana Teberosky e Magda Soares.

3.2 O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO

O brincar é uma atividade espontânea e natural da criança e é benéfico por estar centrado no prazer, no despertar de emoções e sensações de bem estar, além de libertar as angústias e funcionar como escape para emoções negativas. Tudo isso, ajuda a criança a lidar com os sentimentos que fazem parte da vida cotidiana. Daí, pode-se afirmar que brincando a criança aprende a lidar com o mundo, forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo.

A brincadeira tem sido comumente apontada como espaço privilegiado do desenvolvimento da criança. Desse modo, considera-se que ela deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Porém, na realidade, o que muitas vezes acontece é que a brincadeira acaba cedendo espaço para outras atividades pelo educador, como sendo mais importantes do ponto de vista pedagógico.

Bem sabemos o quanto é difícil ser educador no mundo contemporâneo. Muitos educadores estão marcados pela ansiedade, pelo medo, pela desvalorização da profissão, pelo baixo salário, por alunos desinteressados e não receptivos à aprendizagem, que não se interessam pelo aprendizado de uma forma em geral.

O aluno não se sente motivado em aprender, não considera interessante mais o livro didático, a lousa e o caderno. Cada vez mais cedo, as crianças entram em contato com os recursos tecnológicos, passando horas sentadas à frente do videogame, da televisão e do computador.

Sabe-se que o computador é um instrumento de aprendizagem e um ótimo recurso pedagógico e, se utilizado adequadamente passa a ser um instrumento eficaz e auxiliador na educação. Mas é preciso enfatizar a importância de brincar e criar para a criança.

Atualmente, as crianças possuem tantos compromissos como balé, capoeira, natação, inglês, música, espanhol, que não sobra tempo para ser criança e brincar. E nesse ritmo de atribuir muitas responsabilidades cedo demais para as crianças, vai-se imprimindo nelas uma carga de responsabilidades que ocasionará, possivelmente, um cansaço e até desinteresse por atividades necessárias à sua formação.

Por isso, atualmente, vemos tantas crianças com dificuldades de aprendizagem e de assimilação do conteúdo. Com “problemas emocionais”, elas não brincam, não conseguem ser criativas e apresentam "mau comportamento" em sala de aula.

A educação, por sua vez, está em constante aperfeiçoamento, buscando subsídios para tornar o ato de aprender prazeroso e significativo. Essa busca por novas metodologias para melhorar o resultado do ensino-aprendizagem inquieta muitos educadores, que sabem da importância de reverter esse quadro de tanto desinteresse em sala de aula.

Atualmente apesar de que muitos projetos, e teorias, uns criados, outros renovados busque por uma metodologia melhor e mais adequada, os professores continuam insatisfeitos com os resultados e os alunos não se sentem atraídos pela aprendizagem.

Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando o processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de facilitar a aprendizagem.

Vigotski (1984) atribui importante papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo ele, por meio da brincadeira o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento.

"A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem à criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras, a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento" (VIGOTSKI apud QUEIROZ; MARTINS, 2002, p.6.)

Os alunos de hoje desejam uma educação prazerosa e significativa, sendo, muitas vezes, mais interessante para eles ficarem sentados horas à frente da televisão, do videogame e do computador. É por isso, que sentem na sala de aula a ausência desse prazer o que leva à frustração e à desmotivação.

Como o eixo epistemológico do construtivismo defende a aprendizagem dinâmica e prazerosa, pergunta-se, por que não aproveitar as atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem?

Para muitos o brincar é visto como mero passatempo, mas é uma linguagem natural da criança, por isso torna-se importante sua presença na escola desde a educação infantil. Por meio de brincadeiras, a criança recria, repensa, imita, experimenta os acontecimentos que lhes deram origem. Elas favorecem a auto-estima, auxiliam no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvem a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Segundo Chateau, não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanha. Uma criança que, em sua infância, é privada do brincar, futuramente, poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987).

Como o sentido da vida de uma criança é o brincar, as brincadeiras e os jogos podem e devem ser utilizados como ferramentas importantes na educação.

Entretanto, seria um equívoco dizer que o lúdico na aprendizagem por si só irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação. Este, deve ser um meio de auxiliar a aprendizagem, servindo como subsídio importante para se transmitir os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais.

3.2.1 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Brincando e de outras formas também, as crianças conhecem a si próprias e aos outros em relação recíproca, para aprender as diferenças sociais e seus comportamentos, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer e identificar os objetos e seus contextos, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta. "A criança precisa brincar, inventar, jogar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo" (RALLO, 1993, p.11).

As brincadeiras têm como intuito promover uma educação diferenciada, uma educação capaz de encarar a ludicidade como um fator motivador, facilitador da aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora dos educandos, tornando-os seres emotivos e aptos a interagir com o social.

Para SILVA JUNIOR (2005), o brincar é a forma mais fácil e real para se estabelecer relações afetivas com a criança. É um meio para transmitir segurança e confiança para que a sua introdução no processo de escolarização seja saudável e prazerosa, sem sofrimentos e culpas.

Assim, a atividade lúdica revela-se como um instrumento facilitador da aprendizagem, uma vez que possui valor educacional intrínseco, criando condições para que a criança explore, interaja com seus companheiros e resolva situações problema. É considerada, por isso, como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil, que enriquece a dinâmica das relações na sala de aula e possibilita o fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. "A todo o momento, o professor deverá tomar consciência da timidez, liderança, criatividade, inteligência dos alunos". (SILVA JUNIOR, 2005, p. 17). Assim sendo, a vivência de situações concretas com jogos diversos e múltiplas atividades que favoreçam a construção de um ambiente alfabetizador é salutar.

Aléxis Leontiev (1988) afirma que é na atividade lúdica que o educando desenvolve sua habilidade de subordinar-se a uma regra, mesmo quando um estímulo direto o impede de fazer algo diferente. "Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definitivo" (LEONTIEV apud QUEIROZ; MARTINS, 2006, p.7).

O brincar é, então, visto como uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, permitindo assim ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como

laboratório de aprendizagem.

3.2.2 O LÚDICO E O EDUCADOR

Ainda hoje, encontramos professores, que mesmo reconhecendo a importância das brincadeiras, pensam que "hora de brincar" é hora de brincar e "hora de estudar" é hora de estudar e relatam que após o término das atividades, disponibilizam um momento para que seus alunos brinquem, outros afirmam que seus alunos já brincam durante as aulas de Educação Física.

De acordo com Brougère (2010) "sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. Segundo o filósofo, "ninguém nasce sabendo brincar, é preciso aprender". E o professor pode enriquecer essa experiência. Mas esta não é a questão: o que se deseja é que a aprendizagem seja integrada ao lúdico e vice-versa. Que esta interação entre a atividade lúdica e a prática educativa resgate o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender.

Por meio do brincar livre, as crianças, aprendem, interagem, exploram, experimentam, imitam, mas através do brincar dirigido, elas também aprendem, porém, com outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades, estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Segundo Freire (1996, p.47) "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção." Assim o professor pode, por meio do lúdico, proporcionar essa construção e essa produção do conhecimento pelas crianças.

Na escola, a criança tem a possibilidade de combinar os jogos de livre escolha com os jogos organizados. Por isso, o professor, na questão do lúdico, é de suma importância, pois ele não será somente alguém que transmite conhecimento, mas quem diretamente influenciará novas formas de ensinar e novas maneiras de aprender.

Ser educador em tempos de mudanças educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança. Navega-se sem bússola em caminhos desconhecidos e só tem uma saída: a formação continuada, para que possam se atualizar constantemente de forma a se manter à frente dos processos inovadores da área educacional. Atualmente, a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos,

receptionistas e muito mais para que possam desenvolver as habilidades e a confiança necessária nos educandos, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida (QUEIROZ, MARTINS; 2002, p.5).

Cabe ao professor criar situações adequadas para provocar curiosidade na criança e estimular a construção de seu conhecimento. O aspecto criativo do professor em sala de aula é fundamental.

O professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola. Entretanto, os brinquedos não devem servir na sala de aula como um instrumento para se preencherem os espaços vazios, mas “a ideia é de fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais o aluno e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra” (VITÓRIA, 2005, p.32).

3.2.3 O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS

Na realização deste trabalho constatei que inúmeros e importantes teóricos destacam a importância de se trabalhar com o lúdico. Estudiosos como Liev Vigotski, Emília Ferreiro, Magda Soares, dentre outros, afirmam que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano não só na aprendizagem, como também nos aspectos sociais, pessoais e culturais, ao mesmo tempo em que facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Esses renomados autores não veem o lúdico como a fórmula mágica que terá soluções para todos os problemas de aprendizagem, muito menos recomendam, que se deve substituir a educação tradicional pelo lúdico. Apenas veem no lúdico uma alternativa importantíssima para a melhoria no binômio ensino-aprendizagem e uma ponte que certamente auxiliará na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

De acordo com Zacharias (2007)

Froebel, foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, a atividade lúdica, a apreender o significado da família nas relações humanas. Idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem, como blocos de construção, papel, papelão, argila e serragem. Para aquele autor, o desenho e as atividades que envolvem o movimento e os ritmos eram muito importantes. Segundo ele, para a criança se conhecer, o primeiro passo seria

chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos das partes do corpo. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas, assim como as excursões e o contato com a natureza.

Para Froebel, "o jogo é o espelho da vida e o suporte da aprendizagem", tendo sido um dos primeiros educadores a utilizá-lo na educação de crianças, criando materiais diversos, que conferiram ao jogo uma dimensão educativa. Para ele é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo, sendo que a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como um ser criador e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança, já que esse método é a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhes são próprias e só aprendem por meio da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Conforme Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13-14)

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Estes e outros autores destacados relatam a importância do lúdico associado à aprendizagem. Desta forma, entendemos que a verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas, também brincando. A brincadeira muitas vezes, acrescenta ao currículo escolar uma maior vivência de situações, que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O brincar permite que o aluno tenha mais liberdade de pensar e de criar para desenvolver-se plenamente.

3.3 DIREITO DE BRINCAR: O LÚDICO NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança (UNICEF), onde no quarto princípio fica claro que criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelece de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto a alimentação e a saúde para a criança. Disso se pode concluir que, o brincar é essencial no processo de desenvolvimento da criança.

O sétimo princípio estabelece que a criança deva ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação, sendo a sociedade e as autoridades públicas responsáveis pela promoção desses direitos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no seu artigo segundo, é considerado criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade. Assim, pelo artigo dezesseis, a criança tem direito à liberdade, onde compreende alguns aspectos, entre eles o inciso quarto, que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. E no artigo cinquenta e nove, está especificado que cabe aos municípios, com apoio dos estados e da União, estimular e facilitar a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação afirma que:

Brincar é um das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar

por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas (BRASIL, 1998, vol. 2, p. 22).

Como visto, o direito das crianças de brincar, está garantido no arcabouço legal brasileiro. Apesar disto, no entanto, muitas crianças não brincam, outras brincam, mas pouco e as consequências desse não brincar se manifestam de diversas formas.

Infelizmente, algumas crianças são privadas do seu direito de brincar, por estarem hospitalizadas ou doentes e por terem que trabalhar e ajudar no sustento de seus lares. A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Assim, conclui-se que ao falar da importância do brincar, o respaldo não está garantido apenas com os subsídios dos renomados autores e com os subsídios psicopedagógicos, mas juridicamente também. Dessa forma o direito da criança brincar deve ser traduzido em obrigação para a escola e os educadores.

3.3.1 ESPAÇO PARA A BRINCADEIRA

A fantasia do brincar caracteriza a didática a ser desenvolvida para a faixa de idade da educação infantil, o que determina focar o espaço para o lúdico.

Embasada em experiência própria e pelas observações nos estágios, os professores que atuam em classes iniciais (creche, pré-escola e mesmo as primeiras séries do ensino fundamental) já passaram pela experiência de observar seus alunos em atitudes, no mínimo, curiosas como em conversas com brinquedos e objetos como se tivessem vida, transformação de terra, pedras, papéis em comidinhas são servidos aos amigos, dentre várias outras situações. Para melhor lidar com estas questões, o professor deve procurar entender melhor a natureza infantil.

O brincar requer tempo e espaço próprios; constitui experiências culturais, que são universais e próprios da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros (WINNICOTT apud QUEIROZ; MARTINS, 2002, p.13).

É brincando que a criança conhece a si e ao mundo quando mexe com as mãos e os pés, segura a chupeta ou um brinquedo, seja levando-os à boca, sacudindo ou atirando-os longe. É assim que vai descobrindo suas próprias possibilidades e conhecendo os elementos

do mundo exterior através da comparação de suas características, como, macio, duro, leve, pesado, grande, pequeno, áspero, liso.

Enquanto brinca, quando corre atrás de uma bola, empina uma pipa, rola pelo chão, a criança está explorando o espaço à sua volta e vivenciando a passagem do tempo. Dessa forma, pode-se concluir que qualquer lugar é espaço para brincar.

3.3.2 AS SEGUNDAS INTENÇÕES E OS BENEFÍCIOS DO BRINCAR

Brincando a criança não apenas enriquece o desenvolvimento social durante as brincadeiras, mas também o pensar, o levantar hipóteses, solucionar problemas o que se traduz em construir conhecimento e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

Necessariamente a criança não depende de objetos para brincar e pode criar situações de “faz de conta”. Dessa forma, a criança pode manifestar sua independência, pois cabe a ela escolher a brincadeira, seu parceiro e de que forma ela irá desenvolver a brincadeira.

A função que o brincar assume na infância é revelar sua complexidade, sugerindo que compreenda a importância que tem para o ser humano em qualquer idade e para desenvolvimento cultural de um povo.

Brincando as crianças podem colocar desafios e questões a serem por elas mesmas resolvidas, dando margem a hipóteses para soluções de problemas colocados.

Muitos adultos quando se referem à criança e ao que lhe é pertinente, referem-se de uma maneira pejorativa, desqualificada ou desconsiderada. Muitos entendem que "brincar" é o verbo da criança. Mas o brincar é a maneira como ela conhece, experimenta, aprende, vivencia, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não, interage consigo e com o mundo.

Felizmente, Froebel (2002) ousou olhar de forma diferenciada para as crianças e foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. Suas técnicas são utilizadas até hoje na Educação Infantil. Para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, não consideradas como apenas diversão, mas como um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo.

O corpo é um brinquedo para a criança. Através dele, ela descobre sons, descobre que pode rolar, virar cambalhota, saltar, manusear, apertar, que pode se comunicar. O mesmo brinquedo pode servir de fonte diferente de exploração e conhecimento. Uma bola para uma

criança de dois anos pode ser fonte de interesse com relação a tamanho, cor, textura, forma e para uma criança de seis anos o interesse pode ser mais como jogar e receber a bola do outro, fazer gol e quem vai ganhar o jogo. Portanto, diferentes concepções para as várias fases do desenvolvimento são claramente percebidas.

É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, preferencialmente, com crianças de idade próxima. Desse modo, ela tem possibilidade, também, de ampliar sua consciência de si mesma, pois pode saber como ela é em um grupo que é mais receptivo, um outro que é mais agressivo, um em que ela é líder, em um outro que é liderada, etc. Lidando com as diferenças, ela amplia seu conjunto de vivências.

Infelizmente, as crianças hoje, entendem por brincadeira apenas os jogos eletrônicos, que podem levá-las a não se movimentarem, correndo o risco de se tornarem sedentárias e obesas. Esqueceram-se ou nem conhecem o prazer proporcionado por brincadeiras tradicionais como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, esconde-esconde, passar anel, etc., que fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem. Tanto faz bem que o direito de brincar é amparado por lei. O brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e, além disso, as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo.

O brincar tem um papel fundamental neste processo de alfabetização e nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas. Mas alguns cuidados devem ser tomados com essa relação da criança com o brinquedo, como por exemplo: brincar deve ser divertido e prazeroso e não uma tarefa ou algo imposto para criança e o brinquedo deve estar de acordo com o interesse e idade da criança.

3.4 A LITERATURA INFANTIL NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ao evidenciar a literatura infantil no processo de alfabetização e letramento pensou-se no ensino contextualizado, lúdico e prazeroso. A literatura infantil tem sua importância no

âmbito educacional e social, pois envolve a formação da criança leitora considerando os aspectos de criação, imaginação e produção.

Trazer o livro de literatura infantil para o processo de alfabetização e letramento não significa apenas entender este instrumento pedagógico como algo descontraído e desvinculado das atividades rotineiras. Além do espaço preparado para a leitura descontraída, que precisa ser estrutura obrigatória da instituição, a literatura infantil precisa estar dentro das salas de aula como trabalho pedagógico. Este trabalho pedagógico tenciona oferecer conhecimentos de leitura, isto é, a interpretação e compreensão do texto a ser valorizado, considerando os diversos gêneros textuais que podem ser trabalhados a partir dos livros literários.

Tratar de trabalho pedagógico não significa usar o livro meramente para a produção de atividades didáticas, mas proporcionar de forma competente, momentos lúdicos de leitura e escrita, pois ao ler um livro, muito pode ser explorado pelo educador e pelo educando.

Segundo Faria (2004), a capacidade de educadores para perceber a riqueza e a estrutura do livro de literatura infantil é uma das alternativas para não reduzir a literatura a uma abordagem meramente pedagógica. Explorar o livro infantil, sua narrativa, suas ilustrações, seu significado é um recurso que deve ser abordado com competência e criatividade. Para isso, o professor também precisa saber ser leitor. Os professores precisam estar preparados para formar sujeitos leitores, e isso significa a leitura diária do livro de literatura, a interpretação coletiva, feita com alunos e professor e o registro, que é a construção do sentido do texto. O esforço em escrever algo que se ouve, mediado obviamente pelo professor, leva à compreensão do velho e à possibilidade de criação do novo.

O modo de trabalhar a literatura infantil em sala de aula requer identificar a forma como se trabalha, envolvendo a interpretação do texto, a exploração do livro, a coligação do autor e do ilustrador com o que pretendem passar com a história narrada, estimulando a curiosidade das crianças e o desejo de dialogar sobre o livro.

Abramovich (1997) vê a literatura como uma aprendizagem estética, em que as histórias lidas ou contadas explicam o mundo de um jeito que o leitor possa se situar em um universo que é dele. É um conhecimento ideal de mundos diferentes, culturas, pessoas ou situações diversas, que se caracterizam nas descobertas das emoções e sentimentos, dos caminhos internos das relações pela busca do conhecer e de se reconhecer.

Escutar histórias é o início da aprendizagem, é o primeiro contato com um texto escrito que é feito oralmente. Das histórias contadas ou lidas conhece-se de tudo um pouco; a vivência de contar ou ler histórias é um momento único que é pessoal e prazeroso para cada

um.

A autora afirma que contar histórias é uma arte, é o equilíbrio do que é ouvido com o que é sentido. É o uso simples e harmônico da voz do narrador. O narrador tem que conhecer a história que vai ler e transmitir confiança aos ouvintes, motivar a atenção e despertar admiração ao mesmo tempo, envolver-se com a história e os ouvintes. O objetivo da narração é o de ensinar a criança a escutar, a pensar, a enxergar o mundo com os olhos da imaginação.

Freire (1993) também fala de ensinar, aprender leitura do mundo, a leitura da palavra, o ato de estudar como consequência do ato de ler. Onde ler não é puro entretenimento tampouco um exercício de memorização mecânica de certos trechos do texto. O autor esclarece a significação da leitura: ler é uma operação inteligente, difícil, exigente, porém gratificante. Ler é buscar a compreensão do lido, daí a importância do ensino correto da leitura e da escrita.

Para Freire (1993), ensinar a ler é engajar-se em uma experiência criativa em torno da compreensão e da comunicação. A experiência da compreensão é a capacidade de associar, jamais dicotomizar.

E a experiência da compreensão será tão mais profunda quanto sejamos nela capazes de associar, jamais dicotomizar os conceitos emergentes na experiência escolar aos que resultam do mundo da cotidianidade. Um exercício crítico sempre exigido pela leitura e necessariamente, pela escuta é o de como nos darmos facilmente à passagem da experiência sensorial que caracteriza a cotidianidade, a generalização que se opera na linguagem e desta ao concreto tangível. Uma das formas de realizarmos este exercício consistente na prática é, com a “leitura da leitura anterior do mundo”, entendendo-se aqui como “leitura do mundo” a “leitura” que precede a leitura da palavra e que perseguindo igualmente a compreensão do objeto se faz no domínio da cotidianidade. A leitura da palavra, fazendo-se também em busca da compreensão do texto e, portanto, dos objetos nele referidos, nos remete agora a leitura anterior do mundo.

O que me parece fundamental deixar claro é que a leitura do mundo que é feita a partir da experiência sensorial não basta. Mas, por outro lado, não pode ser desprezada como inferior pela leitura feita a partir do mundo abstrato dos conceitos que vão da generalização ao tangível (FREIRE, 1993, p. 30).

Ensinar não pode ser um puro processo de transferência de conhecimentos. A forma crítica de compreender a leitura da palavra e a leitura do mundo está na associação da linguagem simples construída de conceitos criados na cotidianidade, no mundo da experiência sensorial com a “linguagem difícil” que vem de conceitos abstratos. A relação entre ler e

escrever é um processo que não pode ser separado.

Quando aprendemos a ler, o fazemos sobre a escrita de alguém que antes aprendeu a ler e a escrever. Ao aprender a ler, nós nos preparamos para imediatamente escrever a fala que socialmente construímos (FREIRE, 1993, p. 36).

Assim, Freire (1993) pontua que as escolas deveriam estimular o gosto da leitura e da escrita durante todo o tempo de sua escolarização. Que estudar não signifique um fardo e ler uma obrigação, mas uma fonte de alegria e de prazer. Este esforço em buscar a significação dos estudos, deveria começar na pré-escola, intensificando-se no período da alfabetização e continuar sem jamais parar.

Segundo Soares (1999), no seu capítulo “Escolarização da Literatura Infantil e Juvenil”, é inevitável a escolarização da leitura literária da mesma forma que é a escolarização de outros conhecimentos como artes ou qualquer tipo de produção cultural. Para a autora, o problema não está na escolarização, mas na maneira que vem sendo realizada a literatura infantil no cotidiano da escola. O que se deve negar, de fato, não é a escolarização em si, mas a inadequação desta escolarização que distorce e desvia o processo de aprendizagem. Uma escolarização inadequada pode ocorrer não só com a literatura infantil, mas com outros conhecimentos transformados em saberes escolares.

A autora afirma que, ao propor literatura infantil em sala de aula, deve-se primeiramente, lembrar-se da escolarização que é inevitável quando dela a escola se apropria, então o que se pode diferenciar é a prática adequada e inadequada desse conhecimento.

A prática adequada ao conhecimento é aquela que conduz o leitor a realizar este saber e a assimilar em suas práticas sociais internalizando o conhecimento para uso próprio. Já a inadequação da escolarização da literatura infantil pode-se dar no simples fato de limitar o conhecimento em certos autores ou obras simplificando o conhecimento literário. O adequado é chegar ao complexo da compreensão do literário na busca constante da leitura literária, isto é, de formar sujeitos capazes de compreenderem o diferente e saberem buscar o novo. Para que esse conhecimento literário se concretize, na prática, é preciso um ambiente propício que leve os ouvintes à leitura e a profissionais que entendam o verdadeiro significado da literatura. Literatura não se aprende, vivencia-se, convive-se, e ensaiar esta troca em um meio escolarizado é dar subsídios a quem não tem acesso à leitura da literatura.

3.5 O JOGO NA ALFABETIZAÇÃO

Ao analisarmos as ideias de Piaget (1990) sobre a criança verifica-se que o desenvolvimento dela, especificamente com relação ao pensamento, é quantitativamente diferente do pensamento do adulto.

Piaget (1990) pensava, ao analisar as etapas do desenvolvimento infantil, na solução das questões epistemológicas sobre a natureza do conhecimento do ser humano de um modo geral.

Piaget e outros estudiosos seguiam o mesmo pensamento. Reconhecem no conhecimento tanto fontes internas, como por exemplo, o conhecimento lógico-matemático, como fontes externas, como o conhecimento das pessoas e dos objetos. Para ele, a criança reconhece um objeto fisicamente, quando em contato com o mesmo e descobre o seu comportamento durante as suas interações.

O jogo envolve uma capacidade de ação por iniciativa própria, portanto o jogo é caracterizado por atitude, que corresponde a uma reação de estímulos externos, inerentes ao ser humano. Na Educação Infantil, os jogos educativos conduzem a criança à descoberta, à curiosidade, à concentração, à percepção, tornando o ensino mais agradável, visando o desenvolvimento da linguagem e do raciocínio lógico.

O autor descreve a possibilidade da utilização dos jogos no ensino voltado para as crianças: “todos os métodos ativos da educação infantil exigem que as crianças sejam providas de equipamentos adequados, assim quando estão jogando irão assimilar as realidades intelectuais que de outra maneira ficariam fora da inteligência infantil” (PIAGET, 1990, p. 157).

Portanto, o jogo educativo é um estímulo à inteligência das crianças, fazendo com que elas construam significados visando à assimilação do conhecimento e à construção de suas próprias ideias. Elas se tornam capazes de compreender suas relações afetivas, assimilar papéis sociais, formulando hipóteses sobre o funcionamento da sociedade. O jogo educativo conduz a criança à compreensão do mundo e das ações humanas que acontecem em sua volta.

O jogo é uma forma de desenvolver a imaginação e a interação da criança com os outros e com o mundo e deve ser visto na Educação Infantil como um importante recurso pedagógico.

RIZZO (1997) afirma que

Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras a cada tipo de jogo oferecido (RIZZO, 1997, p.48).

Contudo, os profissionais da Educação infantil não levam tão a sério a utilização dos jogos educativos em sala de aula, sendo colocados para as crianças como um passatempo, para que elas se divirtam e gastem suas energias. O professor da Educação Infantil deve considerar o jogo como espontâneo e presente continuamente no contexto da sala de aula e principalmente, como fator de desenvolvimento da iniciativa e da inteligência.

“Não há momentos próprios para desenvolver a inteligência (...) sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula” (RIZZO, 1997, p.48).

Através da troca direta da criança com a realidade é que acontece o desenvolvimento da capacidade biológica básica da inteligência. Na escola, muitas vezes, aprender não é tão interessante para a criança e o jogo se torna um método que motiva e facilita o processo ensino-aprendizagem.

3.5.1 A FUNÇÃO DO JOGO PARA A CRIANÇA

Na Educação Infantil, para que o jogo educativo alcance objetivos que possibilitem às crianças a construção do conhecimento, torna-se importante que este seja bem definido e utilizado. Há situações em que o jogo deixa de apresentar um aspecto lúdico e funcional e passa a ser usado simplesmente como um momento de passatempo e de descanso do professor.

Cabe à criança, em sala de aula, emitir opiniões sobre a escolha dos jogos e brincar livremente, sem preocupações e imposições dos educadores. Elas devem conhecer e respeitar as regras inerentes aos próprios jogos e criar e/ou modificar outras, de acordo com os seus interesses.

A criança brinca por que gosta de se divertir e interagir com os outros e não existe para ela uma preocupação sobre as suas ações com relação ao que ela possa conseguir com o jogo. Portanto, é importante, para ela, a livre escolha do jogo, pois este não perde o aspecto lúdico, importante na aquisição e construção do seu conhecimento.

Na Educação Infantil, há uma grande preocupação dos educadores com a

aprendizagem e com o desenvolvimento de habilidades físicas e mentais e, muitas vezes, os jogos são utilizados com essa finalidade de desenvolver e aprimorar tais habilidades, enriquecendo esse momento de aprendizagem dos alunos.

Com relação ao ensino-aprendizagem por meio de jogos educativos, escreveu FERREIRA (1978)

O jogo educativo é uma área que pode se tornar alvo de inúmeras pesquisas. Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, num crescimento muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora (FERREIRA, 1978, p.43).

A criança, ao jogar desenvolve a criatividade e a autonomia. Ela se torna mais confiante e aumenta sua autoestima. Não há como imaginar infância sem risos e brincadeiras. A infância é a fase em que a criança aprende por meio de brincadeiras e o jogo exerce um poder fascinante nesse período, pois ele está presente desde o início da vida da criança, nos movimentos como alcançar objetos e deixá-los cair, e nos primeiros sons emitidos.

Os gestos na primeira fase da criança, portanto, tornam-se úteis, pois cada atividade corresponde ao desenvolvimento de uma função a fim de que ela consiga alcançar para si funções mais difíceis como o andar e o falar, (impossíveis sem os movimentos das pernas e os primeiros balbucios).

O jogo apresenta um caráter sério, não sendo para a criança um simples entretenimento. Ela, ao brincar, por exemplo, de “papai-mamãe”, leva tão a sério que não admite as interferências ou zombarias de adultos. Na educação Infantil, a criança, a cada instante, identifica-se com quem representa, encarando de modo perfeito o seu papel.

3.5.2 A IMPORTÂNCIA DO JOGO

Piaget (1990) utiliza a palavra “jogo” em sentido restrito ao se referir às atividades cujas características revelam a prioridade da assimilação sobre a acomodação, nas quais a criança diferencia um objeto de um acontecimento, de acordo com os seus interesses. Como exemplo, em um jogo simbólico, ela representa o papel de “fazer comidinha” ou “embalar” um bebê, ignorando a realidade.

Piaget (1990) também utiliza o termo “jogo” em sentido mais amplo em oposição ao “trabalho”, quando afirma que “... nas classes infantis de um ativo colégio, cada tipo de

transição espontânea pode ser observado entre jogo e trabalho” (PIAGET, 1990, p.157).

Educadores tendem a uma classificação das atividades humanas em “jogo” e “trabalho” como se ambos fossem mutuamente exclusivas; diferentemente da criança que constrói seu conhecimento independente do conhecimento físico e raciocínio diferenciado.

Quanto mais difícil se torna o jogo como, por exemplo, tocar violão, mais agradável a realização, tanto para as crianças como para os educadores. O modelo de situação ideal para a aprendizagem é aquele em que o aprendiz se sinta bem, chegando a considerar trabalho e jogo como coisas idênticas.

A criança, ao brincar, desenhar ou jogar desenvolve a capacidade de simbolizar, de representar. Através dessas capacidade é que a criança se apropria do mundo em que vive, compreende-o e dele participa.

Na Educação Infantil, o pensamento encontra-se, especificamente, relacionado ao modo concreto, pois a criança se concentra em alguns aspectos relacionados com a realidade em que vive, não conseguindo abstrair algo que neles está contido.

Nessa fase escolar, a criança pensa e age concretamente sobre os objetos. Porém, ao pensar e operar sobre a realidade, ela vai transformando-a, seu pensamento deixa de se apoiar especificamente no concreto e a criança interioriza, abstrai suas ações sobre a realidade. Somente depois dos sete anos, gradativamente, a criança consegue perceber o que está aparentemente escondido no concreto, compreendendo melhor o que existe além dos objetos em si e a relação entre eles. O pensamento se torna mais abstrato, quer dizer, a criança consegue operar a realidade mentalmente.

O jogo, na Educação Infantil é caracterizado pela atitude que envolve a sua utilização, portanto o jogo é ferramenta de análise, ação e avaliação, mas é necessário que aconteça, pela criança, a compreensão do mesmo.

Na escola, a criança entra em contato, ou pelo menos deveria especialmente, na Educação Infantil, com um espaço natural do jogo e da brincadeira, conduzindo a ideia de que, por exemplo, conteúdos matemáticos são mais fáceis de serem aprendidos por meio dos jogos. Apesar dessa ideia, a utilização do jogo como instrumento não implica na realização de um trabalho matemático. A simples ação da criança, ao manipular peças e seguir regras, não garante, necessariamente, uma aprendizagem satisfatória. Além disso, o educador deve proporcionar aos seus educandos conhecimento, relação com o cotidiano e atitude.

Muitas brincadeiras e jogos que são de interesse das crianças da Educação Infantil estão relacionadas a ideias matemáticas em que educadores podem explorar em sala de aula com perguntas, observações e formulações de propostas. Podem citar como exemplos quebra-

cabeça, dominós, jogos de encaixe e outros. Várias cantigas e brincadeiras do mundo infantil enriquecem o raciocínio lógico-matemático da criança.

Em grupo, crianças aprendem a conviver e a tomar decisões com os outros, desde a estrutura do grupo, nas relações de troca, em que elas aprendem a esperar a vez, lidar com as regras. Com isso, elas vão analisando a importância da sua participação, independente do resultado no final dos jogos e brincadeiras.

A criança ao brincar em grupo, adquire e desenvolve habilidades, reconhece objetos e ações, estabelecendo diferenças entre eles e conscientizando-se sobre as igualdades e diferenças, existentes além de adquirir noções de abstração, classificação e simbolização.

A linguagem é desenvolvida nas brincadeiras e jogos, criando-se um sistema de comunicação e expressão inerentes ao grupo, na interação entre as crianças.

4 SUGESTÕES DE JOGOS E ATIVIDADES PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

4.1. Jogo 1 - Bingo de letras

Objetivos

- Proporcionar o contato com as letras do alfabeto através do bingo de letras.
- Realizar correspondência entre a letra chamada pela professora e a letra que possua em sua cartela.

Organização

- Dividir uma cartolina em seis partes, posteriormente dividi-la em três colunas por três linhas (3x3), aleatoriamente escrever as letras do alfabeto;
- Colocar as letras do alfabeto em um saco ou caixa para sortear.

Procedimentos

- Entregar uma cartela e alguns grãos de feijão para cada criança;
- O jogo começa quando a professora sorteia as letras;
- O aluno deverá marcar as letras sorteadas que tiver na sua cartela.
- Ganha a criança que marcar as letras sorteadas.

4.2 Jogo 2 - Soletrando

Objetivos

- Estimular a memória;
- Formar a palavra a partir das letras ou por meio da figura.

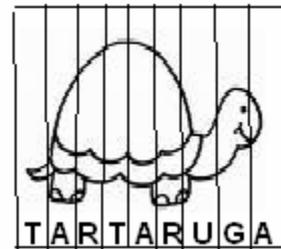
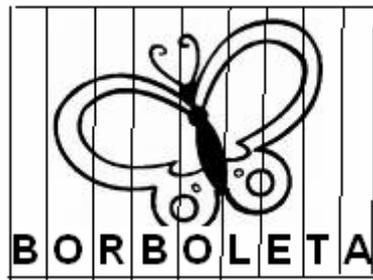
Organização

- Colar figuras em uma cartolina e em baixo da figura escrever o nome correspondente. Recortar letra por letra juntamente com a figura para que a criança possa juntá-las, seja por meio da observação da figura ou pelas letras. Exemplo:

Obs.: Recortar as figuras em cima das linhas que estão na vertical.

Procedimentos

- Montar as figuras que estão todas misturadas sobre a mesa, seja através da visualização da imagem ou pelas letras correspondentes.



4.3 Jogo 3 - Encontrando seu crachá

Objetivo

- Identificar as letras do seu nome e dos amigos da sala;

Organização

- Providenciar o crachá de cada aluno e colar em papel cartão.

Procedimentos

- A professora pode realizar essa atividade desde o primeiro dia de aula. Nela será distribuído para cada aluno, um crachá que irá conter o seu nome, sendo a primeira letra do nome destacada de outra cor. Esse crachá deverá ser colocado no peito. Porém, para que essa atividade não seja monótona, várias modalidades de distribuição podem ser adotadas:

- Em ordem, cada aluno pega o seu crachá que estará disposto em uma mesa, dessa forma reconhecerá as letras do seu nome;

- Em outra aula a professora pode mostrar o crachá aleatoriamente para a turma para que eles descubram de quem é o crachá;

- A professora pode, também ao entregar o crachá, pronunciar o nome de um aluno, mas com a inversão de sílaba. Por exemplo: FA RA EL, e pergunta quem sabe que nome é;

- Nessa brincadeira podem ser exploradas as iniciais do nome das crianças, a quantidade de letras que os nomes possuem. Após isso, montar uma tabela em que conste a quantidade de nomes que possuem, por exemplo, a letra R de rato etc.

RAFAEL	BEATRIZ	MARCELO
RATO	BALA	MALA
RODRIGO	BIANCA	MIGUEL

4.4 Jogo 4 - Quebra-cabeça de palavras

Objetivo

- Reconhecer seu nome e dos amigos da sala.

Organização

- Pedir para que cada aluno escreva em um pedaço de cartolina seu nome com letras grandes em caixa alta. Após isso, pedir para que recorte ou simplesmente separe as letras.

Procedimentos

- Após as letras estarem recortadas, pedir para que eles montem seu próprio nome, mas se a turma já tiver domínio do nome próprio, montar grupos de no máximo quatro alunos, misturar os pedaços sobre a mesa, para que eles montem o nome do amigo.

- Para o aluno que ainda está conhecendo as letras de seu nome, pode mandar como atividade para casa, um envelope no qual deverá ter esse quebra cabeça, para que ele monte e cole no caderno. Pode fazer a mesma atividade, mas faltando uma letra. Nisso, ele terá que descobrir qual é a letra que falta e pedir para que complete.

4.5 Jogo 5 - Boliche de letras

Objetivo

- Montar palavras a partir das letras do alfabeto.

Organização

- Em garrafas pet escrever todas as letras do alfabeto.
- Providenciar uma bola de meia.

Procedimentos

- Dispor uma garrafa do lado da outra formando um triângulo. Cada criança deverá jogar a bola em direção às garrafas para derrubar o maior número delas.
- Após derrubar as garrafas deverá falar uma palavra que inicie com a letra que está na garrafa.

4.6 Jogo 6 - Tapa a tapa

Objetivo

- Identificar as letras do alfabeto.

Organização

- Confeccionar no papel cartão, no tamanho 6 cm x 4 cm, fichas que contenham todas as letras do alfabeto. Fazer 3 alfabetos completos. Em seguida, passar fita adesiva ou papel contact para ter maior durabilidade.

Procedimentos

- Os alunos deverão estar sentados em roda e cada um ganha a mesma quantidade de cartas. Essas deverão ficar com a face para baixo.
- A professora ou algum aluno que souber o alfabeto deverá ir falando letra por letra enquanto um por vez irá jogar as cartas sobre a mesa. Assim que a letra pronunciada for igual à letra que estiver na mesa, os alunos deverão bater na carta. O primeiro a bater pegará todas as cartas do monte.
- Vence quem tiver o maior número de cartas.

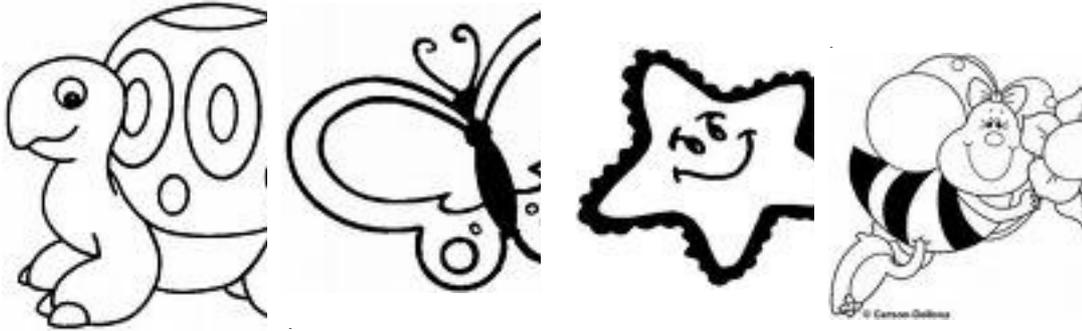
4.7 Jogo 7 - Jogo da memória

Objetivo

- Relacionar a letra com a figura.

Organização

- Fazer fichas de 4x4 cm na qual uma terá uma figura e a outra a primeira letra que corresponde ao nome da figura. Exemplo:



T

B

E

A

Em seguida, passar fita adesiva ou papel contact para ter maior durabilidade.

Procedimentos

Virar as cartas para baixo, embaralhar e tentar formar os pares.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma necessidade do ser humano em todas as fases da vida, e não pode ser visto apenas como passatempo, mas, como um instrumento que fortalece a aprendizagem. É necessário olharmos para ele como algo que promova os indivíduos, estimulando-os a terem mais ânimo e entusiasmo para realizar determinada tarefa.

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Na idade infantil e na adolescência sua finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Nesse sentido, se utilizarmos a prática lúdica no contexto escolar, sobretudo na alfabetização, será possível despertar nas crianças a capacidade de perceber que há possibilidade de aprender enquanto se brinca. Nesse contexto, as brincadeiras e os jogos são vistos como práticas educativas que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem proporcionando o desenvolvimento intelectual, social e moral das crianças.

Estudos apontam que através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino e aprendizagem, e como consequência aumenta sua autoestima.

Muitas vezes o lúdico ainda é visto como algo improdutivo frente à realização das atividades pedagógicas, mas se analisarmos quais são as contribuições que a brincadeira oferece para a criança, certamente daríamos mais importância a essa prática promotora da aprendizagem, que contribui enormemente para o desenvolvimento da criança.

Diante dos aspectos mencionados, podemos considerar que a partir do momento em que o professor se conscientizar dos benefícios que a inserção de jogos e brincadeiras oferece para o desenvolvimento da criança, perceberá que o sucesso da alfabetização, dependerá de sua postura; e certamente, reformulará sua prática pedagógica para que, dentro das possibilidades, integre o lúdico ao conteúdo escolar, percebendo assim a eficácia da ação educativa.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e ter um profundo conhecimento sobre seus fundamentos.

Assim, podemos concluir que o lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e umas concepções práticas, atuantes e concretas. É necessário conhecer as relações entre o lazer, a escola e o processo educativo, eles são pares ou encadeados. A versatilidade do

lúdico, isto é, a possibilidade de variar de acordo com os momentos, facilita uma participação ativa das crianças.

É o adulto, na figura do professor, que na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente, é ele que deve organizar sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, além da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Por meio das brincadeiras, os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma, em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como das capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais de que dispõem. É preciso que o professor tenha consciência que, brincando as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Portanto, o cotidiano escolar observado ainda mantém uma distância entre o discurso e a prática na sala de aula. O professor não desenvolve o lúdico como mais uma possibilidade de promoção do ensino e aprendizagem, mas como uma atividade de entretenimento, sem relação com a aprendizagem significativa para a criança. É preciso que o professor tenha um suporte teórico e, acima de tudo, considere que o jogo e a brincadeira se constituem em ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição dos conhecimentos de forma prazerosa. Necessário se faz proporcionar momentos de estudo com os professores voltados para esta temática, buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvido incorpore uma proposta didática onde o lúdico, os jogos, a literatura infantil e a brincadeira ocupem um espaço de relevância no processo ensino-aprendizagem, sobretudo diante a alfabetização

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. São Paulo: Scipione, 1997.
- ARCE, A (2002) – Friedrich Froebel. *O Pedagogo dos Jardins de Infância*. Petrópolis/RJ:Vozes.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 5 jun 2013.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, 3 v.
- BROUGÈRE, Gilles. Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender. *Revista Nova Escola*. São Paulo: v. 25, nº. 230, p. 32-35, Março 2010.
- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.
- FARIA Maria Alice. *Como usar a literatura infantil na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2004.
- FEIJÓ, Olavo. *Corpo e movimento: uma psicologia para o esporte*. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FERREIRA, Carlos Alberto Neto. *Mocidade e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. Ed. São Paulo: Paz e terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Olho d' Água, 1993.
- GIL, Antônio. Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LOPES, Vanessa Gomes. *Linguagem do corpo e movimento*. Curitiba: PR: FAEL, 2006.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- ONU. Declaração Universal dos direitos da criança. 1959. Disponível em: <<http://www.culturabrasil.pro.br/zip/direitosdacrianca.pdf>>. Acesso em: 5 jun 2013
- PIAGET. Jean. *A formação do símbolo da criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

- PIAGET, Jean. *Epistemologia genética*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. *Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z*. São Paulo: Rideel, 2002.
- RALLO, Rose Mary Petry de. *A magia dos jogos na alfabetização*. Porto Alegre: Kuarup, 1993.
- RIZZO, Gilda. *Jogos inteligentes*. Editora Bertrand Brasil Ltda; Rio de Janeiro, 1997 - 3ª edição.
- ROSA, Adriana; NISIO, Joseane di. *Atividades lúdicas – sua importância na alfabetização*. Curitiba: Juruá, 1998.
- ROUSSEAU, Jean Jacques. *Emílio*. Jogos da Educação. São Paulo: Defusão Européia do Livro, 1968.
- SANTIN, Silvino, Educação Física: Da *alegria do lúdico à opressão de rendimento*. Porto Alegre: 2001.
- SCHWARTZ, Gisele Maria. *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2003.
- SILVA JÚNIOR, Afonso Gomes da. *Aprendizagem por meio da ludicidade*. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- SOARES, Magda. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy et al. *Escolarização da leitura literária*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999, p.17-48.
- ZACHARIAS, Vera Lúcia Camara F. Froebel. Disponível em: <www.referencialeducacional.com.br> Acesso em: 7 jun 2013
- VIGOTSKI, Liev Semionovitch. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____ . *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1992.
- VIGOTSKI, Liev. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- WINNICOTT, Donald. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXO

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DAS CRIANÇAS – UNICEF

Princípio I

- A criança desfrutará de todos os direitos enunciados nesta Declaração. Estes direitos serão outorgados a todas as crianças, sem qualquer exceção, distinção ou discriminação por motivos de raça, cor, sexo, idioma, religião, opiniões políticas ou de outra natureza, nacionalidade ou origem social, posição econômica, nascimento ou outra condição, seja inerente à própria criança ou à sua família.

Direito à especial proteção para o seu desenvolvimento físico, mental e social.

Princípio II

- A criança gozará de proteção especial e disporá de oportunidade e serviços, a serem estabelecidos em lei por outros meios, de modo que possa desenvolver-se física, mental, moral, espiritual e socialmente de forma saudável e normal, assim como em condições de liberdade e dignidade. Ao promulgar leis com este fim, a consideração fundamental a que se atenderá será o interesse superior da criança.

Direito a um nome e a uma nacionalidade.

Princípio III

- A criança tem direito, desde o seu nascimento, a um nome e a uma nacionalidade.

Direito à alimentação, moradia e assistência médica adequadas para a criança e a mãe.

Princípio IV

- A criança deve gozar dos benefícios da previdência social. Terá direito a crescer e desenvolver-se em boa saúde; para essa finalidade deverão ser proporcionados, tanto a ela, quanto à sua mãe, cuidados especiais, incluindo-se a alimentação pré e pós-natal. A criança terá direito a desfrutar de alimentação, moradia, lazer e serviços médicos adequados.

Direito à educação e a cuidados especiais para a criança física ou mentalmente deficiente.

Princípio V

- A criança física ou mentalmente deficiente ou aquela que sofre de algum impedimento social deve receber o tratamento, a educação e os cuidados especiais que requeira o seu caso particular.

Direito ao amor e à compreensão por parte dos pais e da sociedade.

Princípio VI

- A criança necessita de amor e compreensão, para o desenvolvimento pleno e harmonioso de sua personalidade; sempre que possível, deverá crescer com o amparo e sob a responsabilidade de seus pais, mas, em qualquer caso, em um ambiente de afeto e segurança moral e material; salvo circunstâncias excepcionais, não se deverá separar a criança de tenra idade de sua mãe. A sociedade e as autoridades públicas terão a obrigação de cuidar especialmente do menor abandonado ou daqueles que careçam de meios adequados de subsistência. Convém que se concedam subsídios governamentais, ou de outra espécie, para a manutenção dos filhos de famílias numerosas.

Direito à educação gratuita e ao lazer infantil.

Princípio VII

- A criança tem direito a receber educação escolar, a qual será gratuita e obrigatória, ao menos nas etapas elementares. Dar-se-á à criança uma educação que favoreça sua cultura geral e lhe permita □ em condições de igualdade de oportunidades □ desenvolver suas aptidões e sua individualidade, seu senso de responsabilidade social e moral. Chegando a ser um membro útil à sociedade.

O interesse superior da criança deverá ser o interesse diretor daqueles que têm a responsabilidade por sua educação e orientação; tal responsabilidade incumbe, em primeira instância, a seus pais.

A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito.

Direito a ser socorrido em primeiro lugar, em caso de catástrofes.

Princípio VIII

- A criança deve □ em todas as circunstâncias □ figurar entre os primeiros a receber proteção e auxílio.

Direito a ser protegido contra o abandono e a exploração no trabalho.

Princípio IX

- A criança deve ser protegida contra toda forma de abandono, crueldade e exploração. Não será objeto de nenhum tipo de tráfico.

Não se deverá permitir que a criança trabalhe antes de uma idade mínima adequada; em caso algum será permitido que a criança dedique-se, ou a ela se imponha, qualquer ocupação ou emprego que possa prejudicar sua saúde ou sua educação, ou impedir seu desenvolvimento físico, mental ou moral.