

**FACULDADE SÃO JUDAS TADEU
CURSO DE PEDAGOGIA**

ANA CAROLINE FERNANDES SILVA DA SILVA

O lúdico na Alfabetização: O lúdico como elemento de instrumentalização no processo de alfabetização.

**Rio de Janeiro
2016.1**

**FACULDADE SÃO JUDAS TADEU
CURSO DE PEDAGOGIA**

ANA CAROLINE FERNANDES SILVA DA SILVA

O lúdico na Alfabetização: O lúdico como elemento de instrumentalização no processo de alfabetização.

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso à Faculdade São Judas Tadeu como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia, sob a orientação do professor: Prof. Me. Douglas Teixeira Cardelli

**Rio de Janeiro
2016.1**

TERMO DE APROVAÇÃO

Ana Caroline Fernandes Silva da Silva

O lúdico na alfabetização: O lúdico como elemento de instrumentalização no processo de alfabetização

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso à Faculdade São Judas Tadeu como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia, aprovado pela seguinte banca examinadora:

Professor Orientador Me. Douglas Teixeira Cardelli
Faculdade São Judas Tadeu

Professora Me. Maria Teresa Pereira Leal Sampaio e Silva
Faculdade São Judas Tadeu

Professor Me. Robson Barbosa Cavalcanti
Faculdade São Judas Tadeu

Rio de Janeiro, 22 de junho de 2016.

RESUMO

O enfoque central deste estudo se dará sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização e letramento que deve ocorrer desde a Educação Infantil e a sua contribuição para o desenvolvimento da vida escolar do aluno no primeiro ciclo do Ensino Fundamental I. Os gêneros textuais foram inseridos, permitindo uma interação com diferentes suportes e articulando uma funcionalidade à prática social. Atividades lúdicas e as dinâmicas em grupo são facilitadores para articular o saber do educando aos conhecimentos trabalhados, despertando o interesse e a motivação pela leitura e a escrita. Essas dimensões devem promover uma prática de entendimento com o contexto ao qual o aluno está inserido, facilitando o desenvolvimento da cidadania. Busca-se tal compreensão, mediante base dada pelo referencial teórico que alfabetizar e letrar são processos que se fundem e se complementam durante todo o processo de construção da escrita e da leitura.

Palavras chaves: alfabetização, letramento, cidadania, práticas sociais, lúdico.

ABSTRACT

The main focus of this study is given to the importance of playful in the process of literacy that must occur since Kindergarten and its contribution to the development of school life of the student since the first steps of Elementary School. Textual genres were included to allow an interaction with different support and articulating a functionality to social practice. Playful and dynamic group are facilitators to articulate the knowledge of the student to studied knowledge, awaking the interest and motivation to reading and writing. These dimensions must promote a practice of understanding of citizenship. One seek for comprehension, by the basis given by the theoretical referential to teach how to read and write and to know the letters are process that mix and get together during all process of the construction of reading and writing.

Key words: Litteracy, citizenship, social practice, playful.

INTRODUÇÃO

A Ludicidade tem conquistado espaço na sala de aula, e tem sido vista como um instrumento facilitador para o processo de aprendizagem na alfabetização. Esse instrumento propicia a criança a despertar o interesse de uma maneira prazerosa, assimilando ao máximo os mecanismos inseridos na aprendizagem, estimulando suas funções sensoriais, motora e emocional.

No cotidiano de sala de aula os professores devem buscar variadas formas de ensinar, objetivando um ensino mais atrativo. Uma dessas alternativas é aliar o prazer do divertimento à aprendizagem, porém nem todas as situações de ensino aprendizagem possibilitam um trabalho lúdico.

Mas até que ponto o lúdico auxilia no processo de ensino e aprendizagem? Pode a ludicidade ajudar a desenvolver o uso correto da linguagem?

As crianças por serem criativas, desenvolvem múltiplas formas de aprender o mundo. O seu sentido de observação das coisas ao seu redor traz para ela múltiplas vivências. Naturalmente curiosa, vai aos poucos se apropriando desse mundo novo e inclui no seu mundo o sentido de desfrutar de novos conhecimentos. É uma etapa importante no seu desenvolvimento sócio-cognitivo. Brincar para assimilar, brincar para aprender.

As atividades lúdicas tornam-se significantes à medida que a criança se desenvolve. Essa adaptação é possível quando ela desenvolve internamente, transformando o que é concreto da vida dela, em linguagem escrita, que é o abstrato. Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. O objetivo geral desse projeto busca apontar a importância como o lúdico tornar-se um instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem e quais são suas contribuições.

A razão pela qual escolhi o tema “O lúdico na alfabetização: O lúdico como elemento de instrumentalização no processo de alfabetização”, foi poder mostrar como a ludicidade é uma importante prática pedagógica. Propor que o lúdico facilita o processo de ensino aprendizagem em todos os sentidos.

Por meio de uma atividade lúdica o aluno desenvolve sua criatividade e não produtividade, sendo ele um sujeito, construindo por meio das atividades

(brincadeiras) o despertar, e o desejo de saber, participando com alegria de conquistar o desejado. Kishimoto diz:

Devemos observar que quando a criança percebe que existe uma sistematização no processo das atividades dinâmica e lúdica logo a brincadeira passa ser interessante e a concentração fica maior, assim assimilando com mais facilidade e naturalidade (1994, p. 26).

O lúdico é de extrema relevância para o desenvolvimento do aluno, por ser uma necessidade da criança se utilizar das brincadeiras para vivenciar situações como, por exemplo, de socialização, apropriação de valores e costumes, portanto, situações não somente de prazer, mas também conflitos, mas de pensar na importância do lúdico para a alfabetização. Quando a escola passar a compreender e reconhecer que para o desenvolvimento da criança, as atividades lúdicas trazem aquisição da linguagem e da escrita, ela não tornará a criança uma prisioneira em sala de aula, mas sim uma criança produtiva, permitindo que ela compartilhe de várias experiências.

Imaginem o quanto é monótono para uma criança, dia após dia, ficar sentada em uma classe, aprender que “b” com “a” é igual a “ba”. A criança vem para escola com toda energia e tem de ficar quieta, sentada, como um adulto, disciplinado, que não questiona e que apenas reproduz o que o educador dita.

Esse é o aluno que a escola não critica, deseja, mas esquece que por trás dele está a criança cheia de energia. Durante as brincadeiras as crianças desenvolvem muito sua linguagem e compreensão das regras, por essa repetição das brincadeiras, possibilita-se que a criança venha a entender o pensamento do outro e também a construção do conhecimento.

Ao inserir essas atividades lúdicas no ambiente escolar as crianças se sentem prontas para criar e recriar novas regras, estimulando-as assim a se interessar muito pelos conteúdos que lhe são apresentados de uma forma dinâmica e divertida prendendo sua atenção durante todo o tempo em que o conhecimento está sendo passado de maneira inovadora para a criança, despertando assim seu interesse, interação, socialização e informação.

Portanto, é extremamente necessário que a instituição de ensino perceba o quão é importante este tipo de atividade lúdica na vida de seus alunos, em seu desenvolvimento cognitivo, no raciocínio lógico, na coordenação motora entre outros.

O brincar permite a criança a desenvolver suas emoções, construir sua individualidade, sua personalidade, com base nos estudos dessa obra pode-se verificar o valor da formação do professor e sua capacitação. Busca-se que um bom progresso de seus alunos desenvolvam a parte cognitiva, além de oferecer condições metodológicas diferentes para que os mesmos possam compreender, como os jogos e brincadeiras são instrumentos que estimulam a pensar e enriquecer o raciocínio lógico. Assim influenciando as atividades lúdicas na sala de aula visando a um maior interesse das crianças no ensino e na exposição dos conteúdos.

O presente estudo foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica, para verificar diversas formas de utilização dos recursos lúdicos como jogos e brincadeiras, além de verificar suas contribuições que estes recursos trazem para o educando variados benefícios, aumentando seu grau de interesse no desenvolvimento escolar.

Desta forma, procurou-se analisar materiais cientificamente já publicados por outros pesquisadores, tendo como método de abordagem o hipotético-dedutivo. Portanto, os dados foram coletados por meio de literaturas especializadas que viabilizaram o levantamento bibliográfico e análise dos dados para possível alcance.

A alfabetização e lúdico são inseparáveis. O bom ambiente escolar oferece o lúdico como uma ferramenta que propicia a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento. O brincar pedagógico deve fazer parte do dia a dia das crianças.

1. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem

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, que juntos contribuem de forma construtiva um ambiente de aprendizagem. Ao inserir o lúdico na vida escolar do educando, o educador oferece uma maneira eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto. A prática de brincar estimula o uso da memória, que ao entrar em ação, se amplia e organiza o material a ser lembrado. O lúdico é uma necessidade que deve ser vivenciada pelo

ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. A introdução da expressão lúdica na alfabetização favorece a aprendizagem, o desenvolvimento social, pessoal e cultural e contribui com a boa saúde mental e física do indivíduo para vida toda. Conforme o pensamento de Piaget:

Cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato da inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta. (1998, p.35)

O brincar, neste caso, é indicado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais. Desta forma, percebe-se que através do jogo a criança compreende as regras (acomodação), pois é devidamente orientada pelos educadores e após esta fase poderá atingir o segundo estágio, ou seja, adquirir o conhecimento (assimilação) avançando então em seu processo de aprendizagem por meio da experiência simbólica.

Segundo Vygotsky:

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração. (1984, p.39)

Percebe-se com isto que na prática de jogar, o sujeito aumenta sua capacidade imaginativa, possibilitando a construção de relações entre o imaginário pleno e o real. “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). O projeto do lúdico é estimular uma alfabetização significativa na prática educacional, integrar o conhecimento, promover o rendimento escolar, a fala, o pensamento e o sentimento do seu educando. Ainda de acordo com Vygotsky:

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. (1984, p.97)

A brincadeira é um movimento social privilegiado de interação específica e fundamental que garante a organização 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 os alunos desenvolvem sua imaginação, eles constroem relações entre si. As atividades lúdicas tornam-se significantes a partir de que a capacidade da criança se desenvolve. Essa adaptação é possível quando ela desenvolve internamente, transformando o que é concreto da vida dela, em linguagem escrita, que é o abstrato.

Em (MACEDO; PETYY; 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. É importante destacar que para uma qualidade significativa de aprendizagem, é fundamental que os educadores apropriem-se de um ambiente alfabetizador de qualidade, estimulando o meio social, favorecendo a imaginação do educando e expandindo seus conhecimentos. Ao utilizar os brinquedos e jogos investi-se de maneira relevante na busca de uma aprendizagem significativa.

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

Portanto, ao criar muitas formas de utilizar o jogo como recurso pedagógico pode-se permitir que o aluno possa brincar e ao mesmo tempo, adquirir conhecimentos intelectuais importantes no espaço escolar, onde diferentes conteúdos disciplinares podem ser compreendidos.

A escola não é obrigada a ser lúdica, contudo não oferece meios para que seus alunos experimentem uma nova maneira de assimilar. É através do brincar que o educador propicia à criança condições de adquirir conhecimentos formais ampliando os conceitos do 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.

Se considerarmos que o aluno na fase da alfabetização aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas em processo interativo envolvendo- os por inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel significativo 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 do aluno ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para sua aquisição e seu desenvolvimento infantil.

Quando as situações lúdicas são propositadamente criadas pelo adulto estimulam certos tipos de aprendizagem, com isso, 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 transferir para o campo do ensino-aprendizagem condições para potencializar sua formação. Os jogos possibilitam diferentes tipos de conhecimentos e habilidades, podendo assumir duas funções:

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

***2ª Função:** Função Educativa, onde o brinquedo ensina e completa o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Travalla e Casa grande afirmam que:

A criança é um ser social que nasce com a capacidade afetiva e emocional e cognitiva tem desejos e esta próxima as pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e forma de comunicação.(2007 p. 77)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (BRASIL, 1997) dizem que um dos objetivos gerais do ensino fundamental é fazer com que os alunos desenvolvam um conhecimento de si mesmo, o sentimento de confiança e suas capacidades afetivas, física, cognitiva, ética e estética. Expressam que o professor deve ser multidisciplinar, trabalhando jogos nas diferentes situações, tratando de temas e

formas que propiciem aos alunos uma abordagem significativa e contextualizada. Contudo pode-se pensar no trabalho lúdico em sala de aula, o qual propicia o desenvolvimento integral da criança, pois além de possibilitar o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor, contribui para compreensão das regras e combinados, através das atividades que são possibilitadas pelo professor. Vygotsky 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. (1989,p.109)

Constata-se com isso que trabalhar com atividades lúdicas possibilita a sensação de alegria, divertimento, prazer e ainda perceber que ao mesmo tempo em que ensina, educa e repassa conhecimentos. As atividades lúdicas desenvolvem a criatividade, portanto, durante uma atividade escolar lúdica, a criança consegue ser mais participativa criativa e crítica.

Observando os RCNs - Referencial Curricular para a Educação Infantil, nos diz que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.(1998, p. 23)

Com isso, o educador deve sempre abrilhantar seus alunos, mostrando de forma encantadora como o lúdico pode ser um ferramenta fundamental para a alfabetização, e que há muitos benefícios propiciados pela abordagem lúdica, onde podemos demonstrar nos livros, ou em atividades elaboradas pelos professores, as quais aproximam os alunos das matérias, criando vínculos com o educador e que o jogo permite desenvolver a capacidade física, conhecimento do corpo, expressão de emoções, autoestima, cognitiva e afetiva.

2. A importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras no processo da alfabetização.

Muito se fala que a instituição escolar é um lugar para estudar e não para brincar e infelizmente percebe-se que muitos educadores defendem esta visão e acabam excluindo o lúdico de sua rotina de ensino e aprendizagem. Sabe-se que através das brincadeiras as crianças criam possibilidades de interação e de aprendizagem significativa, deste modo o seu desenvolvimento integral acontece de forma espontânea, sendo assim significativa para o aluno.

O brincar contribui para o progresso de aspectos essenciais no processo de aprendizagem, como muitos pedagogos em seus estudos já deixaram registrados. O valor do universo lúdico para o desenvolvimento infantil tem sido discutido por vários teóricos estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento como fator primordial, já que é através da ludicidade que as mesmas passam a ter uma aprendizagem significativa, pois a prática de brincar promove a espontaneidade, leveza, prazer, companheirismo, interação etc.

O trabalho com o lúdico contribui de forma satisfatória no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Na visão dos teóricos o trabalho com o lúdico é de suma relevância para que haja um desenvolvimento de ensino e aprendizagem de excelência, pois através do mesmo a criança passa a ter a oportunidade de estimular o seu raciocínio lógico, sua percepção, a interação com o meio e com o outro onde acontece a troca de conhecimentos e todo esse processo torna-se prazeroso e eficaz. Segundo Lopes:

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 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. (2006, p.110).

Os benefícios que os jogos trazem para o aluno, possibilitam que se construa um leque de possibilidades onde a aprendizagem se torne significativa na vida do escolar do aluno, o que torna o jogo um condutor metodológico para propiciar ao educando o seu crescimento em todas as áreas do desenvolvimento como afetiva,

social, raciocínio lógico, contribuindo assim para sua autonomia e sua compreensão do mundo.

Na vida escolar o jogo tem como objetivo desafiar os alunos para que eles despertem o interesse do conteúdo e criem várias soluções, deixando o aluno livre para escolher o melhor caminho durante a realização do jogo favorecendo-o a socialização e a estruturação do conhecimento.

O jogo passa a aproximar o educando do conhecimento, pois ele passa a viver durante a realização da atividade onde passará por situações onde terá que tomar decisões baseadas no pensamento do outro, como se estivesse adivinhando o que o outro jogador irá fazer, e qual será o seu próximo passo, neste caso poderá obter uma resposta dentro do esperado sendo, positiva ou não, e assim levará o aluno a planejar suas futuras jogadas para que possa vencer

Quando o aluno entende e internaliza o conteúdo em que os jogos estão apresentando passa a ter um olhar do mundo diferenciado dentro da sua cultura se desenvolvendo socialmente, quando a aprendizagem é feita sem a utilização desses recursos pedagógicos, o aluno segue a se desinteressar pelo que está aprendendo, pois ele não se sente desafiado, perdendo assim sua capacidade de refletir sobre as questões mais simples do seu dia a dia, dentro da sociedade, o que o tornará um ser alienado, desinteressado pelo ensino e tudo a sua volta não fará o menor sentido.

Segundo afirma Kishimoto:

Ao permitir a manipulação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos, intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também, a denominação geral de jogo educativo.(2001,p.83)

Os jogos, além de desenvolverem e facilitar o ensino-aprendizagem ainda tornam as aulas prazerosas, interessantes e as crianças se sentem desafiadas, o que torna um ótimo recurso onde as crianças estabeleçam essa ligação do ensino com o jogo, cabe ao professor estar atento ao objetivo pretendido com o jogo utilizado, pois quando bem elaborado viram uma ótima estratégia de ensino, atingindo vários objetivos pedagógicos, os jogos mais comuns nas salas de aulas são: dominó, palavras cruzadas, jogo das sílabas, quebra cabeça, jogo da memória, xadrez e alguns que os professores produzem.

Além desses jogos ainda pode-se contar com os que os professores

constroem para utilizarem com seus educandos determinando com o propósito que ele deseja alcançar durante a realização das atividades, também se encontra uma grande quantidade de jogos na internet, com um fator muito importante que é o interesse dos alunos com a tecnologia, o que facilita o desenvolvimento durante as propostas desenvolvidas na sala de aula.

Dessa forma, torna-se de suma relevância que o educando tenha contato com os jogos durante o seu aprendizado, tornando possível assim que sua vivência seja diversificada, o que facilitará no momento de utilizar o seu aprendizado durante sua vida tanto escolar quanto na sociedade ao qual ele está inserido.

Sendo assim, essas atividades desenvolvidas exercem uma grande influência na vida dos educandos, o que os tornam capazes de grandes habilidades para resolverem as questões do seu cotidiano dentro ou fora do ambiente escolar.

Isto quer dizer que o jogo de faz de conta é uma atividade onde as crianças procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais estão inseridas. Friedmann, afirma que:

No jogo a criança transforma pela imaginação os objetos produzidos socialmente. Ele ainda ressalta a importância dos signos para a criança internalizar os meios sociais, a altura certa de seu desenvolvimento, a partir daí a criança amplia os limites de sua compreensão, integrando os símbolos socialmente, elaborando valores, crenças sociais, conhecimento acumulado da cultura e dos conceitos científicos ao seu próprio conhecimento (1996, P.65).

Alguns jogos têm como definição a utilização dos movimentos corporais, desenvolvendo os reflexos corporais, raciocínio lógico, de forma rápida e inesperada, os jogos lógicos têm como objetivo desenvolver a mente onde os alunos consigam desenvolver o seu pensamento de forma rápida, fazendo com que eles solucionem os possíveis problemas do jogo ou de determinada situação e tome decisões favoráveis para vencer o jogo. Devido à grande mudança que ocorre quase que diária na educação e o surgimento das novas tecnologias, como o uso de computadores nas escolas, os professores precisam estar atualizados e explorar essa técnica de ensino para completar suas aulas e motivar tanto alunos quanto professores e fazer a diferença e que desta forma irão proporcionar aos alunos que aprendam de forma dinâmica e interativa.

Diante das múltiplas influências que ocorrem neste período de desenvolvimento do ser humano, o jogo possui grande influência contribuindo muito

para o seu aprendizado, para a sua socialização onde adquirir um grau de conhecimento muito elevado quando relaciona-se com o outro e com o meio ao qual está inserido. Com isso observa-se que os jogos são fontes de estímulos para o avanço do cognitivo da criança e na sua interação com o outro no processo do ensino-aprendizagem. Dessa forma, quando jogam desenvolvem seu potencial e criam seus próprios conceitos sobre determinados assuntos, criando assim, nos educandos que cada vez mais eles se tornem reflexivos, compreendendo melhor como a sociedade ao seu redor funciona e como irão vivenciar cada situação do dia a dia, a sua maneira.

Segundo afirma Antunes:

Os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e dessa forma viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre diversos conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais, que estruturam a formação do aluno na sua vida escolar e social. Para que essa orientação se transforme em realidade concreta é essencial a interação do sujeito com o objeto a ser reconhecido e, assim, a multiplicidade na proposta de jogos concretiza e materializa essas interações devendo ser desenvolvida no momento oportuno pelo professor. (2014,p.43)

3. O Lúdico na legislação brasileira: O direito de brincar.

A Educação Infantil é um espaço privilegiado da aprendizagem infantil, onde torna-se possível assimilar o aprender com o brincar, neste contexto o lúdico torna-se fator importante no desenvolvimento de ensino aprendizagem, pois é a fase que ocorrem as interações entre o mundo e em torno que a criança vive, favorecendo uma aprendizagem significativa.

Desde que nasce a criança é impulsionada pelo fazer, e tal impulso resulta no aprender. Para Freire (2013, p.25) “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém.” No principio a criança é motivada por seus interesses pessoais aonde surgem às descobertas e a sua personalidade começa a ser formada. Iniciando as práticas educativas começam a surgir no ciclo de vida de cada criança.

Sabe-se que a Educação Infantil tem como finalidade desenvolver integralmente as crianças de dois até cinco anos de idade e é nesta fase que as

crianças fazem suas descobertas construindo valores, sentimento, desenvolvem a autonomia, etc.

Através da prática de brincar, o educador consegue estimular a criatividade, autonomia, interação com os pares, construção do raciocínio lógico matemático, nas representações de mundo e auxilia a compreensão e o desenvolvimento do espaço infantil.

A prática de brincar é tão importante na infância que as crianças têm esse direito garantido por lei.

a) A Declaração Universal dos Direitos das crianças, no dia 20 de novembro de 1959 foi aprovada na Assembléia Geral das Nações unidas, sendo toda criança têm o seu direito garantido, conforme citado abaixo:

- Princípio 7 - toda criança tem direito de receber educação primária gratuita, e também de qualidade, para que possa ter oportunidades iguais para desenvolver suas habilidades. A criança também tem o direito de usufruir plenamente de brincadeiras e jogos, os quais devem estar ligados à educação, a sociedade e as autoridades públicas precisam se esforçar a fim de garantir esse direito.(Declaração Universal dos direitos da Criança, segundo ONU, 1959)

b) Constituição Federal do Brasil: no artigo 227 descreve os principais direitos da criança: direito a educação, ao lazer, a dignidade, a cultura, a profissionalização, a alimentação, ao respeito à vida, a liberdade, a convivência familiar e comunitária. Saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, liberdade e à convivência familiar e comunitária. (Brasil, 1998)

c) No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA): através do artigo 16, fica estabelecido o direito a liberdade das crianças e dos adolescentes estão garantidos nos seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e diverte-se. Já o artigo 59 determina que os Municípios, Estados e União juntos se esforcem afim de que possam proporcionar programas culturais, esportivos e de lazer para as crianças e adolescentes.

d) no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, defende a brincadeira, pois afirma que é através da mesma que as crianças transformam seus conhecimentos prévios em conceitos gerais. (Brasil, 1998). Dessa forma faz-se necessário que, as creches e pré-escolas criem espaços propícios às atividades práticas que atendam as necessidades das crianças, possibilitem a participação ativa nas brincadeiras direcionadas, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, pois, dessa forma estarão atuando no processo de desenvolvimento infantil.

Segundo o RCNEI: “A brincadeira é a linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe fornecem conteúdo para realizar-se”.

O RECNEI, completa ainda o conceito de brincadeira quando cita: “Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais, com os quais brinca”. Por exemplo, quando precisa assumir um determinado papel na brincadeira, a criança deve possuir um conhecimento prévio de alguma das suas características.

Os conhecimentos das crianças vêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, ou seja, de uma experiência vivida em família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um de uma pessoa mais velha, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narrada em livros, do cotidiano em geral.

Vale ressaltar que é necessário que o educador tenha consciência que através das brincadeiras as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

O aluno é verdadeiro, puro e autêntico em suas emoções e reações. Brincar é o seu mundo. A escola deveria estar preparada para receber a criança e ingressa - lá na comunidade escolar. Fazer parte desse ambiente para ela é algo novo e desafiador. A instituição de ensino precisa se equipar, o que irá despertar nesses pequenos o desejo de brincar, integrar-se e aprender.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação afirma que:

Brincar é uma 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. (vol. 2, p. 22).

O brincar deve ser um dos resultados da organização do trabalho pedagógico na alfabetização. É importante amplificar diferentes formas de jogos e brincadeiras, pois, elas contribuem para muitas aprendizagens e o aumento da rede de significados construídos pelas crianças. Ao repetir o que o outro faz, as crianças necessitam captar a referência em suas características básicas, percebendo-se em sua flexibilidade perceptivo-postural, segundo se ajustam efetivamente a ele. Com isso decodificam o conjunto de expectativas que captam do outro, observando diversas possibilidades de ações no espaço em que estão inseridas e distinguindo os elementos originais trazidos para a situação presente. Permitindo ao indivíduo readquirir o passado no presente, ao mesmo tempo em que este é planejado para o futuro, abrindo-se para o novo.

A alfabetização e o lúdico são inseparáveis. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem e produz verdadeira internalização da alfabetização e do letramento. O “brincar pedagógico” deve estar incluído no dia a dia das crianças para favorecer o seu avanço pleno, dessa forma, será proporcionado o andamento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação entre o grupo e de inserção social e a aprendizagem específica da alfabetização e do letramento. Brincando, o aluno tem oportunidade de aprender conceitos, regras, normas, valores e também conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentos nas mais diversas formas de conhecimento.

É necessário que o educador tenha um olhar holístico para compreender que a educação é uma prática intencional e que é o papel mediar todo o processo para facilitar a elaboração do conhecimento por parte do aluno. O aluno que brinca sempre, com determinação, é ativo, realiza as atividades com autonomia, pode certamente tornar-se um adulto crítico, reflexivo e capaz de modificar a sociedade a qual está inserido. Segundo afirma Kishimoto:

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para torna-se material pedagógico. (1994, p.14)

Desse modo, a utilização dos jogos ou brincadeiras na escola é visto como importante recurso pedagógico que propõe o progresso da criança através de um recurso quando bem utilizado dentro da proposta, tornando-se assim de suma relevância que o educador estabeleça metas que se deseja alcançar com os jogos aplicados em sala de aula, para que possa orientar seus alunos induzindo a possíveis respostas que ele já estabeleceu no seu planejamento, mas sem dar a resposta, sempre desafiando o aluno para que ele alcance o objetivo proposto da atividade.

A inclusão dos trabalhos lúdicos nas instituições de ensino nos levam a primordialidade de estar atualizados com as mudanças e interagir com o meio social, disponibilizando maior aprendizado que vão influenciar diretamente na parte intelectual da criança estimulando seu desenvolvimento e a descoberta dos novos saberes, para que ele possa compreender que cada movimento dentro do jogo tem um significado específico. Desta maneira, a criança está construindo seus valores, pensamentos, o olhar diferenciado de mundo e assim vai se transformando e tirando suas conclusões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das abordagens mencionadas e das reflexões obtidas através das informações dos autores referenciados, foi possível esclarecer pontos importantes sobre o problema levantado nesta pesquisa sobre a importância do lúdico como elemento de instrumentalização no processo de alfabetização e letramento e de que forma as atividades lúdicas podem auxiliar na concepção dos conhecimentos das crianças na fase da alfabetização.

Entende-se que a educação é um processo contínuo de aprendizado e durante o processo de construção do conhecimento dá-se início desde os primeiros

anos de vida. Em cada fase deste processo novos conhecimentos são adquiridos e o aprendizado construído.

Fez-se necessário apontar as estratégias e eficácia do ensino através da ludicidade, já que verificou-se os benefícios trazidos para a prática pedagógica. Tais práticas auxiliam para a aprendizagem, pois a criança torna-se ser ativo, sendo assim consegue perceber e compreender os diversos tipos de conhecimento, como elementos essenciais para a sua formação por proporcionar uma aprendizagem significativa, promovendo a transformação de comportamento, pois a mesma torna-se um ser crítico, reflexivo e capaz de modificar a sociedade na qual está inserido.

O ambiente escolar na rotina do educando, principalmente na Classe de alfabetização, pode ser decisivo para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, mas para que isso aconteça é preciso entender que a aprendizagem é um processo construtivo e individual, ou seja, cada criança possui o seu próprio tempo processual e os desafios individuais quanto às mais diversas dificuldades relacionadas ao aprendizado.

Nesse contexto vale ressaltar o valor da aprendizagem significativa por meio do lúdico, pois a mesma assegura a internalização do conhecimento e uma vez internalizado, é uma bagagem que dá suporte à aquisição de conhecimentos futuros de uma forma consolidada e eficaz.

Por esta razão surgem questionamentos e sondagens sobre a formação de base desses educandos: De que maneira será que estes alunos fizeram a Educação Infantil; Quanto tempo estes alunos estão numa instituição de ensino; Será que as crianças que passam pela Educação Infantil não apresentam dificuldade no processo de ensino-aprendizagem; será que os conteúdos da Educação Infantil foram trabalhados de acordo com as diretrizes curriculares.

Os autores estudados enfatizam algumas ideias sobre a temática desta pesquisa respondendo a alguns questionamentos relacionados a ela. Tais autores definem o que é alfabetizar letrando e ainda destacam a importante contribuição da ludicidade na estruturação do conhecimento, destacando que o ato de ensinar e aprender resulta da troca de informações e das experiências entre educando e educador, esse vínculo facilita o aprendizado.

A pesquisa mostrou-se também eficaz em fornecer para o meu entendimento a real importância do trabalho lúdico para o desenvolvimento de indivíduos críticos,

reflexivos e capazes de modificar a sociedade na qual estão inseridos, exercendo assim o seu direito de cidadania.

Ao realizar esta pesquisa surgiram outros questionamentos para serem levantados em futuras pesquisas a fim de encontrar respostas para os mesmos.

Será que o docente está disposto a romper com os seus paradigmas? A equipe pedagógica das instituições está levando em consideração as etapas do desenvolvimento infantil para planejarem suas atividades e dinâmicas pedagógicas? Existe um plano de conscientização para os pais sobre a importância do brincar e interagir na educação infantil?

Conclui-se então que é preciso aliar a teoria à prática, incluindo o lúdico como ferramenta fundamental nesse processo, de forma que a plenitude do ensino seja alcançada.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências*. 20. ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, (2014. p. 16)

CASA GRANDE, Juliana; TRAVALLA, Cleversin Aparecida. *O lúdico no processo da alfabetização: Lúdico e alfabetização*. Curitiba, 2007.

FREIRE, PAULO. *Pedagogia da Autonomia*. Saberes necessários à prática educativa. 46ª edição- Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2013.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____, Tizuco Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5 Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LOPES, Vanessa Gomes, *linguagem do corpo em movimento*. Curitiba: Pr: Fael, 2006.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicolli; Passos, Norimar Christe. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTIN, Silvino, *Educação física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento*. Porto Alegre: 2001.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____, L. *A formação social da mente*. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BRASIL. Constituição (1988). Emenda constitucional nº65, de 13 de julho de 2010. **Lex**: Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. Constituição Federal. Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial da União, 2002.

BRASIL. Constituição Federal. Estatuto da Criança e do Adolescente: Declaração dos Direitos da Criança, artigo nº16. Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial da União, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional Alfabetização nos anos iniciais. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetro Curricular Nacional Alfabetização nos anos iniciais, volume 3. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1997. Disponível em

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Acesso em: 05/dez/2015 às 15:00H.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Nacional para Educação Infantil- RECNEI, volume 2. Secretaria de Educação Básica: Brasília: MEC/SEB, (DF), 1998. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> Acesso em: 08/dez/2015 às 16:20H.