



Universidade Norte do Paraná

SISTEMA DE ENSINO PRESENCIAL CONECTADO

PEDAGOGIA

FABIANE FERREIRA DOS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO;
BRINCADEIRAS NO PROCESSO EDUCATIVO.**

Colider

2012

FABIANE FERREIRA DOS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO;
BRINCADEIRAS NO PROCESSO EDUCATIVO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
UNOPAR - Universidade Norte do Paraná, como
requisito parcial para a obtenção do título de licenciado
em Pedagogia

Tutor Eletrônico: : Adriana Ruiz Galhardo Muniz

Tutor de Sala:

Orientador: Marcia Bastos de Almeida

Colider

2012

Dedico este trabalho ao meu tio Valdecir pelo incentivo na fase inicial desta caminhada, e a todos que contribuíram direto ou indiretamente para esta realidade, pois ao final desta caminhada me sinto vitoriosa. Obrigado

AGRADECIMENTOS

Agradeço a este trabalho primeiramente a Deus, pela saúde , fé e perseverança que tem me dado.

Aos meus familiares, a quem honro por ter me incentivado a lutar pelos meus objetivos, a busca de novos conhecimentos. A todos da instituição que muito contribuíram para a minha formatura.

"Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem."

Carlos Drummond de Andrade

SANTOS, Fabiane Ferreira dos. **A Importância do Lúdico na Alfabetização; Brincadeiras no Processo Educativo**. 2012. Número total de folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – Pedagogia) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Cidade, 2012.

RESUMO

Para realizar este trabalho de cunho teórico, acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvemos lançar mão de uma pesquisa prática, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, pois este tem como objetivo identificar a importância do lúdico na educação pré-escolar, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas. Tendo esta pesquisa como objetivo geral, refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino, aprendizagem do aluno 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 e; apontar os benefícios das atividades lúdicas em uma tradicional. Este estudo teve como objeto inicial, diagnosticar e posteriormente analisar descrevendo a realidade encontrada em escolas particulares, no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores e crianças pré-escolares. Esta pesquisa foi realizada em uma escola particular: Escola Centro do Saber Arco Íris, localizada no estado do Mato Grosso. Nos sujeitos desta pesquisa foram analisadas as seguintes características; A prática de professores graduados em pedagogia, e com nível médio. Foram investigadas as turmas de alfabetização sendo uma professora com graduação em pedagogia, para cada turma. As professoras não têm dificuldades para utilizar o lúdico no processo educativo, devido a escola lhe oferecer, todos os recursos, espaços e o que lhe for necessário para a prática do lúdico.

Palavras-chave: Aprendizagem, ludicidade, Alfabetização, Educação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
CAPITULO 1- CAPITULO 1 - RESGATANDO A HISTÓRIA DO JOGO E DA ALFABETIZAÇÃO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS.....	10
1.1 A IMPORTANCIA DO JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO.....	13
1.1.1 O papel do professor alfabetizador na aplicação do lúdico.....	15
1.1.1.1 A Importância da ludicidade para desenvolvimento psíquico da criança.....	18
CAPITULO 2- A IMPORTÂNCIA DO ATO DE LER NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
2.1 A importância do lúdico na alfabetização.....	23
2.1.1 Porque o brincar com jogos é importante para o desenvolvimento da alfabetização.....	26
2.1.1.1 Como deve ser a qualidade dos jogos na alfabetização.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERENCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa “A importância do Lúdico na alfabetização”. Aborda em especial o lúdico, considerando também que o jogo e a brincadeira são meios que se têm de oferecer a criança uma aprendizagem menos rígida, de maneira alegre e divertida. Percebendo assim que os professores precisam utilizar-se do lúdico, pois a ação lúdica é como uma mera comunicação, 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 do aluno.

Sendo assim esta pesquisa tem como objetivo geral, refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino, aprendizagem do aluno 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 e; apontar os benefícios das atividades lúdicas em uma tradicional.

Para realizar esta pesquisa de cunho teórico, acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvemos lançar mão de uma pesquisa de campo, utilizando assim uma abordagem qualitativa e descritiva. Pois o método a ser utilizado nesta pesquisa será o dedutivo, através de pesquisa bibliográfica, de periódicos na internet, na biblioteca local e principalmente através da Biblioteca Digital como também em revistas, artigos e sites especializadas em educação.

No desenvolvimento desta pesquisa fez-se necessário retratar a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança. Identificando a importância do lúdico na educação pré-escolar, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

No sujeito deste trabalho, foram analisadas as seguintes características; as práticas de professores graduados em pedagogia, nas turmas de alfabetização,

sendo professoras graduada e professores com ensino médio, um professor para cada turma. As professoras não têm dificuldades para utilizar o lúdico no processo educativo, devido à escola lhe oferecer, todos os recursos, espaços e o que lhe for necessário para a prática do lúdico.

O interesse maior pela pesquisa originou mediante a dificuldades que algumas crianças expressavam no momento em que estavam sendo alfabetizadas, sendo necessário, portanto uma ajuda muito importante dada a essas crianças, seria a implantação do lúdico em suas atividades escolares. Através do qual serão esclarecidos mediante pesquisas bibliográficas. Buscando assim caminhos que possam oferecer condições para que o desenvolvimento dos educandos ocorra.

A pesquisa esta dividida em três partes: Capítulo primeiro que faz um breve relato sobre a história da alfabetização e a importância do jogo na alfabetização através de vários teóricos: o segundo retrata a importância do Lúdico no Processo do Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita: E por último as considerações finais retratando as causas e consequência da mesma.

Podendo perceber assim que é através dos jogos e brincadeiras que proporcionamos a aquisição de novos conhecimentos, desenvolvendo na criança habilidades de forma natural e agradável. Os jogos e brincadeiras são necessidades básicas da criança, essenciais para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo

CAPITULO 1 - RESGATANDO A HISTÓRIA DO JOGO E DA ALFABETIZAÇÃO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS

De acordo com Aranha (1996), os jogos destinados ao preparo físico aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz às escolas romanas uma nova orientação, acrescentando à cultura física à formação estética e espiritual.

Rousseau (1712-1778) foi um importante pesquisador que contribuiu para o incentivo da atividade lúdica na educação para ele as atividades lúdicas deveriam ser aproveitadas no ambiente educacional já que proporcionavam a idéia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivo à aprendizagem.

Froebel (1782-1852) também utilizou os jogos no campo educacional, além de ter contribuído também com diversos recursos pedagógicos. Com base nesse pressuposto, Kishimoto (1996, p. 42) enfatiza que: Para Froebel, o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do principio de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísicas.

Portanto para Froebel ao criar formas de utilizar o jogo como recursos pedagógicos permitiram a criança à ação do brincar e ao mesmo de adquirir conhecimentos intelectuais importantes no espaço escolares onde diferentes conteúdos disciplinares puderam ser compreendidos.

Maria Montessori (1879-1952) que, apesar de médica, também se dedicou ao magistério e ressaltou de forma ampla e significativa a utilização do brinquedo como instrumento de aprendizagem.

Kishimoto (2003) evidenciam que na Idade Média com imposição de dogmas pela igreja distanciou-se o desenvolvimento da inteligência e da arte de pensar pela atividade lúdica onde: “Neste clima não houve condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, á semelhança da prostituição e embriaguez.”. Assim, nas pesquisas do autor, os jogos neste período foram associados aos jogos de azar, muito utilizado nesta época.

Segundo Oliveira (2002) ao citar o educador Comênio (1592-1670) defendia que: “A exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais, racionalização do tempo e do espaço escolar.” Assim sendo é possível entender que os jogos eram utilizados para estimular os sentidos e com isto fazer com que as crianças pudessem avançar em seu desenvolvimento cognitivo. Para Comênio era importante ressaltar que a influência no campo educacional incentivou o planejamento e a elaboração das aulas com objetivos pré-determinados.

Oliveira (2002), sendo educadora também construiu recursos pedagógicos como: “letras móveis, letras recortadas em cartões lixa, contadores e diversos outros instrumentos para levar a criança a aprender de forma lúdica e prazerosa.” Sua proposta levava em conta a valorização da criança e a adaptação da escola conforme a faixa etária do educando.

Oliveira, ressalta ainda que,

“A seu ver, as atividades manuais e intelectuais permitem a formação de uma disciplina pessoal e a criação do trabalho-jogo, que associa atividade e prazer e é por ele encarado como eixo central de uma escola popular.” Freinet considerou a aquisição do conhecimento como fundamental, mas, essa aquisição deve ser garantida de forma significativa, respeitando-se o livre arbítrio da criança. Seu trabalho envolvendo jogos criava um clima de confiança, diálogo, respeito, tolerância, compromisso e responsabilidade entre os alunos. Oliveira (2002, p. 77)

Celestin Freinet (1896- 1966) também se destacou, na primeira metade do século XX, que adaptou sua prática pedagógica mediante inúmeras atividades manuais e intelectuais onde os limites da sala de aula eram extrapolados dando a criança à oportunidade de viver experiências no meio social.

De acordo com Paiva (1996), Freinet elaborou sua pedagogia, com técnicas construídas com base na experimentação e documentação, que dão à criança instrumentos para aprofundar seu crescimento e desenvolver sua ação.

Decroly (1871-1932) também valorizou na sua pedagogia, a atividade lúdica, transformando os jogos sensoriais e motores em jogos cognitivos, ou de iniciação às atividades intelectuais propriamente ditas. Nele, a idéia-chave é

o desenvolvimento da relação nas necessidades da criança, no trabalho e, sobretudo, na reflexão.

Aranha (1996,) coloca que: Segundo Decroly, as unidades de globalização, a que ele chama de ' centros de interesse', devem ser determinadas de acordo com as necessidades primordiais da criança _ alimentação, respiração, asseio, proteção contra as intempéries e os perigos, jogo e trabalho – em todas as atividades, em todas as matérias, devem girar em torno de tais centros.

Para Ferreiro (1989), o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças. Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: "como ensinar a ler e escrever?".

Segundo Poppovic (1968), A principal condição necessária para que uma criança seja capaz de compreender adequadamente o funcionamento da língua escrita, é que essa criança descubra que a língua escrita é um sistema de signos que não tem significado em si. Os signos representam outra realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a memória e a transmissão de idéias e conceitos.

Segundo Vygotsky (1987), foi desenvolvido um estudo experimental sobre o desenvolvimento da escrita. Foi solicitado às crianças que não sabiam ler e escrever que memorizassem uma série de sentenças faladas por ele. Propositamente, o número de sentenças era maior do que aquele que a criança conseguiria lembrar-se. Depois de ficar evidente para a criança sua dificuldade em memorizar todas as sentenças faladas, o experimentador sugeriu que ela passasse a "escrever" as sentenças, como ajuda para a memória.

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

Para Froebel , 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 atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Piaget (1973) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual.

1.1 A IMPORTANCIA DO JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Celso Antunes (2003) cita o seguinte sobre o jogo: "O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real".

De acordo com Celso Antunes, pode-se afirmar que a ludicidade do jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele.

Segundo Redin (2000), a criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Segundo Santos (2000), educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou

jogar com seus próprios ritmos, para auto controlar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado (p166).

Para Queiroz (2003), ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, como denotam as pesquisas de o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.

Para o autor, os jogos auxiliam e muito na educação integral do indivíduo, pois podem dar conta de uma reflexão sócio-histórica do movimento humano, oportunizando a criança investigar e problematizar as práticas, advindas das mais diversas manifestações culturais e presentes no seu cotidiano, enfatizando para melhor compreensão.

Portanto, para Queiroz é fundamental tomar consciência de que o jogo fornece informações a respeito da criança, suas emoções, a forma de interagir com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. Divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo em sua volta.

Para Santos (2000) a utilização de jogos e textos variados podem se tornar excelentes recursos para facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos que, por certo, terão meios para compreender e expressar-se bem, inclusive na língua padrão, após o domínio das diferentes linguagens e instrumentos textuais. Neste sentido, o jogo na escola, ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Santos, coloca ainda que compreende-se desta forma, que o jogo é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criatividade, e habilidades sociais.

De acordo com RONCA (1989)

“O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”. Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brincar, é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo (RONCA 1989, p. 27).

Segundo Vigotsky (1989), as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade.

Para Vigotsky o lúdico liberta a criança das amarras da realidade.

Verificamos, portanto que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, expressa-se na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras. VIGOTSKY (1989, p.84)

Para Almeida (2009), a atividade lúdica apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. Segundo Piaget (s.d.), o desenvolvimento da criança acontece através da ludicidade. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo

1.1.1 O papel do professor alfabetizador na aplicação do lúdico

Segundo Negrine (1994), o profissional envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar, deve estar preparado não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na escola. Para uma tarefa desta dimensão social, o

indivíduo necessita de uma formação sólida, fundamentada em três pilares: “formação teórica, pedagógica e pessoal”. Deste modo, é preciso que o educador, além da prática tenha também uma base teórica para que possa se sustentar na aplicação do lúdico pois na prática pedagógica é sempre importante utilizar um recurso didático com uma explicação científica comprovando sua eficácia empírica.

O autor coloca ainda que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, preparando para um estado interior fértil, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Segundo Nóvoa (1991), o sentido de formação profissional implica em “entender a aprendizagem numa perspectiva interdisciplinar e como um processo contínuo que requer uma análise cuidadosa desse aprender em suas etapas, evoluções, avanços e concretizações”. Requer também redimensionamento dos conceitos que alicerçam tal possibilidade de busca na compreensão de novas idéias e valores.

Para Nóvoa, a formação lúdica de professores é, hoje, uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade.

Nóvoa coloca que ...

O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. Desse modo, evidencia... Não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional. Nóvoa (1991, p. 34)

Nóvoa (1991), afirma ainda que sob essa perspectiva, o jogo é compreendido sob a ótica do brincar e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento no processo educacional, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Antunes (1998), coloca que é importante ressaltar que os jogos, ao serem utilizados pelo educador no espaço escolar, devem ser devidamente planejados. destaca que: Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham ser satisfatórios e os objetivos alcançados.

Outras considerações são enfatizadas por Fortuna (2003), referente ao trabalho lúdico do professor como:• O professor deve se preocupar em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações, principalmente no que diz respeito à conservação dos jogos e brinquedos; os jogos devem ser elaborados, junto com as crianças, os combinados e as regras de utilização e manutenção dos materiais, como por exemplo: “quem brincou guarda” ou “no final da brincadeira todos devem guardar “os materiais” e até a localização dos jogos nas estantes; cabe ao educador oferecer materiais variados e interessantes e que, principalmente, estimulem a imaginação infantil. além dos jogos e brinquedos estruturados (fabricados), sugere-se que o educador incremente este aceso através da contribuição de novos jogos, utilizando se basicamente de sucatas. Estes materiais (que normalmente são descartados como lixo) apresentam uma infinita variedade de cores, formas, texturas e tamanhos e possibilitam que as crianças montem, desmontem, construam (castelos, cabanas, comidinha para o doente, um navio, etc.) e brinquem; o espaço da sala ocupada pelas crianças é outro ponto que deve ser observado com atenção. É interessante que elas tenham área livre para brincar, assim como opções de mexer no mobiliário, montar casinhas, vendinhas, cabanas, tendas, circo etc.; a rotina diária e o tempo que as crianças têm à disposição para brincar também devem ser

considerados. Deve-se procurar dar tempo suficiente para que as brincadeiras surjam se desenvolvam e se encerrem; o educador não deve ser um mero espectador que apenas intervém em casos de acidentes, brigas ou choros. Nem tampouco ter sempre a iniciativa de propor e coordenar as brincadeiras. É necessária certa dose de sensibilidade para saber distinguir em que momentos sua presença mais ativa é fundamental (como, por exemplo, para estimular a participação de determinadas crianças ou propor novas brincadeiras) e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças interajam, organizem e reinventem as brincadeiras.

Fortuna (2003) acrescenta ainda que desta forma, o educador que deseja usar o jogo como ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, incentivando desafios e criando situações que façam florescer as habilidades e competências dos alunos.

De acordo com Santos (2000), para que o relacionamento entre os alunos na hora do jogo ocorra de forma efetiva é preciso que o educador esteja atento, variando os objetivos de forma a requisitar ao máximo o feixe de habilidade de cada um dos alunos, estimulando novas combinações de “forças”, novas combinações de habilidades. Uma vez que o objetivo proposto é diferente, a vitória também caberá a pessoas e times diferentes, o que colabora com o autoconhecimento e a formação da auto-estima de todos. Ficará clara a situação que cada um tem o seu papel e que cada papel tem a sua importância e o seu momento.

1.1.1.1 A importância ludicidade para desenvolvimento psíquico da criança

Segundo Ciornai (1995) citado por Chiesa, a criatividade pode ser compreendida como um caminho mental para descobrir e avaliar novas idéias e procurar uma solução satisfatória para os problemas; se não a mais adequada, a mais criativa. Por isso, ao praticar a arte possibilita-se o contato com o criativo, que nada mais é que praticar atividades criativas que pode ter o efeito curativo por

apontar alternativas para o indivíduo, pois a criatividade está ligada ao termo saúde.

Carvalho (1995), citado por Chiesa afirma: O uso da arte como terapia implica que o processo criativo pode ser um meio tanto de reconciliar conflitos emocionais, como de facilitar a auto percepção e o desenvolvimento pessoal. Sendo assim, é possível estabelecer uma modalidade terapêutica que possibilita a comunicação, especialmente através das produções artísticas, pois permiti a liberdade de expressar a autonomia criativa, ampliando o conhecimento das pessoas e proporcionado o seu desenvolvimento emocional e social.

De acordo com Maluf (2003, p. 21), toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de se tornar um adulto mais equilibrado física e emocionalmente e conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no seu dia-a-dia. Ainda, segundo a autora, a criança que é privada do ato de brincar poderá ficar com traumas profundos proporcionados pela falta dessa vivência. Quando a criança brinca vivencia momentos prazerosos além de desenvolver habilidades cognitivas.

A criança é, naturalmente, curiosa e imaginativa. Está sempre experimentando o mundo e explora as possibilidades que surgem. Assim, adquire a experiência, que a ajudará a amadurecer emocionalmente e aprender formas de convivência mais rica e significativa.

Segundo Wajskop (2001), a brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram compreender o mundo e as regras constitutivas do tema que orienta as brincadeiras devem ser respeitadas. Portanto, a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de convivência e de conteúdos temáticos.

Segundo Maluf (2003, p. 212) devemos trabalhar com atividades em que as crianças brinquem, hora livremente, hora com atividades dirigidas, mas em nenhum momento determinar padrões comportamentais ou julgá-las sobre o seu desempenho.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornara-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de

materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. Se o lúdico é tão discutido por psicólogos e pensadores, não seria este o momento da escola parar e refletir também sobre a importância do lúdico (jogos e brinquedos) para a criança?

CAPITULO 2- A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA.

Segundo Kishimoto: (1994), aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”.

Ronca (1989),o lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo”.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil: As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica”. (BRASIL 1998).

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, v1. p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a auto-estima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”.

De acordo com os PCNs de Educação Física (vol. 7. 1997, p.36) “As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”.

Ressaltando que segundo Novaes (1992) “O ensino, absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança”. Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor. Lembrando que as atividades lúdicas são de grande valia para o educador que souber se utilizar apropriadamente dessas atividades, sendo que o aluno será o maior beneficiado.

Porém para FRIEDMANN (1996) “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação”. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças da educação infantil. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Cunha (1994) acredita que a ludicidade oferece uma "situação de aprendizagem delicada", ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender.

Celso Antunes (2001) argumenta da seguinte forma: "Um professor que adora o que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma..."(p.55).

Para Brougere (1995), “o lúdico, entre outras coisas, é um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”. A brincadeira, além de proporcionar prazer e diversão, pode apresentar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a

atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolvendo livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam hoje e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece alguma coisa pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústias, dar vazão à agressividade.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

Afirma ainda que 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 que nos esclarece o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar. Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividade lúdica que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo e aquisição de autonomia de 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 musicalidade.

Sneyders (1996), comenta que é muito importante aprender com alegria, com vontade e que “Educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.

Para Vygotsky (1987), é importante mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados. *“O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro.*

Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. “Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras” (Vygotsky, 1987, p.134).

Para Froebel,(sd) citado por KISHIMOTO(2003), 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 atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Piaget (1973) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual. Piaget coloca ainda que as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela

passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Kishimoto (1996) ao discutir tipos de brinquedos e brincadeiras, comenta algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação infantil, fazendo uma diferenciação entre elas:

“...se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-lo. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil...”.
(Kishimoto, 1996: p.36).

Kishimoto (1996) coloca ainda que o brinquedo/jogo educativo ao assumir, por exemplo, a função lúdica, propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer quando é escolhido por vontade própria, enquanto ao assumir a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Como ilustração, a autora coloca que a criança ao manipular livremente um quebra-cabeça, diferenciando cores, a função educativa e a lúdica estão presentes. Mas, se a criança preferir apenas empilhar peças, fazendo de conta que está construindo um castelo em uma situação imaginária, a função lúdica está presente. É a intenção da criança que vale e não exatamente o que o professor deseja.

No mesmo sentido de Kishimoto, também Cunha (1998) acredita que o brinquedo estimula a inteligência, fazendo com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade. Além destes aspectos, a autora enfatiza que o brinquedo diminui o sentimento de impotência da criança, pois, ao manipulá-lo, ela cria situações novas, reconhece outras, compara, experimentam, desenvolve sua imaginação e habilidades.

Brougère (1995), em seu livro “Brinquedo e Cultura”, também faz uma diferenciação entre jogo e brinquedo. Para este autor, o brinquedo é um objeto

que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. O brinquedo é um objeto infantil; o jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, sem restrição de uma faixa etária, enquanto o brinquedo, para um adulto, torna-se sempre motivo de zombaria, de ligação com a infância.

Campagne (apud Andrade, 1994) é outro autor que, preocupado com o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil, nos mostra as diversas funções deste para as crianças em idade pré-escolar. Para este autor, o brinquedo, é o suporte do jogo, é o objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra suas próprias capacidades de apreensão da realidade. Ele permite, pois, à criança, testar situações da vida real ao seu nível de compreensão, sem riscos e com controle próprio.

Já Wayskop (1995) afirma que a brincadeira precisa perder o caráter de jogo e, assim, ganhar confiança para poder mostrar que é útil ao futuro da criança, para poder ser aceita como atividade infantil. Também acrescenta que a atividade do brincar tem sido reconhecida como uma forma mais livre e informal de educação de crianças em idade pré-escolar.

Para Lima (1992), o brincar é a combinação da ficção com a realidade. Ao brincar, as crianças trabalham com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção. Assim, vão crescendo e incorporando a representação que fazem da sua realidade, dos conhecimentos adquiridos e de seus desejos e sentimentos.

De acordo com OLIVEIRA (1995) “No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende; objeto e significado”. Ou seja, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação, ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho por exemplo, ela se relaciona como o significado em questão (a idéia de carro) e não com o objeto concreto que tem nas mãos.

2.1.1 PORQUE O BRINCAR COM JOGOS É IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO

Para Vigotsky (1979), “A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. Percebemos através das palavras do autor a importância da brincadeira na vida da criança e a necessidade que a criança tem de ser respeitada enquanto brinca, pois seu mundo é mutante e esta em permanente oscilação entre fantasia e realidade. E a infância é tempo de brincar, está é uma verdade que não se pode mudar. Para o adulto, o jogo e a brincadeira são atividades para as horas de lazer, um passatempo. Para as crianças é algo muito sério, que permite dar asas a imaginação, permitindo descobrirem a si mesmos e ao mundo.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como nos cita PIAGET (1978, p.47) “O indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios”. Desse modo vemos a importância do jogo na vida da criança, sendo o mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma de a criança entrar em contato com a cultura.

Segundo PIAGET (1978, p.29), “os jogos de regra são: a atividade lúdica do ser socializado”. Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais. E é principalmente na escola, que a criança começa a incorporar regras de conduta, a se socializar, entrando em contato com uma aprendizagem mais sistematizada, mas é preciso que a escola se apresente a criança não como um bicho papão, mas um lugar prazeroso e importante.

Pois de acordo com KISHIMOTO (1994) “O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação”. A escola é um espaço que deve promover o desenvolvimento da criança, promover uma aprendizagem significativa, mas esta não precisa ser forçada, pode ocorrer através do prazer e da alegria que os jogos e brincadeiras proporcionam.

E, ainda, sobre a importância do jogo, nos fala Vygotsky:

“É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (1991, p.122).

2.1.1.1 COMO DEVE SER A QUALIDADE DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Para Celso Antunes (1998), o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Queiroz (2003) o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade. Os jogos auxiliam e muito na educação integral do indivíduo, pois podem dar conta de uma reflexão sócio-histórica do movimento humano, oportunizando a criança investigar e problematizar as práticas, advindas das mais diversas manifestações culturais e presentes no seu cotidiano, enfatizando para melhor compreensão. Portanto, é fundamental tomar consciência de que o jogo fornece informações a respeito da criança, suas emoções, a forma de interagir com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral. Divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo em sua volta.

Queiroz (2003), afirma ainda que a utilização de jogos e textos variados podem se tornar excelentes recursos para facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos que, por certo, terão meios para compreender e expressar-se bem, inclusive na língua padrão, após o domínio das diferentes linguagens e instrumentos textuais.

Para Santos (2000), o jogo na escola, é como ganhar espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao

interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Conforme o pensamento de Piaget (1998), 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 fonemas 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. 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.

Segundo Vygotsky (1984, p.39), 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.” Percebe-se com isto que no ato de jogar, o sujeito desenvolve a capacidade imaginativa, possibilitando a construção de relações entre o imaginário pleno e o real.

Vygotsky (1984) afirma que: 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 de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. Assim, constata-se que ao brincar a criança se interage com o ambiente e com isto vai construindo novos significados, utilizando para isto seu próprio potencial intelectual. De acordo com este pesquisador é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. A criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência.

De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore, principalmente no ambiente escolar.

Para Huizinga (APUD ANTUNES, 1998, p. 46) o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro apenas de caráter lúdico é quando provoca aprendizagem significativa, estimula a construção de novo conhecimento e principalmente desperta o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. Para o autor, os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Assim, pode-se concluir nos estudos de Antunes que é perfeitamente possível alfabetizar a criança através dos jogos, levando o aluno a vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem. Mas para utilizar os jogos no planejamento escolar não basta levar um jogo para sala de aula e utilizá-lo como um recurso lúdico somente, é preciso mais do que isto nesta aplicação pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança para apresentar um melhor desempenho nas brincadeiras e jogos precisa escolher livremente com quem e do que irão brincar. A função do adulto nessa atividade é de observador, uma vez que não é ele quem configura a atividade, porém, não se trata de um observador passivo, pois nesse momento pode perceber como estão se dando as relações de sociabilidade entre as crianças do grupo, quem consegue resolver sozinho seus desentendimentos, e a proposição de desafios inovadores.

Cabe também aos adultos a tarefa de instrumentar as crianças em todas as suas necessidades nas relações de sociabilidade, resolver conflitos, ajudar alguém mais solitário a se enturmar, informar as crianças sobre um repertório de brincadeiras, para que elas se utilizem livremente dessas possibilidades. É ingênuo pensarmos que, a criança por estar num espaço aberto privilegiado, como é o da escola (com árvores, bichos, escadas, quadras de areia, trepa-trepa e gira-gira) e, serem todos companheiros num mesmo grupo, as crianças tenham total desenvoltura e autonomia para criar brincadeiras, às vezes sim e as vezes não.

Durante toda a vida, mais na infância de forma muito especial, o ser humano passa por grandes transformações em termos de atividades, gestos e posturas. É preciso conhecer, passo a passo, estas transformações para poder compreender as necessidades da criança, estimulá-la e, acima de tudo, contribuir para que se desenvolva harmoniosamente, guardando para a vida adulta uma imagem positiva de si mesma e de corpo.

Podemos ver que o estudo sobre ludicidade na alfabetização não deve ser encarado como mero lazer ou simplesmente uma forma de distração e sim como uma aula muito importante que deve ser encarada com muita credibilidade. Podemos considerar importante a inclusão dos jogos, e brincadeiras como parte integrante dos métodos e procedimentos educativos de um programa de alfabetização em atividades infantis, principalmente quando envolvem a construção, a manifestação expressiva e lúdica de imagens, sons, falas, gestos e movimentos. Com o emprego de jogos e brincadeiras na sala de aula, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aquele que ensina e para aquele que aprende, pois,

a sala de aula é um espaço de encontro, de inclusão, de trabalho mútuo e somente assim ela pode ser significativa para o aluno e para o professor.

Sendo após todas essas observações podemos concluir segundo as professoras da escola particular Arco-Íris que os mesmos não têm nenhuma dificuldade de trabalhar com o lúdico em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogo e a Educação Infantil**: o falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Vol.15. 3. Ed. Vozes, 2003.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ALMEIDA, Anne, **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 10 de março de 2011.

BRASIL. Ministério de Educação e do Deporto. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Língua Portuguesa. Brasília, 1997.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedos: desafios e descobertas**. São Paulo: Vozes, 1994.

FORTUNA, GARTNER, Howard. **Inteligência**: um conceito reformulado. São Paulo: Objetiva, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogos Infantis**: o Jogo, a criança e a educação. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

NÓVOA, Antonio. **A formação em foco**: caminhos para você ensinar melhor. São Paulo: Cortez 1991.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (Org.). **Educação infantil**: fundamentos e métodos. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky, **Aprendizado e Desenvolvimento. Um Processo Sócio-Histórico**. 3.ed. São Paulo : Scipione, 1995.

OLIVEIRA, Maria Alexandre de. **Dinâmicas em literatura infantil**. São Paulo: Paulinas, 1988.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

_____. *Pensamentos e Linguagem*. São Paulo M. Fontes, 1987.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

ROUSSEAU, Jean Jacques. *E ou da Educação*. São Paulo. Ed. Difusão Européia do Livro, 1968.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org), **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SITES:

www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo. Acesso no dia 10 de março de 2011.

www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem: 25/10/11

www.webartigos.com/artigos/alfabetizacao-e-o-ludico-a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras: 25/10/11