



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Medianeira



I CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ALFABETIZAÇÃO

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2015

VERA LUCIA PEDEBOS KENER



A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada como requisito à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *Campus* Medianeira.

Orientador: Prof^ª- Joice Maria Maltauro Juliano

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2015

VERA LUCIA PEDEBOS KENER

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada como requisito para conclusão do I Curso de Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino, pólo Foz do Iguaçu, ministrado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, *Campus* Medianeira.

Prof^a Joice Maria Maltauro Juliano
Orientadora- UTFPR – Medianeira

Prof^a Claudimara Cassoli Bortoloto
UTFPR- Medianeira

Prof^a. *Dra.* Ivone Teresinha Carletto de Lima
UTFPR – Medianeira

Medianeira, 20 de agosto de 2015

DEDICATÓRIA

A Paulo Walcher que me auxiliou e me deu força.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela coragem.

A todos os amigos que direta ou indiretamente me apoiaram para a conclusão desta etapa de minha vida.

"O homem só é homem de fato, quando brinca."

Friedrich Schiller

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	ASPECTOS RELEVANTES SOBRE ALFABETIZAÇÃO	12
3	O JOGO/BRINQUEDO/LÚDICO	18
3.1	TIPOS DE JOGOS/BRINQUEDOS	19
3.1.1	Brinquedo ou jogo educativo	20
3.1.2	Brincadeiras tradicionais infantis	21
3.1.3	Brincadeiras de faz-de-conta	21
3.1.4	Brincadeira de construção	22
3.2	CARACTERÍSTICAS DO JOGO	22
3.3	A EVOLUÇÃO DO BRINCAR E DO BRINQUEDO	24
4	O JOGO/BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM	28
4.1	O JOGO DE EXERCÍCIO	29
4.2	O JOGO SIMBÓLICO	30
4.3	JOGOS DE REGRA	31
5	O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	37
6	O PAPEL DO PROFESSOR	41
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
	REFERÊNCIAS	47

RESUMO

A utilização de jogos no processo ensino-aprendizagem há até pouco tempo não era muito bem aceita pelos educadores. O ato de brincar era visto apenas como passatempo e diversão, reservados ao momento do recreio ou das aulas de Educação Física. Atualmente, esses conceitos estão mudando. Os professores entendem que o jogo propicia o desenvolvimento integral da criança. A palavra lúdico significa jogo, brincadeira e brinquedo, o que nos remete a aprendizagem através do divertimento. As atividades lúdicas oportunizam a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. A alfabetização é a aprendizagem efetiva da escrita e da leitura, não é apenas uma decodificação de códigos. É saber as diversidades e as funções que a língua possui, sabendo interpretar e compreender os textos produzidos de diversas maneiras. Os métodos tradicionais de alfabetização priorizam apenas a decodificação dos símbolos e códigos alfabéticos, esquecendo das funções que a linguagem possui. A alfabetização tradicional ensina a ler e escrever de forma dissociada, isto é, primeiro se aprende a ler e depois a escrever, tornando-se assim o ato de alfabetizar mecânico e cansativo, sem significado. Porém, os métodos de alfabetização estão em constantes transformações. Atualmente, pode-se perceber que os professores estão se atualizando e utilizando métodos inovadores. A utilização de jogos vem sendo um auxílio nesta fase, sendo que os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento da criança. Alfabetizar utilizando-se de atividades lúdicas quando cabíveis, torna o processo muito mais prazeroso, a aprendizagem se efetiva de maneira agradável e divertida. A criança quando brinca aprende uma gama de novos conhecimentos. Algumas vezes elas não percebem o quanto aprendem, por isso faz-se necessário a intervenção e a mediação de um adulto para direcionar suas brincadeiras. Porém, essa mediação deve ocorrer de maneira cuidadosa, sem interferir diretamente no desenvolvimento das crianças e, além do mais, é preciso respeitar as fases pela qual cada indivíduo passa.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Aprendizagem. Professor.

ABSTRACT

The use of games in the teaching-learning process until little time ago was not well accepted by the educators. Playing was only seen as a free time and join activity, reserved to the moment of the recreation or Physical Education classes. These concepts have been changing nowadays. Teachers think that the game propitiates full development of the child. The word “playful” means game, trick and toy, what means learning through amusement. The playful activities provide the person’s learning, knowledge and understanding of the world. Literacy is the learning of the writing and reading, it is not only one decoding of codes. It is to know the diversities and the functions that language has, being able to interpret and understand the produced texts in several ways. The traditional literacy methods prioritize only the alphabetical decoding of the symbols and codes, but forget the language functions. The traditional literacy teaches how to read and to write in a dissociate form, that is, first the student learns to read and later learns writing, making this way the literacy act, mechanical and tiring, without meaning. However, the literacy methods have frequently been changing. We can notice that teachers are bringing up to date and using innovative methods. The use of games has helped this phase, considering that the games are basically important for the development of the child. Teaching how to read and write using playful activities, makes the learning process more enjoyable; the effective learning happens in a pleasant and amusing way. When the child plays, she gets a lot of new knowledge. Sometimes the children do not perceive how much they learn; therefore the intervention becomes necessary, and the mediation of an adult, to direct the tricks. However, this mediation must occur in a careful way, without intervening directly with the development of the children, and besides that, it is necessary to respect the phases which each person goes through.

Keywords: Playful. Literacy. Learning. Teacher.

1 INTRODUÇÃO

Ensinar é um processo que exige dedicação, ensinar uma criança a ler e escrever exige muito mais que dedicação. Desde os primeiros dias de vida a criança encontra-se em interação com o mundo que a rodeia, aprendendo os significados dos objetos e sujeitos. Ela é um ser pensante que possui uma grande bagagem de conhecimento, que precisa ser respeitado ao entrar em sala de aula.

A alfabetização consiste na aprendizagem de leitura e da escrita. Para que a aprendizagem ocorra de forma significativa é necessário que educadores não dissociem a leitura da escrita. Além do mais, para que o processo de alfabetização ocorra de maneira mais adequada, não se pode destituir as funções sociais que a leitura e escrita exercem. Em busca de uma simplificação da aprendizagem acaba-se ensinando apenas a decodificação de códigos ou símbolos e se esquece da função da escrita. Alfabetizar é muito mais que saber ler e escrever, decifrando símbolos, alfabetizar é saber ler o que não está escrito, ou seja, é saber interpretar a linguagem que o mundo fala. É saber ler e tirar suas próprias conclusões de forma crítica.

A alfabetização é muito mais que a simples decodificação de códigos, e para que ela ocorra de maneira satisfatória, formando leitores capazes de fazer uma leitura crítica do mundo e criar assim suas próprias concepções, é necessário que seu processo seja prazeroso. A utilização do lúdico no processo de alfabetização é recente, porém pode-se perceber que é de grande valia para a aquisição do conhecimento.

Atualmente defende-se a aprendizagem dinâmica e prazerosa. Dada a relevância desta questão esta pesquisa irá focalizar a criança na fase da alfabetização, visando analisar como se dá o processo de alfabetização, identificando as fases do desenvolvimento da criança que compreende esse período, além de buscar a compreensão de como o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais prazeroso utilizando-se de atividades lúdicas.

Pode-se dizer que a atividade lúdica é uma linguagem universal, todas as crianças independentes de raça, credo ou classe social brincam. Sendo assim, uma abordagem lúdica na educação, em específico na alfabetização, é de grande importância para a interação entre as crianças e para aprendizagem.

Quando brinca, a criança tem a possibilidade de desenvolver a fala, a coordenação motora, o raciocínio, ela aprende a interagir socialmente, desperta a fantasia e a imaginação. Enfim, através dos jogos e brincadeiras as crianças têm oportunidade de se desenvolver integralmente.

Há vários tipos de jogos e brinquedos e cada um possui características próprias. O educador deve estar atento a estas questões, para que se possa desenvolver as atividades lúdicas de acordo com cada fase que a criança apresenta.

Os jogos e brincadeiras evoluíram. Com o passar do tempo, as velhas brincadeiras tradicionais estão cada vez mais esquecidas e, a revolução tecnológica, entre outros fatores, mudou a forma de brincar das crianças. Sabe-se que os jogos e brincadeiras são transmissões de culturas. Portanto, para que continue sendo transmitida a cultura, é necessário um resgate das brincadeiras tradicionais, fazendo sempre um paralelo entre as velhas e as novas maneiras de brincar, para que as crianças possam compreender o processo de evolução pelo qual a sociedade passa.

O lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois quando se fala em lúdico, não quer dizer apenas brincar como diversão ou passatempo. A utilização de brincadeiras e jogos requer objetivos previamente elaborados, para que a aprendizagem se efetive concretamente e possa obter resultados satisfatórios.

A utilização de jogos e brincadeiras na alfabetização pode proporcionar na criança uma aprendizagem mais efetiva, ou seja, mesmo sem perceber, quando brinca a criança está adquirindo novos conhecimentos. Através do lúdico o professor pode demonstrar às crianças que a aprendizagem é uma atividade dinâmica e prazerosa.

A alfabetização com a utilização do lúdico deixa de ser mecânica, maçante e cansativa e passa a ser um momento descontraído. Segundo Rosa (2008) o professor deve ter ciência de que a educação lúdica permite à criança resolver mais facilmente seus problemas e a prepara para a vida adulta, pois através do jogo pode-se desenvolver a criatividade e a autonomia.

No entanto, o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Tudo isso ocorre, de uma maneira envolvente, na qual a criança despende energia, imagina, constrói normas e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

Desta forma deve-se analisar o papel do professor no desenvolvimento das atividades lúdicas e no processo de aquisição do conhecimento. O educador precisa ter claros seus objetivos e sua função perante as atividades que irá propor a seus alunos.

O presente estudo contará com uma análise bibliográfica sobre a alfabetização e o lúdico, buscando compreender a importância de se ensinar através de atividades lúdicas. A pesquisa bibliográfica se realizará através da análise de livros e revistas, de aquisição própria, e encontrados na biblioteca de uma universidade particular da cidade de Foz do Iguaçu.

O primeiro capítulo abordará os aspectos relevantes sobre alfabetização, analisando os conceitos de alfabetização. No segundo será analisado o lúdico, o jogo e o brinquedo, fazendo uma análise de seus conceitos, enfatizando os tipos de brincadeiras e jogos e suas características. No terceiro será abordada a questão da utilização do lúdico na aprendizagem, explicitando as fases de desenvolvimento e o tipo de jogo para cada uma dessas fases. No quarto será trabalhada a questão do lúdico na alfabetização e por último será analisado o papel do professor perante a utilização do lúdico.

2 ASPECTOS RELEVANTES SOBRE ALFABETIZAÇÃO

Atualmente têm surgido concepções diversas sobre o processo de alfabetização. O eixo epistemológico do construtivismo defende a aprendizagem dinâmica e prazerosa.

A alfabetização é um direito de todas as crianças do Brasil. Segundo a constituição, é dever do Estado promover o acesso e a igualdade para todas. A década de 90 foi instituída como a Década Mundial da Alfabetização. Nosso país muito faz para acabar com o analfabetismo, mas afinal o que é alfabetização? Será que os educadores estão desempenhando bem o seu papel, proporcionando uma aprendizagem de forma prazerosa e significativa para as crianças?

Primeiramente pode-se dizer que a alfabetização é a aprendizagem da escrita e da leitura. O processo de alfabetização é um marco inicial da vida letrada do ser humano. No entanto, para que esse processo ocorra de forma satisfatória, levando o indivíduo a gostar de aprender a ler e escrever, os alfabetizadores necessitam de um bom amparo teórico e, a utilização do lúdico, nesta fase da educação é de suma importância.

Infelizmente pode-se notar em pleno século XXI, que ainda existem educadores que fazem da alfabetização uma verdadeira tortura. O método utilizado é o mesmo do século passado, a base do tradicionalismo e das antigas cartilhas, ensinando traçados e o “bê-á-bá”.

A história do processo de alfabetização é muito antiga. Na antiguidade ser alfabetizado era um privilégio de poucos. A partir do século XV e XVI, houve uma grande preocupação com a alfabetização devido ao aumento de leitores individuais. Pois antes, as leituras de obras famosas eram feitas coletivamente. Começou-se a deixar de lado o latim e passou-se a estudar a língua vernácula (língua própria) e, conseqüências surgiram, as primeiras “cartilhas”. No Brasil o precursor da gramática portuguesa, foi João de Barros, que publicou a “Cartinha”, em 1540, que trazia em seu contexto o alfabeto em letras góticas (eram a imprensa da época) e depois as combinações de letras, que eram usadas para escrever.

Segundo Cagliari (1998),

A Cartinha de João de Barros não era um livro para ser usado na escola, (...). O livro servia igualmente para adultos e crianças. Para

alfabetizar, a pessoa decorava o alfabeto, tendo o nome das letras como guia para sua decodificação, decorava as palavras-chave (...) o método estava mais voltado para a decifração da escrita do que escrever corretamente. (CAGLIARI, 1998, p.22)

Uma das mais famosas cartilhas segundo Cagliari (1998), foi a de Antonio Feliciano de Castilho, publicada em 1850 e chamava-se “*Método português para o ensino de ler e do escrever*”. Já em 1970, publicou-se a “*Cartilha maternal ou arte de leitura*” escrita por João de Deus. Depois desta foram surgindo vários métodos para se alfabetizar.

O mais antigo método de alfabetizar é o método sintético, que partia do alfabeto para a soletração e silabação. A partir da década de 30, quando a psicologia passou a fazer pesquisa sobre o desenvolvimento do ser humano, surge o método analítico o qual assumiu maior relevância. Cagliari (1998), cita como exemplo deste período “a *Cartilha do povo* 1928, de Lourenço Filho, e o famoso *Teste ABC* (1934) do mesmo autor”. Em seguida surgiram obras com o método misto, isto é, mistura um pouco do método sintético e um pouco do analítico.

Segundo Rosa (2008), a partir do século XVIII, a alfabetização se tornou o fundamento da escola básica, pois até esta época o processo de ler era uma aprendizagem diferente de escrever. Durante o século XX estudiosos e pesquisadores passaram a buscar novos métodos para ensinar a ler e escrever. Neste período, pressupõe-se que o fracasso na alfabetização se dava a métodos incoerentes. As discussões da época propunham que o fracasso na aprendizagem estava no próprio aluno e que as crianças deveriam passar por exercícios de “prontidão” para iniciar a alfabetização. Rosa completa dizendo que:

Seria uma espécie de vacinação em massa, para se verificar e medir a maturidade que se supunha necessária ao início do processo. (...) Iniciou-se a tentativa de compreender como aprendiam aqueles que conseguiam com mais facilidade aprender a ler e escrever. (ROSA, 2008, p.91).

Na busca de soluções para as crianças que não conseguiam aprender, os cursos preparatórios, inventados por psicólogos, faziam atividades como: fazer curvinhas para cá e para lá, fazer bolinhas, identificar o maior e menor, lateralidade, levar o coelho até sua toca, e assim por diante. Os psicólogos acreditavam que sem os exercícios de prontidão não se poderia realizar uma alfabetização eficiente. Segundo Cagliari (1998), esses métodos são preconceituosos, pois afirmam que a

criança pobre tem mais a aprender do que a criança rica, pode até ser que sim, pois o nível cultural é muito diferente, porém as pobres são tratadas como incompetente o que não é verdade, elas apenas são carente de cultura.

Muito se pesquisou sobre o processo de aquisição da aprendizagem da leitura e da escrita. Segundo Rosa (2008), somente após 1985, com o trabalho de investigação de Emilia Ferreiro e Ana Teberosky é que se passou a rever as concepções sobre alfabetização e seus métodos.

Segundo Cagliari (1998), antigamente o período da alfabetização ocorria mais em casa do que na escola, pois quem sabia ler e escrever ensinava aquele que ainda não havia aprendido. No entanto, aprender a ler e escrever não era um processo simultâneo. Escrever exigia tempo e dinheiro e, além disso, segundo Frago (1993), era considerada uma atividade moralmente perigosa para as mulheres. Sob o pretexto de simplificar a aprendizagem, primeiramente aprendia-se a escrever, isto é, a fazer cópias de materiais já escritos, e posteriormente aprendia-se a ler. Os indivíduos alfabetizavam-se aprendendo a ler algo já escrito e depois fazendo cópias.

Neste processo perdia-se a verdadeira função da aprendizagem da linguagem na alfabetização, segundo Azenha (2003),

Para que se construa uma representação adequada da linguagem que se escreve é preciso não destituí-las das funções que ela exerce na sociedade. (...) apaga-se da escrita todo o seu conteúdo funcional. O que resta depois disso é apenas o recurso ao ensino de letras e palavras, fora do contexto das funções de uso escolar. A criança chega com isso a aprender a ler, mas a alfabetização resultante é restrita e está longe de se aproximar das práticas letradas. (FERREIRO apud AZENHA, 2003, p. 95)

Segundo essa mesma autora, a criança fica alheia à verdadeira função da linguagem que é a comunicação entre os indivíduos. Para a criança, dependendo da bagagem cultural que ela trás de casa, quando inicia o processo de alfabetização ela acredita, segundo Ferreiro (2001), que a escrita é a cópia de algo. Muitas vezes ela escreve como acha que deveria ser e lê como acredita ser. Isso é um processo que deve ser avaliado e respeitado pelos educadores.

Rosa (2008), faz uma citação sobre o um documento publicado pela Secretaria de Educação Fundamental do MEC, que diz:

Quando foca a alfabetização apenas no ensino da língua escrita, a escola fabrica o que se convencionou chamar de “analfabetos” funcionais: indivíduos que compreenderam o funcionamento do sistema de escrita, mas não sabem pôr em uso esse conhecimento, não saber ler e escrever de fato. (ROSA, 2008, p. 93)

Segundo a mesma autora, as funções e usos da linguagem são indispensáveis no processo de alfabetização. Porém, infelizmente, não é o que se vê em muitos livros didáticos e em muitas salas de aulas. Rosa (2008) diz ainda, que quando a criança entra no processo de alfabetização institucional, a visão que ela tem sobre a linguagem oral se deturpa diante da linguagem escrita e isto reflete em seu aprendizado e em sua vida adulta. Muitas das dificuldades de leitura enfrentadas pelo indivíduo são a consequência dessa dissociação entre a escrita e a fala.

Para Cagliari (1998), na época da escrita primitiva, ser alfabetizado significava saber ler o que aqueles símbolos significavam e ser capaz de escrevê-los, repetindo um modelo mais ou menos padronizado. Ele ainda diz que ao mesmo tempo do processo de invenção da escrita, também se pode incluir a invenção de regras de alfabetização. Assim os métodos para alfabetizar foram mudando, passando a ter mais ênfase, houve uma maior preocupação com os métodos utilizados.

Nos métodos tradicionais de alfabetização as tarefas são impostas pelos professores, mecânica e repetitivamente. Esses métodos pretendem ensinar de maneira empírica, o que segundo Kaufman (1998), acontece a partir da relação existente entre a escritura alfabética e os aspectos sonoros da fala, isto é, primeiro se aprende as letras do alfabeto, depois de decorá-las aprende-se a agrupá-las, a ler dissociadamente, sem dar significado a leitura. Com esse método, podem-se observar inúmeros fracassos; a criança não consegue associar letras e se confunde quando aparece a mesma letra repetidamente.

A leitura e a escrita são vistas pela criança como algo dissociado da prática social, ou seja, para ela ler e escrever só terá utilidade na escola. Assim Azevedo (1995), expõe que existe neste método

...vários ismos reducionistas: *didaticismo*, ou seja, crença de que o professor é o único e verdadeiro detentor do conhecimento, (...) portanto uma autoridade pedagógica que não pode ser desafiada, (...) *artificialismo*, ou seja. Crença de que a língua escrita é um

objeto escolar e que dominá-la é um exercício de arbitrariedade pedagógica. (AZEVEDO, 1995, p. 43)

A alfabetização concebida através de métodos que não despertem na criança o interesse pela leitura e o prazer em adquirir o conhecimento, faz com que elas se tornem adultos frustrados, com medo de aprender. É muito comum encontrar adultos com medo de ler em público e, até mesmo que não gostam de ler, não sabem redigir um texto simples e muito menos interpretá-los. O método de alfabetização é imprescindível para a formação do indivíduo letrado.

O uso desses métodos não é meramente culpa do professor, mas é também, das instituições de formação docente. É necessário rever o processo de formação dos educadores alfabetizadores. Muitas vezes eles desconhecem os aspectos básicos da fala, da escrita e da leitura. Segundo Rosa (2008), é importante estar ciente de como se dá a aquisição do conhecimento, do desenvolvimento emocional e do processo da interação social da criança, assim o professor poderá encaminhar a alfabetização obtendo resultados mais satisfatórios e de maneira mais produtiva com menos sofrimento.

Desde antigamente até a atualidade, pode-se notar a grande inovação do processo de aprendizagem na alfabetização. Muito se investigou e pesquisou e assim formaram-se novos métodos e novas concepções sobre a alfabetização. Porém essa transição não foi fácil e muitas discussões ainda são feitas em torno do assunto. A flexibilidade que a LDB oferece para as instituições educacionais no que se refere aos métodos adotados é ampla. Assim sendo, cada instituição adota um método que acha mais adequado para sua clientela.

Os professores alfabetizadores estão, a cada dia que passa, revendo seus conceitos, procurando derrubar e se libertar das velhas cartilhas. Embora não sejam mais utilizados, alguns livros didáticos são meras reproduções das cartilhas, os que os diferem é a “maquiagem” como diz Cagliari.

...o ‘entulho’ que se acumulou com o tempo, enchendo a alfabetização de ridículos exercícios de prontidão e coisas semelhantes, está sendo eliminado aos poucos da prática escolar. (...) trazendo para o trabalho de alfabetização um esforço concentrado na aprendizagem da escrita e da leitura como decifração da escrita e do mundo através da linguagem. (CAGLIARI, 1998, p.31)

A alfabetização deveria ser um processo de construção de conhecimento, tranquilo e prazeroso. Porém muitos educadores transformam esse processo em uma verdadeira tortura, sendo autoritários, exigindo que as crianças aprendam do jeito que eles querem e acham que é certo. Os métodos de alfabetização presos em livros e mestres autoritários transformam os indivíduos em pequenos robôs, incapazes de fazer a leitura crítica.

Na última década muitos métodos foram propostos aos nossos educadores. Esses métodos são tantos que eles nem sabem dizer qual está sendo mais usado ou qual é o melhor deles. Formou-se uma verdadeira confusão nas cabeças dos alfabetizadores. Segundo Cagliari (1998), foram tantas mudanças que alguns professores criaram uma aversão ao novo. Mas o que importa realmente, é que a visão dos alfabetizados está num processo de transformação, passando a ver a criança como seres capazes de aprender a ler e escrever sem os tais exercícios de “prontidão”. É possível até que esses ajudam a alfabetizar, mas são dispensáveis e muito bem substituídos por métodos mais modernos e eficazes.

Alfabetizar é muito mais que ensinar a ler e escrever. É ter o compromisso com a formação de cidadãos críticos, formadores de opiniões, produtores capazes de fazer uma leitura do mundo, interpretando-a conforme seus anseios, sem medo de aprender e demonstrar sua aprendizagem.

Os conceitos sobre alfabetização são variados, assim como os métodos de alfabetizar e a cada autor analisado formam-se novas conclusões. O que se quer com essa pesquisa é proporcionar a aprendizagem da concepção da alfabetização e seus métodos. No próximo capítulo será abordado o conceito de jogo e brinquedo, para mais adiante fazer a junção do processo ensino-aprendizagem com a utilização do lúdico.

3 O JOGO/BRINQUEDO/LÚDICO

No universo gigantesco de milhões de peças, somos seres que querem compreender o que não é para ser compreendido e, como todo ser humano, brincamos. A natureza brinca e brincamos com seus brinquedos. Brincamos de colocar em ordem o que não é ordenável, de classificar o que não é classificável. As brincadeiras e jogos constituem as nossas funções e o nosso viver.

Ao jogar perde-se ou se ganha algo em cada ação, por mínimo que seja e, é a partir desse momento que a criança forma consciência de si como indivíduo. O brinquedo é tudo que a criança utiliza como passaporte para o reino mágico da brincadeira. Qualquer objeto que para um adulto nada significa, para a criança é algo que pode se transformar em um carro, em um barquinho. Enfim, qualquer objeto é visto pela fantasia da criança como algo mágico, capaz de viajar o mundo de formas variadas. É através desses momentos mágicos que ela traduz a realidade do mundo adulto para a realidade do mundo infantil.

O valor dado ao brinquedo é comandado pela sua sensibilidade, emoção e afeto. Não se trata de dar a criança qualquer brinquedo, mas de lhe oferecer aquele que melhor atenda as suas necessidades respeitando suas características e faixa etária.

Huizinga (1971), usa a expressão “*homo ludens*” para demonstrar que na vida humana, além da capacidade de raciocinar há outra função importante que é o jogo, o qual se faz presente também entre os animais. Para este autor, o jogo é considerado um fenômeno cultural, reiterando que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Huizinga emprega também o termo jogo como sinônimo de brincadeira.

É na atividade lúdica que a criança supera os limites da manipulação dos objetos que a cercam e se insere num mundo mais amplo. O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

O jogo faz parte da trajetória humana desde tempos imemoriais; é fruto da criatividade dos seres humanos e sempre foi utilizado para buscar perguntas e encontrar respostas sobre a própria existência humana e suas imensas

possibilidades de desafios no viver. No jogo há mais que o simples brincar. O jogo vai além da diversão, da interação humana: extrapola esse campo de sentido e vivência humana para além desta condição, pois na prática de jogos existe emoção e subjetividade, além da razão.

O Jogo e o brinquedo remetem-se à atividade lúdica. É de suma importância conhecer os jogos, suas estruturas e as diferenças que existem entre os diversos tipos de jogos, para que se possa assim fazer um bom aproveitamento pedagógico, e para que a aprendizagem se efetive de maneira significativa. A seguir citar-se-á os tipos de jogos.

3.1 TIPOS DE JOGOS/BRINQUEDOS

Há vários tipos de jogos. Eles podem ser livres ou dirigidos, passivos ou ativos. Na escola há a possibilidade de fazer uma variação dos tipos de jogos. Geralmente a criança, em casa, brinca livremente.

Muitas vezes, a mãe para ver o filho quieto lhe dá alguns brinquedos e o deixa prá lá, por isso faz-se necessário o esclarecimento de que o brinquedo, o jogo e a brincadeira não têm apenas um caráter de ocupação do tempo livre ou um artifício para que as crianças se distraiam. Os jogos e brinquedos têm uma função educativa, e devem ser praticados de forma consciente, como um fator essencial para a educação de qualidade do indivíduo.

Segundo Haetinger (2004), pode-se classificar os jogos em cinco grupos: jogos artísticos, expressivos, sensitivos, recreativos e brincadeiras e jogos desportivos.

Os jogos artísticos são todas as atividades que se desenvolvem utilizando-se de desenhos, gravuras, recortes, esculturas entre outras coisas, ou seja, são atividades de artes plásticas, que podem ser muito bem produzidas e utilizadas por educadores, especialmente em classes de alfabetização, onde a criança está entrando em contato com a arte.

Neste tipo de jogo podem ser realizadas também atividades teatrais, dramatizações produzidas pelas próprias crianças, brincadeiras de mímicas, fantoches enfim, são várias as formas de dramatizações. Também se encontram nos jogos artísticos as atividades com música, corais, paródias e confecção de instrumentos para a formação de uma bandinha.

Os jogos expressivos são atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva, isto é, são atividades que se utilizam do movimento do corpo para se expressar, sendo o corpo o mais importante da brincadeira. Alguns exemplos são as danças e jogos de ritmo e movimento e pode-se explorar esse tipo de jogo com concurso de dança, por exemplo.

Ao iniciar a aula ou ao chegar de uma atividade física, pode-se fazer um exercício de relaxamento para fazer com que as crianças voltem sua atenção à sala de aula. Este tipo de atividade é chamado de jogo sensitivo.

Todos os jogos e brincadeiras realizadas pelos indivíduos que utilizam objetos reais ou imaginários, praticados individualmente ou em equipe, são chamados de jogos recreativos ou brincadeiras. O nome recreativo deve-se ao caráter lúdico que esses jogos representam e pela liberdade para praticá-los. Eles têm como função descontrair e proporcionar momentos de alegria.

Por fim têm-se os jogos desportivos, que são todos os jogos que fazem parte do nosso universo cultural, que prezam pela competição. No universo educacional, esses jogos devem ser realizados objetivando o exercício físico, o desenvolvimento motor e emocional, deixando de lado a competição, pois muitas vezes, mal desenvolvidos, estes jogos podem provocar rivalidades, excluindo e separando grupos em sala de aula.

Kishimoto (2003), distingue os tipos de jogos, brinquedos ou brincadeiras infantis em: jogo ou brinquedo educativo, brincadeiras tradicionais infantis, brincadeira de faz-de-conta e brincadeiras de construção.

É muito importante a utilização de todos esses tipos de jogos no ambiente escolar, principalmente em classes de alfabetização, pois é nesta fase que as crianças estão desenvolvendo suas habilidades e precisam ser instigadas.

3.1.1 Brinquedo ou Jogo Educativo

O brinquedo educativo é aquele que tem por função ensinar alguma noção, desenvolve-se de forma prazerosa além de educar da mesma maneira.

Dentre os diversos tipos de brinquedos educativos pode-se citar: parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras que envolvam música e danças, quebra-cabeça que se destinam a ensinar formas e cores, brinquedos de encaixe

para trabalhar noções de seqüência, tamanho e forma. Enfim são inúmeros “brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica”. (KISHIMOTO, 2003, p. 36).

O uso de jogos e brinquedos educativos na alfabetização estimula e maximiza a construção e a absorção do conhecimento, pois o lúdico é motivador da aprendizagem.

3.1.2 Brincadeiras Tradicionais Infantis

As brincadeiras tradicionais são uma forma de explorar a cultura e o folclore de um povo, geralmente expressa pela oralidade, ou seja, pela música e cantigas. De acordo com Kishimoto (2003, p. 38), a brincadeira tradicional como elemento folclórico possui características de “anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. Ou seja, a origem de muitas brincadeiras tal como a conhecida “amarelinha”, não se sabe onde se originou ou quem a inventou; sabe-se apenas, que é uma brincadeira tradicional, passada de geração para geração, através de conhecimentos empíricos e permanece na memória infantil.

“Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar” (Kishimoto, 2003, p.38). Por ser uma transmissão de cultura e valores, as brincadeiras tradicionais precisam estar sempre vivas no ambiente escolar.

As brincadeiras e jogos são transmissões de culturas. Porém as brincadeiras antigas e tradicionais vêm se perdendo no tempo, é preciso resgatar as velhas brincadeiras, na quais se utiliza apenas do ser humano e de objetos na natureza. Pode-se observar que existem em escolas, principalmente em particulares, situações nas quais as crianças na fase da alfabetização já fazem exercícios ou jogos utilizando computadores. Com esse avanço do universo virtual, as cantigas de rodas, os brinquedos construídos pelas próprias crianças vão perdendo valor.

3.1.3 Brincadeiras de faz-de-conta

Esse tipo de jogo recebe várias denominações, tais como jogo imaginativo, jogo de papéis ou jogo sócio-dramático.

Ao brincar de faz-de-conta a criança esta aprendendo a criar símbolos. Geralmente esse tipo de brincadeira aparece em torno dos dois a três anos de idade, juntamente com o aparecimento da linguagem e da representação.

A criança brinca de representar papéis e transporta para sua imaginação os elementos do mundo adulto. Quando brinca de casinha, por exemplo, ela está transportando a vivência de sua família, representando o pai, a mãe, irmãos. Logo, toda brincadeira de faz-de-conta provêm do mundo social em que a criança está incluída.

É através dessa brincadeira que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade do ser humano.

3.1.4 Brincadeira de construção

As brincadeiras de construção estimulam a experiência sensorial, a criatividade e habilidades das crianças. Utilizando-se de peças ou qualquer tipo de material, as crianças constroem casas, prédios e até mesmo uma cidade inteira, desenvolvendo assim sua imaginação. As crianças ao mesmo tempo de constroem, transformam e até destroem tudo na história criada por elas mesmas.

Através dessa brincadeira é possível diagnosticar as dificuldades apresentadas pelas crianças e, também, estimular a imaginação e o desenvolvimento afetivo e intelectual.

Os jogos de construção estimulam a brincadeira de faz-de-conta, pois as crianças constroem casas, móveis e utensílios para poderem, muitas vezes brincar de casinha, que é um faz-de-conta. Os jogos de construção estimulam também o raciocínio das crianças.

3.2. CARACTERÍSTICAS DO JOGO

São diversas concepções sobre as características dos jogos. Caillois apud Kishimoto (2003, p. 24) aponta como características do jogo: “a liberdade de ação do

jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras”.

Cada tipo de jogo tem suas características próprias, existem jogos que tem como característica marcando as regras, algumas explícitas outras implícitas.

Christie (1991), rediscute as características do jogo. Ela coloca seis características do jogo infantil que são as seguintes: a não-literalidade, o efeito positivo, flexibilidade, prioridade do processo de brincar, livre escolha e controle interno.

Com relação a não-literalidade,

As situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo. São exemplos de situações em que o sentido não é literal o ursinho de pelúcia servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora. (CHRISTIE apud KISHIMOTO 2003, p. 25)

O efeito positivo do jogo está na alegria que a criança expressa. A satisfação produz efeitos positivos tanto no aspecto social, corporal quanto moral.

Outra característica citada pela autora, é a questão da flexibilidade que a criança possui em estar sempre disposta a mudança. Através do brincar, ela busca novas saídas para solução de problemas e assim torna-se mais flexível.

Prioridade do processo de brincar é mais uma das características do jogo infantil que Christie apud Kishimoto (2003, p.26) cita. Segundo a autora, “enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos”. Esta característica é somente atribuída quando a criança brinca livremente, quando o jogo é propriamente educativo, ou seja, quando tem por objetivos a aprendizagem de noções, ele perde esta característica. O mesmo ocorre com a livre escolha. De acordo com a autora, o jogo infantil só pode ser jogo quando é escolhido livremente pela criança, caso contrário ele torna-se um ensino.

A última característica citada pela autora é o controle interno, isto é, o próprio jogador que determina todos os acontecimentos do jogo. Quando joga livremente é o indivíduo que programa internamente o desenvolvimento, porém quando é controlado por uma pessoa de fora, perde-se essa característica.

A autora cita essas seis características e completa dizendo que:

Os indicadores mais úteis e relativamente confiáveis do jogo infantil podem ser encontrados nas quatro primeiras características: a não-literalidade, o efeito positivo, a flexibilidade e a finalidade em si. Para [...] discriminar se os professores concebem atividades escolares como jogo ou trabalho, os últimos são os mais indicados. Se a atividade não for de livre escolha e se desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo, mas trabalho. (CHRISTIE, 1991 apud KISHIMOTO 2003, p. 26)

Para a autora, existe uma grande diferença entre o jogo e o jogo educativo. Para ela o jogo só é jogo quando os próprios jogadores iniciam e terminam sua atividade sozinhos, ou seja, os jogadores criam as regras e jogam sem uma finalidade própria; o objetivo maior do jogo é a diversão pura. Já o jogo educativo, descrito pela autora como trabalho, é elaborado com a intenção de alcançar resultados produtivos para que a aprendizagem se efetive de maneira significativa.

Fromberg (1987) concebe as características do jogo infantil como:

Simbolismo: representa a realidade e atitudes; *significação*: permite relacionar ou expressar experiências; *atividade*: a criança faz coisas; *voluntário* ou *intrinsecamente motivado*: incorpora motivos e interesses; *regrado*: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e *episódio*: metas desenvolvidas espontaneamente. (FROMBERG, apud KISHIMOTO, 2003, p.27).

Tanto Christie (1991) como Fromberg (1987) possuem concepções comuns sobre as características dos jogos infantis. Tanto um como o outro coloca a necessidade da liberdade de ação do jogador, a existência de regras implícitas ou explícitas, contextualização do espaço e do tempo, a não-literalidade e a relevância do processo de brincar. Para esses dois autores essas características são fundamentais para se identificar os fenômenos pertencentes aos jogos infantis.

Para identificar as várias características existentes nos jogos infantis necessita-se de um bom amparo teórico, para que na prática os jogos de caráter educativo não sejam confundidos com outros tipos de jogos.

3.3 A EVOLUÇÃO DO BRINCAR E DO BRINQUEDO

Com o progresso das grandes cidades e a mudança de hábitos que a evolução da civilização nos impôs, o brincar sofreu várias transformações com o passar do tempo.

Nas grandes cidades há a questão da redução do espaço físico, além da falta de segurança para as crianças brincarem. O ritmo acelerado da vida moderna faz com que não sobre tempo para se desenvolver atividades lúdicas com as crianças. Com a era da tecnologia, e o avanço dos jogos virtuais, as velhas brincadeiras estão sendo deixadas de lado, e a relação da criança com o brinquedo mudou. Atualmente, raramente é vista uma criança construindo seus próprios brinquedos. As indústrias estão cada vez mais tomando conta de setor e, hoje, os brinquedos são totalmente industrializados.

Com a Revolução Industrial, ocorreu uma grande ruptura da história do brinquedo. Esse deixou de ser uma peça artesanal e minuciosa, passando a ser produzido em grande escala para atender à demanda cada vez maior dos centros urbanos em expansão. Tornou-se mais uma mercadoria dentro de um mundo consumista.

Como mercadoria, o estímulo para a compra do brinquedo industrializado é feito através de propagandas que encham os olhos das crianças e, até mesmo dos adultos, que acabam se esquecendo dos velhos brinquedos artesanais.

Devido a essa revolução tecnológica, atualmente é difícil ver crianças na rua, ou em alguma praça ou parque brincando, cada dia que passa esse tipo de diversão vai se acabando. As *"Lan houses"*, como são chamadas as casas de jogos virtuais, estão se proliferando por toda parte, e nelas se concentram um grande número de crianças e adolescentes em busca de diversão.

As brincadeiras tradicionais são parte da cultura de um povo, não se pode deixá-las de lado. Preservar e valorizar o brincar espontâneo é uma maneira de conservar a história e a cultura. O brincar não deixará de ter seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitir que se caia no esquecimento.

É preciso resgatar o valor do ato brincar, e cabe aos educadores e aos pais essa tarefa. Porém, em sala de aula é necessário ter espaço tanto para os brinquedos e brincadeiras de hoje, como também para os jogos que acompanham a nossa cultura, ou seja, os tipos de jogos e brinquedos que estão evoluindo com a humanidade. Trabalhar tanto com as brincadeiras tradicionais como as atuais (tecnológicas) é uma forma de compreender o mundo que se vive, e as transformações pela qual o mundo passa. É desenvolver na criança uma compreensão de cultura.

Tanto as brincadeiras evoluíram como os brinquedos. Há décadas atrás os primeiros brinquedos que as crianças ganhavam surgiam no próprio ambiente familiar. Eram bonecas de palha ou pano, cavalinhos de madeira, bolas de meia, carrinhos de madeira, entre outros. No entanto, a partir do século XVIII apareceram as oficinas especializadas em construção de certos brinquedos. Com o passar dos anos foi-se evoluindo e transformando as pequenas oficinas em fábricas de brinquedos em grande escala.

Os brinquedos se tornam cada vez mais sofisticados, pois ganham luzes, sons, e movimentos. A combinação entre a sofisticação dos brinquedos e a revolução tecnológica está cada vez mais deixando de lado o prazer de se construir os próprios brinquedos. As velhas pipas já são produzidas em séries e as crianças não precisam mais fazê-las. Com isso perde-se o momento mágico da construção, da manipulação e da imaginação que a criança teria em fazer o seu brinquedo.

De acordo Rosa (2008), dentre as principais causas da transformação do ato de brincar estão:

Uma significativa redução do espaço físico: o crescimento das cidades e a falta de segurança, os espaços lúdicos viram-se seriamente ameaçados e diminuídos. A redução do espaço temporal: dentro da instituição escolar, a brincadeira foi deixada de lado em detrimento de outras atividades mas “produtivas”.

No contexto familiar, tanto a mudança no papel da mulher, orientada ao trabalho, quanto o grande espaço ocupado pela televisão no cotidiano infantil, ou por outras atividades extracurriculares, constituíram aspectos significativos na diminuição do estímulo para a brincadeira.

O incremento da indústria de brinquedos colocou no mercado objetos muito atraentes, transformando as interações sociais, nas quais eles passam a ter um papel relevante.

A propaganda contribuiu para o incremento do consumo de brinquedos industrializados no mundo infantil. (SILVA apud ROSA, 2008, p. 45)

Ratificando a idéia da autora, pode-se dizer que atualmente o uso de jogos e brinquedos virtuais ou industrializados está afastando as crianças uma das outras. A interação social que antes existia entre crianças, quando se reuniam para brincar, está cada vez mais distante. Os pais já não têm mais tempo para brincar com seus filhos e não tem mais segurança para deixá-los livres para brincar em algum parque ou área de lazer. Por sua vez, os parques estão cada vez mais reduzidos. Se não há alternativas de atividades lúdicas, recorre-se aos brinquedos e jogos

industrializados, que em sua maioria são individualistas, ou seja, as crianças brincam sozinhas.

Todas as transformações no ato de brincar, nos brinquedos e jogos possuem vantagens e desvantagens. A responsabilidade de averiguar os aspectos negativos e positivos é, principalmente, dos educadores que possuem maior influência na aprendizagem das crianças.

4 O JOGO/BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM

Sabe-se que o homem, desde os primórdios de sua vida, joga e brinca em busca de divertimento, passatempo, interação com o grupo. Enfim, o jogo faz com que o homem sinta-se bem, esqueça dos problemas.

Com o passar do tempo, o jogo e o brincar passaram a ter novos significados. Educadores iniciaram pesquisas e, a cada dia, acredita-se que através de jogos e de brincadeiras fica mais fácil aprender, isto é, o processo de aprendizagem torna-se mais prazeroso, a criança se diverte e, sem perceber, aprende muitas coisas.

Estudos de Piaget, Vygotsky e Wallon, mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento psicossocial do ser humano. Estes estudos mostram que o desenvolvimento das estruturas intelectuais do homem torna-o capaz de aprender e que seu conhecimento é fruto da sua interação com o meio, sendo os jogos e brincadeiras um valioso recurso para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são os mediadores do homem em sua relação com o mundo. É através do jogo que ocorre a interação entre o grupo, a desinibição, a motivação, além de possuir aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

As teorias sobre o jogo são as mais diversas, acredita-se segundo Haetinger (2004),

...que ele seja tão antigo quando as criaturas do planeta, pois os animais já brincavam entre si, fomentando o lúdico como fator de vínculos e de afeto. O homem primitivo já tinha seus jogos e brincadeiras, o que reitera o lúdico como algo essencial e elementar para o ser humano. (HAETINGER, 2004, p.06)

Este autor ainda afirma que as pesquisas sobre o jogo iniciaram no século XIX e tem evoluído até os dias atuais. Cada estudioso tem sua linha de pensamento, porém os educadores precisam seguir a evolução social e cultural da comunidade onde eles estão inseridos, utilizando-se de idéias e ferramentas variadas, sempre em busca de uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Para Piaget (1971),

...quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. (PIAGET, 1971, p.97)

De acordo com os fundamentos da teoria de Piaget (1971), o ser humano passa por fases distinguidas por ele como estágios do desenvolvimento. Em cada estágio o homem desenvolve suas potencialidades. Ele considera quatro períodos ou estágios, são eles:

- Primeiro estágio é o sensório-motor (0 a 2 anos);
- Segundo estágio é o pré-operatório (2 a 7 anos);
- Terceiro estágio é a das operações concretas (7 a 11 ou 12 anos) e o
- Quarto estágio é das operações formais (11 ou 12 anos em diante).

De acordo com Piaget (1971), ao longo do desenvolvimento da criança ocorrem três formas de jogos: jogos de exercício, os jogos simbólicos e os chamados jogos de regras. Estes estágios são apenas uma referência, pois cada ser humano é diferente um do outro.

4.1 O JOGO DE EXERCÍCIO

De acordo com os estágios descritos por Piaget (1971), na primeira fase da vida, do zero até os dois anos de idade, o jogo é apenas um exercício. Suas ações são meramente automáticas e faz-se necessário um objeto para a imitação. A criança faz uso do seu próprio corpo para realizar suas brincadeiras. O jogo de exercício é presença característica no período sensório-motor, mas está sempre presente em nossas vidas adultas, pois nunca nos abdicamos de sua prática.

No início do desenvolvimento, os primeiros meses de vida, formam-se os hábitos na qualidade de esquemas motores, isto é, são padrões de reação adquiridos, relativamente estáveis, facilmente evocados e dificilmente de ser eliminados e favorecem a construção de hábitos para a vida adulta.

A fundamental característica da criança neste seu primeiro estágio de vida é obter a possibilidade de satisfação de suas necessidades, que com o passar do tempo vai ampliando os esquemas de funcionamento de seu psiquismo. Cada vez mais a criança se torna consciente das suas potencialidades para obter, por meio de diferentes ações, o prazer de ter suas necessidades atendidas, ou seja, todas as

suas ações ficam dirigidas para atingir seu objetivo maior, que é o prazer. A característica do jogo continua sendo estrutura para outros tipos de atividades lúdicas.

4.2 O JOGO SIMBÓLICO

O jogo simbólico surge na criança a partir do segundo ano de vida juntamente com o aparecimento da linguagem e da representação, quando a criança começa a substituir um objeto ausente por outro, caracteriza a atividade lúdica própria do período de desenvolvimento pré-operatório. A função do jogo simbólico para a criança consiste em assimilar a realidade, ou seja, através da situação imaginária a criança realiza sonhos, revela conflitos e se auto-expressa, reproduzindo diversos papéis, imitando situações da vida real.

Os jogos simbólicos, em sua estruturação, apresentam como elementos característicos o espaço de liberdade plena para a criação de regras, a plena ampliação de seus potenciais de fantasiar e imaginar outras possibilidades e, em muitos momentos, a falta de um objetivo claro, concreto, ou seja, o brincar é movido apenas pelo desejo de sentir o prazer do brincar.

As construções realizadas pela criança nos jogos simbólicos e as regularidades vivenciadas por elas nos jogos de exercícios são fontes de futuras operações mentais. Assimilando o mundo de forma deformante, a criança cria analogias, ou seja, capacidade de representar uma coisa por outra. Piaget (1971), denomina como deformante a forma de assimilação que a criança utiliza neste tipo de jogo.

O jogo simbólico é de suma importância para a aquisição do conhecimento no ambiente escolar, pois o sentido e a necessidade de teorias na escola formulam e ganham contexto nos jogos simbólicos, constituindo-se as bases das operações pelas quais as crianças aprendem os conteúdos na escola.

O que diferencia este estágio do anterior é que a criança objetiva a mesma sensação de prazer só que utilizando a simbologia, marcada pelo fazer de conta, pela representação, pelas possibilidades do teatro, das histórias, dos fantoches, do brincar com objetos, dando a eles outra significação, ou seja, uma coisa pode simbolizar outra, ser outra, ganhar nova roupagem.

Os jogos simbólicos, em sua estruturação, apresentam como elementos característicos o espaço de liberdade plena para a criação de regras, a plena ampliação de seus potenciais de fantasiar e imaginar outras possibilidades e, em muitos momentos, a falta de um objetivo claro, concreto, ou seja, o brincar é movido apenas pelo desejo de sentir o prazer do brincar.

4.3 JOGOS DE REGRA

Na fase que institucionalmente ocorre a alfabetização, que é por volta dos sete anos de idade, a criança atinge uma etapa mais prática do pensamento. Neste período, a criança já responde a jogos de regras. Ela já sabe o que é seu e o que é do outro, é capaz de recontar histórias, descrever cenas e distinguir a fantasia da realidade.

Esta é a fase característica do período de desenvolvimento das operações concretas e formais. A criança é capaz de se colocar no lugar do outro, ou seja, acontece uma assimilação recíproca. Tem como características: regularidade, convenção, caráter coletivo e competitivo e prazer funcional. O jogo de regra herda dos jogos de exercícios a regularidade, ou seja, o como fazer, uma vez que o jogo de regras se realiza sempre do mesmo modo, até que se modifiquem as regras.

O caráter coletivo é próprio do jogo de regra, pois só se pode jogar em função da jogada do outro. De acordo com Souza (2004), o jogo de regras é um jogo de significados, pois para ganhar cada jogador compete com o outro, e ambos possuem capacidade de compreensão, de fazer antecipações, rapidez, de concentração, memória, abstração e capacidade de relacionar as jogadas, assim sendo, se desperta o caráter competitivo que o jogo de regra possui.

Ratificando Souza (2004), a competição não é má nem boa, porém é necessário que o educador trabalhe a questão da derrota e da vitória, mostrando para as crianças que no jogo existem regras que devem ser respeitadas, para que o jogo tenha sentido e alcance os objetivos propostos.

Piaget (1971), fala da importância dos tipos de jogos mais adequados para cada uma das fases ou estágio do desenvolvimento infantil. Portanto, é importante que educadores tenham um embasamento teórico sobre a fase que a criança se encontra, para poder selecionar as atividades e jogos que se irão propor, para que os objetivos possam ser alcançados de maneira satisfatória.

A forma com que se irá trabalhar as atividades lúdicas é de fundamental importância para ajudar a criança na construção da sua afetividade, ampliar sua linguagem, seus conhecimentos, suas competências psicomotoras e, enfim, seu desenvolvimento cognitivo e sócio-relacional.

O jogo é um recurso pedagógico de grande valia na aprendizagem significativa da criança. Caberá aos professores oportunizar condições para a aquisição de novos conhecimentos.

Froebel (apud ARCE, 2002), também deixou suas contribuições acerca da importância do jogo no processo da aprendizagem. Foi através dele que o jogo passou a fazer parte do currículo da educação infantil. Para ele o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, tendo como objetivo principal o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa. É na escola que a criança irá desenvolver suas habilidades, aprender conceitos e adquirir o conhecimento. Segundo ele a brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. A criança brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e de outros. Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo, ele é altamente sério, e de profunda significação.

Froebel (apud ARCE, 2002), confirma a necessidade do jogar e do brincar no desenvolvimento psicossocial do homem, além de ser um ato indispensável para a saúde física e mental, emocional e intelectual do ser humano, ele o prepara para a vida adulta.

Ainda falando dos estudiosos sobre seus conceitos de lúdico, Rosa (2008), expõe as opiniões de Platão e Aristóteles. O primeiro destaca: “a importância do aprender brincando, em oposição à violência e da repressão.” E Aristóteles sugere “o uso de jogos que imitem atividades sérias (adulta como forma de preparo para a vida futura).”

Pode-se citar, também, Dewey apud Rosa (2008, p.55) que “vê a criança como ser social, e a aprendizagem se dará de modo espontâneo, por meio do jogo”. Em sua teoria, ele ainda diz que o jogo é uma forma de apreensão dos problemas do cotidiano, sendo uma atividade livre.

Tanto Dewey, Montessori, Platão ou Aristóteles, enfatizam a importância do jogo explorado livremente. Isto não quer dizer que os professores devam deixar as

crianças brincarem do que quiserem e do jeito que quiserem, pois o jogo segundo alguns estudiosos não é inato, ou seja, o ser humano se desenvolve com o auxílio de outro mais experiente; é uma aquisição sociocultural.

O jogo é uma forma de transmissão de culturas e valores, sendo assim o educador precisa estar atento ao modo que a criança manipula seus brinquedos e se desenvolve nas atividades lúdicas, auxiliando-a sempre. Esse auxílio deve ser dado, porém, sem impor formas de manipulação, porque a criança necessita de liberdade para desenvolver sua autonomia.

Brougére apud Rosa (2008, p. 45), diz a respeito do brincar que:

O brincar não é uma qualidade inata da criança. 'brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras necessita de aprendizagem'. Isto é, a criança aprende a brincar e isto se dá desde as primeiras interações lúdicas entre a mãe e o bebê. (BROUGÉRE apud ROSA, 2008, p. 45)

O brincar necessita de aprendizagem e de auxílio de uma pessoa mais experiente, ou seja, no caso das crianças é necessário um adulto para intermediar a brincadeira. Em contrapartida o processo ensino-aprendizagem precisa do lúdico para que se possa prender a atenção do aluno e tornar a aula mais significativa.

Segundo Rego (1995, p. 80), para Vygotsky o brinquedo é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Ele afirma que: “apesar do brinquedo não ter o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.”

Para Vygotsky apud Rego (1995), a criança se desenvolve e com o passar do tempo ocorrem modificações nos tipos de jogos que chamam sua atenção.

Primeiramente, predominam as regras não explícitas, isto é, ela segue regras, porém são imaginárias. Quando ela chega num outro estágio, as regras tornam-se explícitas, perde-se um pouco do imaginário, o que é chamado jogo simbólico. É através deste jogo que a criança cria situações e resolve problemas, sendo capaz de lidar com o medo, a dor, a perda, enfim ela transporta a realidade para brincadeira, expondo todos os seus sentimentos e uma forma imaginária.

Os jogos e brincadeiras proporcionam o desenvolvimento da imaginação da criança. Ela aprende a obedecer regras e a criá-las também. A criança é introduzida

no mundo adulto pelo jogo e sua imaginação pode contribuir para a expansão de suas habilidades conceituais.

Segundo a teoria de Vygotsky (1989), o jogo é um elemento essencialmente socializador e, conseqüentemente, algo muito importante para o desenvolvimento do pensamento. É através do brinquedo, que a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

Na fase da alfabetização ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão, o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas idéias, a criança utiliza-se de materiais para representar a realidade.

O jogo é uma forma de interação, comunicação e transmissão de culturas, Gardiano diz que:

É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo como mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. (GARDIANO apud ROSA, 2008, p.39)

Daí a necessidade do educador estar atento aos tipos de jogos que estão sendo aplicado às crianças Se estes estão atingindo os objetivos propostos de forma satisfatória, e se as crianças estão desenvolvendo suas potencialidades. Segundo Antunes (1998, p. 37), “jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcados por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos...”.

Os jogos e brincadeiras ainda possuem uma interpretação errônea por muitos profissionais da área da educação. Muitos interpretam o jogo como sendo apenas divertimento, aplicados em momentos especificamente livres das atividades de sala de aula, com o objetivo de gastar as energias das crianças.

No entanto, sabe-se que os jogos são um poderoso artifício pedagógico, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório, quando o indivíduo inicia um acúmulo de conhecimentos. Os brinquedos ocupam tanto a sua vida, que ele até chega a confundir realidade com fantasia. Vale lembrar que é também nesta época que se abrem as portas para a leitura e a escrita.

Segundo Antunes (1998), durante muito tempo confundiu-se “ensinar com transmitir e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor”. Ele era o detentor do saber, sem haver a preocupação com a aprendizagem e necessidades do aluno. O tradicionalismo pregava a aprendizagem via repetição e quem não conseguia memorizar (não aprender) era castigado. Neste contexto tradicional, o processo de aprendizagem sofreu transformações e o jogo ganhou um espaço como ferramenta de auxílio na aquisição do conhecimento.

Segundo Antunes (1998, p. 36) “O jogo ajuda o homem a construir suas 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.”.

Este mesmo autor diz que se acabou o tempo em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da atividade “séria”. Em sua concepção, brincar significa extrair da vida momentos de alegria, de iniciação ao prazer estético, de descoberta da individualidade e de meditação individual. A brincadeira é prazerosa, divertida e, mesmo quando não for acompanhada com alegria, ela ainda é vista com olhar positivo pelos participantes.

Para Martinelli (1996), as brincadeiras e jogos constituem-se

...basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas festas, etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de grupo a outro); muda a forma mas não o conteúdo da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores, etc. (...) Essas brincadeiras são imitadas ou reinterpretadas pelas crianças. Isso varia em função dos diferentes estímulos, interesses e necessidades de cada grupo cultural de crianças.

Assim, as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. (MARTINELLI apud ROSA, 2008, p.46)

Martinelli (1996) assim como Gardiano (1992), se complementa na interpretação dos jogos e brincadeiras como a transmissão de culturas. O lúdico serve ao mesmo tempo como satisfação pessoal e como ferramenta de aprendizagem. A criança quando brinca de “casinha”, se satisfaz dramatizando seu

personagem preferido e interage com os outros. Assim, é apenas uma brincadeira, uma diversão. Observando pelo lado pedagógico, pode-se estimular as crianças a explorarem e a entenderem os vários papéis e suas funções dentro do mundo social em que elas estão inseridas. Isto é a transmissão cultural existente nos jogos e brincadeiras. Reportando-nos a Vygotsky (1989), é através do brinquedo que a criança projeta-se nas atividades dos adultos.

O lúdico é uma necessidade do homem em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão e relaxamento. O educador deve conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e medo. Isto é, o lúdico deve ser aplicado de forma que o adulto interaja com o brincar. Ele deve voltar a ser criança, resgatar o prazer dos jogos, para que possa transpor para a educação os benefícios que a ludicidade proporciona para a aprendizagem.

Um fator que deve ser lembrado é quanto à formação do educador, que é de extrema importância para o desenvolvimento das atividades lúdicas. Precisa-se ir em busca de currículos que dêem maior ênfase na visão da criança, do jogo, do brinquedo e do desenvolvimento da aprendizagem através desses elementos.

Portanto, é necessário valorizar as atividades lúdicas, percebendo-as como uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, como se comprova pelas leis e constituições que brincar é um direito de todas as crianças.

Segundo Schiller apud Rosa (2008), “o homem brinca unicamente quando é homem no sentido pleno da palavra, e é plenamente homem unicamente quando brinca.” Em suma, brincar é essencial para a formação do ser humano e faz parte intrinsecamente da educação.

5 O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O ato de brincar e jogar consegue proporcionar a interação entre o mundo do adulto e o mundo da criança. A escola é primordial quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da criança.

No âmbito escolar a brincadeira difere daquela realizada em outros locais, como em casa ou na rua. Geralmente as brincadeiras ocorridas na instituição escolar têm objetivos educacionais, enquanto que em outros locais, muitas vezes, é só por diversão ou apenas para promover a interação entre grupos. E, ainda assim, ela possui seu caráter de aprendizagem, pois mesmo sem saber, aprende-se muito brincando.

As atividades lúdicas são um recurso pedagógico riquíssimo em sala de aula, pois através delas, pode-se explorar a criatividade, a solidariedade, o valor da cultura e muitas outras coisas.

A alfabetização tem início desde quando a criança nasce, e conforme ela vai tendo contato com a leitura, a alfabetização se efetiva. Para a escola a alfabetização inicia-se quando o indivíduo entra no processo de aquisição técnica da leitura e da escrita.

Ainda é possível, nos dias de hoje, em pleno século XXI, encontrar alfabetizadores que priorizam o silêncio em sala, atividades repetitivas e mecânicas e que esquecem que a criança possui seu próprio dialeto, ocorrendo assim um desrespeito pelo que ela já trás de bagagem de casa. Entretanto, quando se fala em lúdico fica difícil deixar de lado o que a criança já sabe, pois as brincadeiras e jogos possuem uma linguagem universal.

Para se alfabetizar é necessário utilizar recursos didáticos, textuais, visuais que colaborem para que essa mesma aprendizagem seja mais efetiva, e, para isso uma proposta precisa ter elementos atrativos para seduzir as crianças, tornando a aprendizagem um processo estimulador e prazeroso. Geralmente as crianças que apresentam dificuldade na alfabetização são devido à falta de motivação, ou melhor, dizendo é devido ao método utilizado, a mecanização e a repetição, pois infelizmente ainda existem educadores que fazem uso de métodos tradicionais.

Rosa (2008), diz que uma aprendizagem mecânica na alfabetização, que não respeite o conhecimento adquirido pela criança, que não expressa a real compreensão da função da linguagem escrita e falada, é o mesmo que treinar um

copista, que só sabe copiar, ler por ler, sem fazer interpretação, ou seja, sem compreensão. A leitura torna-se assim algo sem objetivo, é apenas uma decifração de códigos.

A fase de alfabetização é um período que deve ser explorado com muita dedicação pelos professores, pois é nesta fase que a personalidade, a visão de mundo da criança está sendo construída ou moldada.

A criança por natureza é inquieta, necessita correr, pular, jogar. Estas atividades fazem parte do seu desenvolvimento e assim de sua aprendizagem. Na infância é de suma importância o ato de brincar, pois para a criança brincar é sério. É através do lúdico que a criança aprende a conhecer a si própria e aos outros, as relações existentes no mundo, aprende sobre a natureza, a sociedade, enfim, através da fantasia, ela expressa seus sentimentos e compreensão da realidade.

Sabe-se da importância do lúdico na alfabetização. Assim, cabe ao alfabetizador ser um mediador, um organizador das atividades, e para tanto se faz necessário um embasamento teórico e preciso sobre o conceito da ludicidade aplicado às séries iniciais, em específico na alfabetização.

Como já foi dito anteriormente o educador precisa voltar a ser criança, estar junto à brincadeira, demonstrando o prazer que é brincar, para que assim as crianças se sintam mais motivadas. Não basta ensinar certa brincadeira, deixar as crianças brincarem e sentarem-se em um canto e só observar o desenvolvimento das mesmas, e de vez em quando dar alguns palpites. Isto não é ensinar com ludicidade, é apenas ocupar tempo. O educador precisa interagir com seus educandos, mediar, auxiliar, motivar e desenvolver conceitos através do lúdico. A esse respeito Rosa diz que

O adulto só poderá ser um incentivo se for portador de conhecimentos teóricos que subsidiem corretamente as atividades práticas. Um adulto esclarecido saberá dosar os conteúdos, partindo sempre das necessidades e capacidades das crianças, ensinando sem coagir, sem impor padrões. Um adulto consciente da preciosidade que é uma criança, saberá dar amor, carinho; saberá ensinar pelo exemplo, influenciando beneficentemente na formação da personalidade da mesma. (ROSA, 2008, p.79)

A aplicação de atividades lúdicas deve ser bem planejada. O educador deverá respeitar a etapa de desenvolvimento da criança. Se acaso a atividade não estiver de acordo com o estágio de desenvolvimento da criança, esta poderá

provocar frustrações e desinteresse por parte dos participantes. Para tanto se torna oportuno que a formação acadêmica do alfabetizador passe por formulações, pois muito se fala em ludicidade no ensino superior, porém praticamente não há nos curso de formação de docentes uma disciplina específica sobre o lúdico aplicado na alfabetização.

A alfabetização como já foi dito anteriormente é um processo que precisa ser realizado com prazer, para tanto a inclusão de jogos e brincadeiras proporcionará uma aprendizagem mais significativa.

Atividades lúdicas são todas as atividades que de forma prazerosa possam contribuir para o processo ensino aprendizagem do indivíduo, pode-se citar a música, a televisão, a pintura, o teatro, recortes, jogos e brincadeiras entre outras coisas que o professor usando de sua criatividade poderá fazer uso.

A música – é um recurso lúdico mais antigo e que mais agrada as crianças.

Desde bebê a criança já tem acesso às velhas cantigas de ninar, que geralmente a mãe canta. Através da música e jogos cantados pode-se estimular o movimento e fala. Através da audição, muitas vezes as crianças na fase da alfabetização, despertam a curiosidade de aprender como se escreve as palavras contidas na canção.

Cabe ao professor sempre escrever as letras das músicas e deixá-las expostas. Assim, mesmo sem saber ler propriamente, a criança olha o que está escrito e canta como se estivesse realmente lendo. Pode-se assim trabalhar a fixação das palavras de forma descontraída.

A televisão também se tornou um riquíssimo recurso lúdico para se trabalhar com a educação, independentemente da série ela causa um verdadeiro fascínio. Ela é, talvez, o maior meio de comunicação e de transmissão de informação, o que antes era papel somente da escola.

A TV está presente em praticamente todos os lares do nosso país, independente de classe social, as crianças assistem e chegam à escola comentando com os outros colegas o que assistiram. Porém, muitas vezes a TV possui programações inadequadas para as crianças. Ainda assim, o professor pode tirar proveito, discriminando o certo do errado. Atualmente existem muitos desenhos que além de divertirem, educam. Há também, programas direcionados para o público infantil que proporcionam momentos de descontração e aprendizagem.

Outro recurso muito utilizado na alfabetização são os recortes e colagens. Recortes e colagens de letras do alfabeto é uma atividade muito prazerosa para as crianças. Recortes de rótulos de produtos utilizados em casa proporcionam à criança o reconhecimento de letras, a variação sonora, enfim, elas aprendem de forma divertida, e muito significativa. Através da memória visual as crianças, quando vão ao mercado, por exemplo, reconhecem produtos, pela cor do rótulo, pelas iniciais do nome ou pelo tipo de letra, concretizando a aprendizagem.

No entanto, este recurso, precisa da colaboração dos pais, no sentido de orientação de certos produtos inadequados ao manuseio das crianças, além da questão da organização e na explicação do que é e para que serve tal produto.

São inúmeras as atividades que podem ser desenvolvidas com as crianças em fase de alfabetização. Desde as velhas e tradicionais cantigas de rodas, o brincar de casinha, de bola, até os mais sofisticados jogos e brinquedos podem e devem ser utilizados por educadores no processo ensino-aprendizagem.

A criança vive em um mundo imaginário, recheado de fantasias. Brincar é uma atividade séria e requer respeito pelos adultos e educadores.

6 O PAPEL DO PROFESSOR

Dentre as competências que cabem ao papel do professor, está a de desenvolver a relação com seus alunos de maneira que se possa propiciar um processo de ensino-aprendizagem prazeroso.

Para que as atividades lúdicas sejam desenvolvidas de maneira mais proveitosa, é necessário que todos os integrantes da atividade tenham liberdade para se expressar, física e mentalmente.

O professor que busca introduzir atividades lúdicas em seu cotidiano precisa, em primeiro lugar, acreditar que o brincar é essencial na aquisição do conhecimento, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade.

Não basta que todos os dias tenham brincadeiras em sala de aula ou em um espaço reservado, sem que o professor tenha objetivo e saiba qual sua função perante as atividades.

Cabe ao professor ser mediador, estimulador das atividades, ou quando couber, ser um árbitro para que as regras sejam cumpridas. Santos apud Sebastiani (2004), destaca três funções que podem ser assumidas pelo professor ao desenrolar das atividades lúdicas:

Função de “observador”, na qual o professor procurar intervir o mínimo possível, de maneira a garantir a segurança e o direito à livre manifestação de todos;

Função de “catalisador”, procurando, através da observação, descobrir as necessidades e os desejos implícitos na brincadeira, para poder enriquecer o desenrolar de tal atividade;

Função “participante ativo” nas brincadeiras, atuando como um mediador das relações que se estabelecem e das situações surgidas. (SANTOS apud SEBASTIANI, 2004, p. 1002)

O papel do professor é fundamental para o bom desenvolvimento das crianças. A criança, às vezes, necessita de um adulto por perto para intervir em suas brincadeiras, porém esta intervenção deve ser feita de forma moderada, de maneira que não atrapalhe o raciocínio e o desenvolvimento da criança.

As atividades lúdicas devem ser observadas cuidadosamente pelo educador, pois durante a atividade as crianças se expressam vastamente, demonstram seus problemas e suas capacidades mais aguçadas. Daí a necessidade do professor estar atento, observando e buscando soluções. Ao diagnosticar as possíveis

necessidades o professor poderá formular novos métodos, para que possam atingir os objetivos propostos e para que a aprendizagem se efetive.

O professor que está sempre preocupado com o bom desenvolvimento dos seus alunos está focalizado em seu trabalho pedagógico e na relação afetiva que se estabelece com alunos. É por meio da relação professor-aluno, que as crianças principalmente na fase da alfabetização, quando estão tendo geralmente, o primeiro contato com a figura do professor em sua vida, que elas se envolvem prazerosamente com as atividades permitindo que os professores as guiem pelos caminhos desconhecidos.

Quando existe um vínculo afetivo com os alunos, o professor torna-se mais comprometido com seu trabalho, impulsionado para buscar maior aperfeiçoamento e novos caminhos frente às situações difíceis. É através da relação afetiva entre professor-aluno, que o professor tira paciência para explicar diversas vezes o mesmo conteúdo de maneira diferente, até que o aluno demonstre realmente que compreendeu.

Não existe uma educação verdadeira, que não se inicia pela afetividade entre educador e educando. Garantindo o vínculo afetivo, o educador poderá buscar uma ação pedagógica compatível com esses princípios, ou seja, uma ação que respeite e valorize as individualidades, que respeite as dificuldades, e que esteja atenta ao processo de cada aluno. Isto significa dizer que o desafio do professor não está simplesmente centrado na transmissão de informações, mas no como se está trabalhando os conteúdos, ou seja, como se está desenvolvendo a transmissão e informações e valores.

O professor comprometido com o desenvolvimento integral do aluno busca sempre, em sala de aula, respeitar as diferenças, pois são elas que permitem aflorar questões como flexibilidade e aceitação. Sabe-se da heterogeneidade existente em uma turma, cabe ao professor saber utilizar essas diferenças existentes entre os indivíduos para promover a aprendizagem significativa.

Este professor comprometido deve aceitar os erros, entendendo que errando também se aprende. O trabalho com o erro precisa ser construtivo e não com intimidações ou desvalorizações. O trabalho em sala, instiga perguntas e promove a tranquilidade dos alunos de expor e falar dos seus erros e dificuldades, pois é a partir do levantamento dos erros que se pode construir atividades de suporte para a construção de novos conhecimentos e soluções dos problemas.

Além do mais o professor precisa valorizar as situações de questionamento, porque é a partir daí que se constrói a reflexão e se criam reais situações de aprendizagem. Valorizar os métodos de ensino que permitem situações motivadoras de aprendizagem preocupar-se com a formação integral do aluno e valorizar os conhecimentos que eles possuem, estas são algumas das funções do professor perante a aprendizagem de seus alunos.

Quando o professor está preocupado com o desenvolvimento integral de seus alunos, fazendo a junção do pedagógico e o afetivo, ele está cultivando e aprimorando um trabalho atento e amoroso e, é com esse trabalho que se pode transformar o ato de ensinar e aprender em algo primoroso e gratificante, tanto para educadores quanto para educandos.

Em se tratando da utilização das atividades lúdicas na alfabetização cabe ao professor, de acordo com Souza (2004), valorizar o brinquedo para que a criança possa entender que brincar não é apenas um passatempo. O professor também deve equilibrar a utilização das brincadeiras entre as diretivas e as espontâneas. Ao proporcionar atividades lúdicas o professor estará instigando seus alunos à interação e o respeito entre membros de uma sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem é algo um tanto quanto recente. Pode-se notar que muitos professores ainda encaram o brincar apenas como diversão. Para estes, o ato de brincar é um momento reservado e específico.

A alfabetização é muito mais do que aprender a ler e escrever ou decifrar códigos. Alfabetizar é proporcionar ao indivíduo a clareza de ver as idéias contidas na sociedade em que se vive. Os métodos tradicionais de alfabetização podem até ser bons e dar resultados satisfatórios. Porém, os métodos que utilizam o lúdico são muito mais prazerosos.

As crianças brincam e o ato de brincar faz parte de sua natureza. Através dos jogos e brincadeiras elas desenvolvem efetivamente seu raciocínio, sua afetividade, sua coordenação motora, a interação social e adquirem novos conceitos, enfim, através do lúdico as crianças aprendem com mais facilidade.

Brincar é fazer e transmitir cultura e valores. Sendo assim é uma proposta de aprendizagem. Existem muitas brincadeiras que não se sabe quem as inventou, porém, elas existem há muito tempo e são transmitidas de geração em geração.

O ato de brincar possui uma linguagem universal, ou seja, toda criança brinca, independente da raça ou da classe social. Para elas brincar é coisa séria, além de obter prazer, é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação e investir na construção de conhecimentos.

Como diz Piaget (1971), quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade. Ela atribui aos objetos suas próprias funções, como por exemplo, quando ela faz da vassoura um cavalo. Suas brincadeiras geralmente partem de fatos que a criança vivencia, quando brinca de casinha, por exemplo, ela se transforma em adulta e em mãe.

Os jogos e brincadeiras são desde os primeiros anos de vida os mediadores da relação do indivíduo com as coisas do mundo. Quando bebê, o indivíduo já brinca utilizando seu próprio corpo e com o passar do tempo, com o amadurecimento psíquico, a criança se desenvolve e as formas de jogos e brincadeiras se aprimoram. De acordo com o desenvolvimento citado por Piaget (1971), cada fase possui um tipo de jogo específico.

Pode-se compreender que é de suma importância que o educador possua um bom embasamento teórico sobre o desenvolvimento infantil, para que se possa assim fazer uso das atividades lúdicas respeitando as fases das crianças. Promover atividades lúdicas sem objetivos e sem conhecimento pode causar frustrações tanto para as crianças quanto para o educador.

Para que se possam alcançar bons resultados com a aprendizagem é preciso respeitar o desenvolvimento individual de cada criança. Os jogos também possuem características que devem ser levadas em consideração quando forem aplicados, a fim de promover uma aprendizagem significativa.

As brincadeiras evoluíram com o passar do tempo, antigamente os brinquedos eram construídos exclusivamente pelas próprias crianças, ou pelos pais, e as crianças brincavam livremente em praças e nas ruas. Atualmente com o grande avanço tecnológico, o crescimento populacional das cidades, mudou muito as formas de brincar e os tipos de jogos.

As crianças já não podem brincar nas ruas, pois o medo da violência está impregnado em toda sociedade. Os lugares reservados para brincar, geralmente são pequenos e fechados. Perde-se assim a interação social que o jogo proporciona.

Os brinquedos são produzidos em série, dificilmente encontram-se crianças fazendo seu próprio brinquedo. É fácil ir a uma loja e comprar pronto. Está se perdendo o prazer de se construir um brinquedo utilizando-se de sucatas. Essa atividade pode ser vista raramente em algumas escolas, onde existem professores que estão em busca do resgate da cultura.

Se as escolas não estiverem empenhadas em fazer o resgate da cultura, trazendo para as crianças de hoje, jogos e brincadeiras realizados pelas crianças de ontem, cada vez menos irá se ver crianças brincando em grupos. Os jogos virtuais e na sua maioria individuais, irão tomar conta de nossas crianças. Não se quer dizer que os jogos atuais não sejam bons, mas que é preciso conservar cultura, fazendo comparações entre os tipos de brincadeiras de antigamente com as existentes hoje.

O papel do professor é fundamental para que possa fazer o resgate das brincadeiras tradicionais. Cabe a ele promover atividades lúdicas que promovam a interação entre as crianças, valorizando o bem maior, que é o ser humano e a harmonia entre a espécie.

Quando entra na escola a criança vê no professor um exemplo de ser humano. A função do professor é proporcionar às crianças a aprendizagem

significativa de maneira prazerosa. É na alfabetização que se inicia a formação de conceitos e a aquisição de valores. Para tanto, o alfabetizador precisa ser um educador compromissado com a formação integral do indivíduo.

Alfabetizar com prazer é formar cidadãos éticos, capazes de expressar suas idéias e fazer leituras críticas do mundo em que se vive.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Como transformar informações em conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

ARCE, A. **A pedagogia na “era das revoluções”**: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Froebel. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

_____. Friedrich Froebel: **O pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

_____. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

AZENHA, M. G. **Construtivismo: de Piaget a Emilia Ferreiro**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2003.

AZEVEDO, M. A. (org). **Alfabetização hoje**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1995.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. 1. ed. São Paulo: Scipione, 1998. v. 1. 400 p.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre Alfabetização**. 24 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FRAGO, A. V. **Alfabetização na sociedade e na história**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

HAETINGER, M. G. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: IESDE, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KAUFMAN, A. M. **Alfabetização de crianças: construção e intercâmbio**. 7.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Rj, Vozes. 1993.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 7^a. ed. São Paulo: Cortez, 2003. 183 p.

LEONTIEV, A.N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKI, L.S. et al. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1998.

PIAGET, J. **Epistemologia genética**. Lisboa: Dom Quixote, 1971.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis – RJ: Vozes, 1995.

ROSA, A. **Lúdico e alfabetização.** 6.ed. Curitiba: Juruá, 2008.

SEBASTIANI, M. T. **Fundamentos teóricos e metodológicos da educação infantil.** Curitiba: IESDE Brasil, 2004.

SOUZA, M. H. (org.). **Psicologia do desenvolvimento.** Curitiba: IESDE, 2004.

VYGOTSKY, S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.