



A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

JosianeZarth Witt- UTFPR – e-mail josyarthwit@gmail.com.br
ProfªMsFlóida Moura Rocha Carlesso Batista– UTFPR – moura@utfpr.edu.br

RESUMO

Esse artigo tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico para o processo de alfabetização, utiliza uma metodologia qualitativa para observar a relevância da brincadeira no desenvolvimento como também a importância da criança em aprender de maneira motivada, favorecer um ambiente adequado para aprendizagem através de processos mais sistematizados que não sejam voltados unicamente para quadro e giz, que seja possível envolver cultura e conhecimento, e como este processo quando iniciado na educação infantil é essencial para o desenvolvimento da criança. Ao longo do tempo a prioridade foi dada apenas ao processo de aquisição da leitura escrita e o brincar era considerado algo improdutivo, já na modernidade o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança formação da identidade e da personalidade. A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem das crianças é apresentada por vários autores que atestam que a criança pode aprender de forma motivada e significativa através do lúdico. Neste artigo faremos uma caminhada significativa em relação ao lúdico no processo de alfabetização, a sua importância na educação infantil, etapa essa muito significativa no processo de aprendizagem da criança durante seu desenvolvimento escolar. Será possível perceber que o jogo dentro do processo educacional acaba se tornando parte imprescindível do processo de alfabetização. O professor alfabetizador sabendo trabalhar de maneira adequada com a brincadeira acaba transformando-a em uma ferramenta didático-pedagógica eficaz no da alfabetização, fazendo com que ela faça parte do processo de formação do ser humano. O professor deve saber utilizar o lúdico para que seja um método eficaz do processo de ensino.

Palavras chave: brincadeira; criança; educação.

INTRODUÇÃO

A brincadeira por muito tempo foi vista como algo sem importância até mesmo para quem trabalha na área de educação, mas após muitos estudos sabe-se que o jogo é uma das formas de ensinar que mais colabora com o trabalho pedagógico de um educador, principalmente com aqueles que

trabalham com a educação infantil, que fazem uso quase que exclusivamente do lúdico, do brincar para ensinar.

Entende-se que a afirmação é pertinente, buscou-se analisar quais as contribuições do lúdico no trabalho de alfabetização e no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

O artigo tem como objetivos específicos ajudar a encontrar idéias de jogos educativos para trabalhar o lúdico e com ele o desenvolvimento intelectual das crianças, estimular o uso de jogos como forma de aprendizagens e como um instrumento de ensino e verificar a importância de trabalhar com jogos e brincadeiras e no que isto influi no desenvolvimento integral das crianças.

A pesquisa que será realizada neste artigo será fundamentada na leitura de livros, documentos, sites que proporcionem informações fidedignas ao tema.

Questionou-se sobre qual é a importância do lúdico no processo de alfabetização das crianças na idade pré-escolar? Cabe ao educador se preocupar em compreender como a brincadeira e o jogo podem contribuir para desenvolvimento social da criança e utilizar-se desta ferramenta com total êxito inserindo-a no processo ensino e aprendizagem, pois ali, a criança se encontra em um lugar onde há pessoas como ela com a mesma faixa etária, com objetivos semelhantes.

A participação nos Centros de Educação Infantil proporciona a criança um ambiente de interação onde além de conhecer o seu espaço podem trazer a tona situações reais de brincadeira. Através das atividades lúdicas e das interações, as crianças desenvolvem a coordenação motora, a atenção, aprendem a conviver em grupo, desenvolvem a expressão corporal se desenvolvendo em diferentes aspectos como biológicos psicológicos e sociais.

O jogo possui intenções lúdicas e estimula a alegria e o pensamento incluindo a criança em um mundo de regras e de relacionamentos em todas as etapas da vida da criança.

Através desta pesquisa foi possível esclarecer que com lúdico é possível alcançar um melhor desenvolvimento intelectual das crianças, estimular a socialização e a solidariedade, sendo um instrumento de ensino e até mesmo de alfabetização, mais do que meramente uma prática pedagógica,

mas uma forma de aprendizagem que estimule a criança a se desenvolver física e intelectualmente.

O estudo buscou refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças de 3 a 5 anos que frequentaram o Centro de Educação Infantil.

Com intuito de demonstrar de maneira fidedigna a contribuição do lúdico no processo de alfabetização na Educação Infantil foi realizada uma pesquisa bibliográfica, bem como, a aplicação de entrevista com as professoras e alguns alunos do Centro de Educação Infantil Campos do Iguaçu, com o intuito de comprovarmos a utilização das atividades lúdicas no processo de alfabetização das crianças em idade pré-escolar.

Sendo, a Educação Infantil uma das primeiras etapas para educação básica, todo aprendizado que é desenvolvido nela, a criança levará de embasamento durante sua vida escolar, a criança com uma base fortalecida sentirá menos dificuldades nas series iniciais (que compreende de 1º a 5º ano).

Aprendendo através do lúdico a criança é estimulada à socialização, a cooperação, a solidariedade, a aprendizagem, desenvolve o pensamento lógico, amplia a linguagem, desafia, aprimora o desenvolvimento motor, ajuda no relacionamento interpessoal, estimula a capacidade de associação e acaba libertando a criança de seus medos incluindo-a no mundo de regras e de relacionamentos em todas as etapas da vida da criança.

O lúdico contribuiu no processo de alfabetização e no desenvolvimento das crianças na educação infantil, observando a importância do lúdico no processo de alfabetização, pode-se verificar o desenvolvimento da psicomotricidade do aluno, o trabalho do educador neste processo é investigar sobre a importância de trabalhar com os jogos durante a alfabetização e no que isto influi no desenvolvimento integral das crianças.

2.0 LUDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O processo de alfabetização da criança merece muita atenção, pois esse tema tem sido alvo de reflexões em âmbito mundial, isto porque apesar de ser um direito do cidadão, ainda existem elevados itens de repetência e evasão.

Construir um ambiente capaz de alfabetizar, utilizando tempo e espaço que propiciem de maneira prazerosa e que cheguem ao objetivo pretendido que é o aprendizado da leitura e da escrita acaba sendo um compromisso.

Mas o que vemos muito acontecer é que a educação formal não oferece atividades criativas e inteligentes que despertem interesse e curiosidade nas crianças, que a façam querer aprender, isso acaba conseqüentemente dificultando a alfabetização.

Analisando a necessidade de uma postura interdisciplinar necessária para que se possa compreender o porquê da dificuldade sentida no aprendizado da leitura e escrita, acredita-se necessário que a alfabetização seja construída através de atividades que façam com que os alunos consigam desenvolver habilidades, reformulem hipóteses e sejam capazes de comparar e relacionar.

A atividade lúdica entra nesse âmbito como um meio de superação de dificuldades de aprendizagem, para que futuramente o aluno não venha sofrer com um possível fracasso escolar, se ele não tiver gosto e prazer em aprender há uma probabilidade de isso vir a acontecer.

Em relação ao processo de ensino aprendizagem Antunes (2008, p. 14) cita que “A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social”. Para os educadores infantis esta ferramenta pedagógica social é de suma importância para aprendizagem, através dos resultados obtidos com o jogo que é possível o educador avaliar o desenvolvimento educacional do aluno durante a etapa educação infantil.

O período essencial na vida escolar de um aluno é o momento da alfabetização, que necessita de todos nós um olhar especial na busca de estratégias de ensino que promovam os alunos, garantindo o seu desenvolvimento e participação na construção do conhecimento.

O processo de alfabetização ocorre em cada pessoa de maneira diferente, cada um alcança um determinado nível em momentos diferentes, dependendo do ritmo de cada aluno e da motivação dada a ele. O alfabetizador deve levar em conta diversas variáveis, como por exemplo; o uso e a função da

escrita, as interações do indivíduo com o objeto de pesquisa e as relações sociais que o aluno vivencia e se apropria durante sua vida.

A pesquisa bibliográfica foi realizada com diferentes autores dentre eles veremos: Celso Antunes, Kishimoto, Ana Cristina Alves de Jesus, Airton Negrini Piaget e Vigotsky, foram o que enriqueceram meu trabalho e me ajudaram a compreender mais profundamente o assunto.

2.1 Características e conceitos do jogo

Muito se fala sobre a importância do jogo no desenvolvimento da criança em todos os aspectos, vários autores demonstram quão importante é para criança ser estimulada no seu desenvolvimento. Sabemos que é na infância que a criança constrói sua personalidade, já aqui podemos notar a importância da orientação do educador no dia a dia da criança.

Cada jogo possui sua singularidade, o que muda é a dificuldade que pode ser encontrada em cada brincadeira, o que pode vir a aumentar ou diminuir conforme os materiais lúdicos que são utilizados ou a maneira como será definido as regras que serão utilizados. O sistema de regras é definido por Kishimoto como:

“... um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. (...) São estruturas sequenciais de regras que permitem diferenciar cada jogo, ocorrendo superposição com a situação lúdica, uma vez que, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.(KISHIMOTTO,1998,p.108)

Esse sistema determina também quem ganha e quem perde e as pessoas envolvidas, às vezes são mais importantes do que a própria atividade de jogar. Na brincadeira há predominância do prazer e da alegria e não da competição, as crianças ficam livres para ensaiar novas combinações de idéias e de comportamento em situações de brincadeiras do que em outras atividades não recreativas, a atenção da criança está centrada na atividade em si e não nos seus resultados.

Segundo Piaget (1977), a criança passa por fases de desenvolvimento durante sua vida: o período que compreende do nascimento ao dois anos a criança segundo ele passa pela fase sensório-motora, nesta fase a criança

costuma brincar mais sozinha, não utiliza de regras específicas, faz uso da imaginação e criatividade, a fase que compreende os 2 anos aos 6 anos as crianças começam a adquirir noções de regras, brincam umas com as outras, começam a participar de jogos em grupo, esta fase é denominada por ele de pré-operatória, quando vivenciam o momento de jogos de faz-de-conta é a fase das operações concretas dos 7 aos 11 anos aproximadamente, nela as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos como: futebol, pega-pega, entre outras estas fases fazem parte do seu desenvolvimento.

Segundo Friedmann (2012) Piaget realiza uma relação entre jogo e o desenvolvimento intelectual, os estudos dele foram baseados através observação de seus filhos a concepção piagetiana esta baseada em dois conceitos são eles acomodação e assimilação. Ele também estrutura o desenvolvimento infantil através de três tipos de jogos são eles: o de exercício, o simbólico e o jogo com regras. O primeiro compreende a fase ou estágio de vai do nascimento a 1 ano de idade, nesta fase a criança começa a desenvolver a linguagem. O segundo, compreende a fase de 1 ano ate aproximadamente 6 ou 7 anos. Já os jogos com regras são dos 6 ou 7 anos em diante, nesta fase admiti-se que a criança possua relações sócias.

As crianças ao brincarem desenvolvem a linguagem oral, o pensamento, as habilidades auditivas e sociais são capazes de construir conceitos como relações matemáticas de conservação, classificação e seriação, entre outras.

O jogo assim sendo faz parte também desta etapa da vida onde a criança descobre o mundo e também a si próprio. O corpo desta se adapta e modifica, desenvolve sua afetividade, sua dimensão corporal, e suas estruturas e funções.

O brincar ao passar dos anos vai se tornado mais significativo para a criança, e cabe ao educador desenvolver o gosto pelo jogo usando deste como forma de ensinar brincando, fazendo com que a criança aprenda cada vez mais. Nós educadores, devemos estimular aos educandos a usar os jogos e brincadeiras nas nossas aulas para que a aprendizagem seja mais significativa, mas para isso acontecer esses alunos precisam ser direcionados pelos educadores a brincar aprendendo, isso desde a educação infantil.

Envolver o jogo e o brincar na vida da criança em espaços educativos são importantíssimos, pois é neste espaço que a criança convive maior parte

do seu tempo com outras crianças da mesma faixa etária, dividindo brinquedos, interagindo com um adulto em que elas possam se espelhar. É neste espaço que a criança estimula a investigação, construção é imaginação.

Dessa forma os jogos infantis são ferramentas pedagógicas promotoras de desenvolvimento ao mesmo tempo em que o jogo pode divertir ele ensina, tudo vai depender da maneira como o professor conduzir a brincadeira, no início da vida da criança o professor deverá se preocupar em passar jogos em que a criança se perceba e aprenda a interacionar, o professor tem que ser um facilitador da ação da criança, pois são através de seus exemplos que as crianças irão criar seus movimentos, atitudes.

Brincando a criança se movimenta e trabalha a comunicação, interação, relação com o meio e criando vínculos de afetividade e social com outros indivíduos. O jogo pode fazer aquela criança reprimida se tornar uma criança sociável, fazendo com que desde cedo ela trabalhe as problemáticas da vida, tornando os problemas do dia mais comum assim mais fácil de lidar.

Os jogos podem desenvolver nas crianças diferentes aspectos são eles: cognitivo, afetivo e social de acordo com a sua predominância ele pode ser definido como jogos lógicos, quando desenvolvem o raciocínio lógico, jogos afetivos, quando estimulam as emoções e jogos sociais, quando ajudam a desenvolver destrezas e facilitam a aquisição de conhecimentos.

Por volta dos 2-3 e 5-6 anos contata-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação. Na educação Infantil este momento do faz de conta fica mais evidenciado, comprovando então a importância do ato de brincar, pois além de proporcionar prazer à criança torna-se um meio para o aprendizado, além dos jogos existe outra possibilidade de brincar que é o faz-de-conta.

Piaget e Vygotsky segundo Friedmann (2012, p. 21) podem apresentar diferenças no enfoque, mas suas propostas não são tão diferentes as duas teorias caminham de maneira paralela uma complementando a outra.

Piaget deixa mais evidente em suas pesquisas o desenvolvimento do indivíduo, detalha através das fases de desenvolvimento cognitivo os diferentes estágios de evolução que a criança vai tendo durante sua vida. Já Vygotsky, é

mais voltado ao contexto social, que a brincadeira pode proporcionar e as interações sociais que ela pode proporcionar.

De acordo com Vygotsky (1998), uma atividade considerada marcante no desenvolvimento intelectual da criança é o faz-de-conta, nele a criança treina a imaginação, desenvolve a capacidade de planejar, envolve-se em situações lúdicas, onde os seus conteúdos e as regras são inerentes a cada situação.

O faz de conta não desenvolve apenas o imaginário, mas ajuda a criança a aprender regras, a exercitar a imaginação e até resolver situações problemas.

2.2 A importância do lúdico na educação infantil

Durante muito tempo a Educação Infantil foi vista apenas com caráter assistencialista, para aquelas mães que tem que trabalhar e não tem com quem deixar seus filhos, por muito tempo à creche foi apenas um depósito de crianças.

A educação infantil é tão importante quanto ensino fundamental é ali que a alfabetização começa, onde se prepara o terreno para plantar o conhecimento, por isso é essencial ter formação para atuar com crianças de 0 a 6 anos.

A creche não deve ser mais vista como um orfanato, lá as crianças aprendem e se desenvolvem, socializam-se e recebem estímulos para desenvolver suas diversas habilidades motoras e psicológicas, ela brinca e aprende.

Uma das ciências sociais que colaboraram com os estudos e análises históricas sobre o brincar relacionados com a aprendizagem e envolvendo as diferentes culturas, foi a Antropologia, nela os indivíduos fazem parte de uma sociedade, são vistos como atores principais, possuem um papel ativo são produtores de cultura, o brincar traz uma multiculturalidade, pois cada brinquedo ou brincadeira trazido pela criança da sua realidade cotidiana é carregado de valores que dizem respeito à cultura onde a criança esta inserida.

Kishimoto (2009) dependendo o período histórico possui uma classificação de valores, valores estes que oferecem uma organicidade a essa

heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e seu brincar.

Segundo o autor, conforme o tempo histórico existe uma hierarquia de valores, e esta hierarquia que acaba influenciando tanto na concepção do ser criança como do brincar das mesmas.

A educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica (título V, capítulo II, seção II, art. 29), tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade. O texto legal marca ainda complementaridade entre as instituições de educação infantil e a família.

A educação infantil é um segmento escolar que pode ser considerado um solo fértil para a construção de novos conhecimentos, é nela que a criança começa a criar sua estabilidade emocional e começa a se envolver com o mundo de experiências e aprendizagens.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a educação infantil (1998 p. 22), nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Segundo Kishimoto (2009), as brincadeiras permitem que a criança desenvolva capacidades importantes, tais como: atenção, imitação, memória, imaginação, além de favorecer a socialização por meio da integração, o brincar permite a criança à socialização com o meio e favorece no seu desenvolvimento, amadurecendo algumas capacidades importantes no início da vida educacional da criança como a atenção, imitação, imaginação, memória e entre outras coisas.

Essas capacidades são importantíssimas para a vida diária do indivíduo, pois tudo que fazemos tem que ter nossa atenção, através da imitação se descobre personagens que futuramente podemos representar para a criança.

A brincadeira é uma fonte riquíssima de aprendizagem, pois tudo o que, como adultos, buscamos aprender, precisamos colocar em prática, eles aprendem em uma prática diferente, brincando e jogando, trazendo tudo àquilo que está em seu imaginário para a realidade da brincadeira tornando essa parte dele seu universo.

Vygotsky e Piaget destacam a importância do brincar. A visão destes dois teóricos sobre o brincar de certa forma se correlacionam apesar de suas diferenças, tanto um quanto outro defende a importância da linguagem oral para o desenvolvimento, a criança que brinca desenvolve a linguagem o pensamento e as demais habilidades, brincando a criança generaliza a verbalização e adquire novas formas linguísticas. Os dois ressaltam a enorme importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem, da sociabilidade infantil.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI 1998, p. 21) diz que a imitação é resultado da capacidade de a criança observar e aprender com os outros e de seu desejo de se identificar com eles, ser aceita e de diferenciar-se.

Os brinquedos junto com a imaginação formam uma ferramenta muito importante para o dia-dia da criança na escola, pois estimula a representação da realidade organizando pensamentos e emoções, enriquecendo o momento lúdico.

2.3A importância do alfabetizador na utilização do Lúdico

Desenvolver o aspecto lúdico facilita a aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita na socialização entre outros. Segundo Negrini o Profissional envolvido com jogos e brincadeiras deve estar preparado não apenas para atuar como animadores, mas como observados e investigadores das relações que ocorrem na escola, para que isso ocorra é necessária uma formação consistente fundamentada em alguns pilares de formação: teórica pedagógica e pessoal. (NEGRINI, 1994, p.13)

Segundo Jesus (2010, p.08) “imprescindível que os adultos estejam sempre vigilantes as brincadeiras das crianças jamais proibir ou inibir, para que não os privem de momentos importantes em suas vidas”.

O adulto tem que ser um elemento integrante no momento do brincar, seja como organizador, personagem, observador, explicando ou questionando; sendo um mediador entre o educando e o momento lúdico.

Um fator que é primordial para que o lúdico seja utilizado na educação infantil de forma mais adequada é o desempenho do professor ele deve

estimular o aprendizado através de atividades dinâmicas prazerosas que despertem a atenção do aluno, tudo isso deve ser planejado antecipadamente em cada brincadeira o professor deve deixar claro os objetivos que pretende atingir, e fazer sua própria avaliação diagnóstica de qual foi o resultado daquela atividade realizada se atingiu as expectativas esperadas, quantas vezes será necessário repeti-la, ou não.

Para Jesus (2010, p.08):

Para que o jogo possa ser útil no processo educacional é necessário levar em conta determinados aspectos. Permitir que a criança também possa avaliar seu empenho(...). Promover a participação ativa de todos os jogadores(...)ser interessante e conter desafios.

A criança auto avaliando seu desempenho, poderá descobrir onde errou e isso contribuirá para o seu desenvolvimento. Cabe ao educador oportunizar ao aluno experiências, e através destas poderá avaliar as situações de aprendizagem que foram previamente oferecidas em relação ao brincar da criança formando a identidade e o desenvolvimento progressivo daí dependência e autonomia.

Os jogos também devem promover regras, serem estimuladores e envolventes, principalmente aqueles que exigem trabalho em equipe estimulando a participação de todos.

Para Antunes (2008, p. 13):

(...)
Importante não é apenas conhecer jogos e aplicá-los, mas essencialmente refletir sobre suas regras e, ao explicitá-las, delas fazer ferramenta de afeto, instrumento de ternura, processo de realização do eu pela efetiva descoberta do outro (...)

Neste trecho o autor ressalta a importância do papel do educador em conhecer e refletir sobre as regras dos jogos, de fazer delas seu instrumento de trabalho entendendo-o como importante elemento a ser trabalhado para a construção do indivíduo.

Desmistificar o significado do jogo como mera competição ou como simples passatempo, demonstrando que ele pode estimular o crescimento de aprendizagens e o estreitamento de relações.

De acordo com Piaget, entre 4 a 5 anos de idade a criança começa a entender regras, buscando benefícios através dos jogos, assim o jogo pode contribuir para o desenvolvimento do pensamento e é importante que haja uma reflexão sobre as regras para que as crianças entendam a sua importância.

A perspectiva sociointeracionista representado por Piaget e Vygotsky a defende uma reciprocidade entre o indivíduo e o meio, ao mesmo tempo em que ela o modifica ela é modificada por ele. A dimensão interacionista que é enfatizada por Vygotsky esta voltada para o papel do meio social e cultural na formação das funções psicológicas.

Já Piaget (1977) trás um enfoque diferente dividindo-os em de exercícios, simbólicos, de construção e de regras. Mas independente do tipo de jogos ou da fase que ele se encaixe a ação do professor pode ajudar muito em alguns pontos cruciais para a formação da criança.

Segundo Antunes (2008, p. 80):

(...) Seja qual for, entretanto a classificação escolhida, o importante é destacar que a essência do jogo vale bem mais pelos objetivos que propõe que pela natureza de suas regras e dessa forma este ou aquele jogo, aplicado em outros contextos, pode levar ao alcance de metas extremamente diversificadas...

Desse modo, independente de regras ou formas de utilização dos jogos. O que mais vale é alcançar as metas objetivadas. Além da parte prática é necessário que o educador tenha uma base teórica para sustentar a aplicação do lúdico em sua prática pedagógica, é importante utilizar o lúdico como recurso didático, mas ele deve estar fundamentado cientificamente.

A formação lúdica dos educadores é uma preocupação atual e constante daqueles que pretendem modificar seus quadros educacionais, muitos educadores não aprenderam de maneira lúdica não vivenciam esse tipo de aprendizado, alguns têm formação tradicional, voltado para aquela teórica antiga de que a escola não é lugar de brincar e sim aprender.

O professor é a peça principal desse processo, sua boa formação acaba sendo um elemento fundamental, quanto mais rica sua vida profissional mais aumentam as possibilidades de realizar uma prática consistente e significativa aos seus educandos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste artigo foram utilizados materiais científicos publicados por autores especialistas no assunto, tem como método de abordagem o hipotético-dedutivo, os dados foram coletados por meio de literaturas especializadas que viabiliza a análise o alcance dos objetivos deste estudo.

De acordo com GIL (1996, p.44) pesquisa bibliográfica é aquela elaborada a partir de um material já escrito, constituídos de livros e artigos científicos, uma boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como uma pesquisa bibliográfica.

Segundo ele, as pesquisas que envolvem valores, ou aquelas que analisam posições diferentes em torno de um mesmo problema devem ser desenvolvidas quase que exclusivamente a partir de fontes bibliográficas, através dessas fontes a pesquisa se torna mais verídica, pois esta embasada em teorias já estudadas.

Este método de pesquisa necessita dos seguintes passos: Leitura do Material, já de posse do material bibliográfico tido como suficiente, passa-se à sua leitura; em seguida a tomada de apontamentos, convém que se tomem notas a partir do material lido apenas aquilo que potencialmente representa algum tipo de solução ao problema deve ser registrado, as anotações devem ser feitas preferencialmente com frases próprias deve-se, portanto, separar com clareza o material citado das anotações pessoais.

A pesquisa bibliográfica é constituída pela redação do relatório, onde necessita serem considerados na elaboração três grupos, a saber: conteúdo, estilo e aspectos gráficos.

Ao realizar a pesquisa realizou-se uma entrevista com alguns alunos do Pré-escolar, no Centro Municipal de Educação Infantil Campos para saber sobre a atividade lúdica ao questioná-los sobre se a professora brincava com eles, a resposta de deu de maneira unânime todos disseram que sim. Também solicitamos que citassem quais as brincadeiras que ela utilizava, eram as seguintes: batata quente, forca, mímicas, dança da cadeira

Uma criança relatou que a brincadeira da batata quente ensina que não pode mexer no fogo se não pode se queimar. Ao questioná-los seas crianças gostavam das brincadeiras a maioria dos 20 alunos respondeu que sim, mas

houve um pequeno percentual de três alunos que disseram que não são as que as suas brincadeiras prediletas, pois preferem as atividades externas brincadeiras no parque que envolvam corrida.

A observação das crianças revela a diversidade e complexidade de comportamento, atitudes e influencias multiculturais. Através da observação realizada durante uma atividade o professor tem a oportunidade de enriquecer seu repertório lúdico para atender a singularidade de cada criança ou grupo.

Criar propostas lúdicas que envolvam a inclusão, a diversidade e multiculturalidade devem fazer parte do cotidiano do educador, explorar contos, costumes, cantigas e brincadeiras de diferentes culturas é um meio de trabalhar este tema.

Outra forma é criar espaços que promovam a interação e a inclusão de crianças com algumas dificuldades ou que vem de uma cultura diferente das demais, criar jogos que as envolvam e façam com que consigam interagir, as dificuldades que elas sentirem devem ser transformadas de uma maneira que consigam superá-las e aumentem a auto estima, reconhecendo-as como individuo social.

A ludicidade em sala de aula pode ser realizada de diversas maneiras dentro da rotina da sala de aula, porém o que não pode perder de vista é o real sentido que as brincadeiras possuem para as crianças. São imprescindíveis que tais atividades proporcionem a tomada decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as respostas por parte das crianças. Brincar é uma maneira de expandir as oportunidades de aprendizado.

Através de uma conversa com a professora ela me relatou um fato que considerei interessante relatar, ela teve um aluno de origem árabe, na qual a comunicação era um pouco complicada, a família veio fugida das guerras do Oriente Médio, e ele não falava nada em português, mas ele conseguiu aprender e se relacionar com as outras crianças sem muitas dificuldades, ela procurava brincar com a turma todos os dias de mímica, fazendo com que toda a turma participasse, envolvendo ele nas atividades da turma e os demais alunos passaram a compreender e aceita-lo sem diferenças.

Com isso, pude perceber que o brincar é capaz de incluir, de trabalhar a multiculturalidade, que através da convivência e da troca de experiências é

possível ter um aprendizado em comum, é que essa troca é enriquecedora para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico permite a criança aprender a lidar com suas emoções, pelo brincar ela consegue equilibrar suas inquietudes, aprende a lidar com suas emoções, conhece sua individualidade, para cada fase de desenvolvimento há um tipo de brincadeira, alguns estudos acabam comprovando que o brincar é essencial para o desenvolvimento em cada etapa da criança.

Cada fase há um tipo de brincadeira mais adequada, para o desenvolvimento do aluno, e o papel do professor como facilitador desse processo de aprendizagem e mediador de um conhecimento sistematizado através do lúdico na educação infantil é importantíssimo.

Durante o processo de alfabetização o lúdico acaba não sendo muito priorizado, mas vimos que ele é de suma importância para o desenvolvimento da criança, ajudando a desenvolver habilidades e destrezas que serão necessárias em toda sua vida escolar.

Dessa maneira os Centros de Educação Infantil, devem atuar como facilitadores da aprendizagem, possibilitando o aluno, através das atividades lúdicas, a aquisição de novos conhecimentos, valorizando o saber social através de um processo dinâmico criativo fazendo com que a alfabetização aconteça de maneira mais criativa e menos mecanizada.

Na educação infantil isto deve acontecer de maneira prazerosa, pois na escola ficaram sentadas em salas de aula, por cerca de algumas horas, em carteiras algumas vezes não tão confortáveis, impossibilitando-se de mover-se livremente, sendo submetidos à disciplina escolar, os saberes aprendidos de maneira lúdica muitas vezes não são esquecidos, são assimilados pelas crianças mais rapidamente do que de outras maneiras.

A pesquisa proporcionou-me diversas aprendizagens, dentre elas pude perceber como é importante o uso da brincadeira para as crianças que estão no processo de alfabetização. Que este momento é crucial na vida delas, quando estão entrando em contato com o mundo letrado, que ele ocorrendo de

maneira prazerosa ajudará no desenvolvimento desses alunos podendo até minimizar medos e receios referentes à alfabetização.

Dessa maneira acredita-se que a utilização de jogos na alfabetização venha melhorar cada vez mais a forma de ensinar e aprender. O jogo deve ser compreendido como um importante instrumento para o professor alfabetizador na medida em que se entende que como um meio em potencial para o desenvolvimento da criança.

Percebe-se que é durante a infância que a brincadeira desempenha papel fundamental na formação do indivíduo, pois é a melhor maneira que ele encontra para descobrir o mundo seus valores. Cada brincadeira realizada é uma possibilidade de aprender. As atividades lúdicas permitem exercer a cooperação, o senso de liderança e a noção de respeito, devido às regras que são estabelecidas em cada jogo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo na Educação I e interagir com fatos vividos infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, fascículo 15. 6ª edição. Editora Vozes. Rio de Janeiro, 2008.

GIL, Antoni Carlos. **Como Elaborar Projetos De Pesquisa**, 3ª Edição. Editora Atlas S.A. São Paulo, 1996.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como Aplicar Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Editora Brasport, Rio de Janeiro, 2010.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. **Jogos Infantis: o jogo a criança e a educação**. 15ª edição, Petrópolis, Editora Vozes, Petrópolis (Rio de Janeiro), 2009.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. **O jogo e a Educação Infantil**. 2ª edição, Editora Pioneira, São Paulo, 1998.

Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil volume 2**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Brasil.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.
_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VYGOTSKY, L. (1998). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.