

INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS MORRINHOS

BEATRIZ OLIVEIRA ALEXANDRE

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

MORRINHOS – GO

2019

BEATRIZ OLIVEIRA ALEXANDRE

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos.

Orientadora: Dra. Michelle Castro Lima

MORRINHOS – GO

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/IF Goiano Campus Morrinhos

A381i Alexandre, Beatriz Oliveira.

A importância da ludicidade no processo de alfabetização. / Beatriz Oliveira Alexandre. – Morrinhos, GO: IF Goiano, 2020.
32 f.

Orientadora: Dra. Michelle Castro Lima
Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal Goiano
Campus Morrinhos, Pedagogia, 2020.

1. Lúdico. 2. Leitura. 3. Escrita. 4. Letramento. 5. Aprendizagem I.
Lima, Michelle Castro II. Instituto Federal Goiano. III. Título.

CDU 371.382

Fonte: Elaborado pela Bibliotecária-documentalista Poliana Ribeiro, CRB1/3346

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES
TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

Identificação da Produção Técnico-Científica

<input type="checkbox"/>	Tese	<input type="checkbox"/>	Artigo Científico
<input type="checkbox"/>	Dissertação	<input type="checkbox"/>	Capítulo de Livro
<input type="checkbox"/>	Monografia – Especialização	<input type="checkbox"/>	Livro
<input checked="" type="checkbox"/>	TCC - Graduação	<input type="checkbox"/>	Trabalho Apresentado em Evento
<input type="checkbox"/>	Produto Técnico e	Educacional	- Tipo:

Nome Completo do Autor: Beatriz Oliveira Alexandre

Matrícula: 2016104221310225

Título do Trabalho: A importância da ludicidade no processo de alfabetização

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 17/02/2020

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;

- **cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.**

Local **Morrinhos, 17/02/2020.**
Data

Beatriz Oliveira Alexandre

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Alina

Assinatura do(a) orient

BEATRIZ OLIVEIRA ALEXANDRE

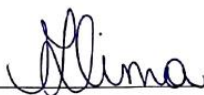
A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos.

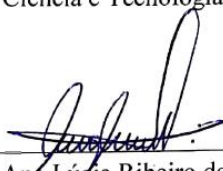
Orientadora: Dra. Michelle Castro Lima

Morrinhos, 17 de fevereiro de 2020.

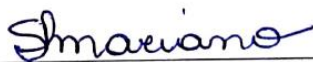
BANCA EXAMINADORA



Prof.ª Dra. Michelle Castro Lima - Orientadora
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos



Ma Ana Lúcia Ribeiro do Nascimento
Doutorando da Universidade Federal de Uberlândia



Prof.ª Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos

AGRADECIMENTOS

O meu sincero agradecimento a Deus que me deu forças e sabedoria para a concretização desta etapa tão importante na minha vida, aos meus pais que não mediram esforços para me apoiar, incentivar e não me deixar desistir, aos meus irmãos por me ajudar a ultrapassar todas as dificuldades encontradas perante o caminho percorrido, aos meus professores que se dedicaram para que eu me tornasse uma profissional que fará de tudo para que os alunos tenham uma aprendizagem significativa, em especial, a minha orientadora por toda paciência e compreensão durante a construção deste trabalho e os ensinamentos passados. E a todos que fizeram parte desta etapa, meus amigos e namorado que sempre estiveram ao meu lado.

RESUMO

O presente trabalho aborda a importância do lúdico no processo de alfabetização que é a fase em que as crianças vão aprender a ler, a escrever e fazer o uso respectivamente da leitura e da escrita no contexto social. E tem como objetivo retratar que é possível ter uma aprendizagem significativa utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras, saindo assim do mecanismo dos métodos tradicionais de alfabetização. Para que esse ensino não seja tradicional e mecanizado, apresentaremos a ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem, que facilita, inova e desafia as crianças, levando-as a serem seres pensantes, criativos, participativos e críticos, além disso, o lúdico transforma as atividades robotizadas em atividades interessantes, divertidas e que levam os alunos a compreender o conteúdo, desfrutando de uma aprendizagem significativa, abordando a realidade, aproveitando os conhecimentos prévios e valorizando a participação e a identidade de cada um. Para o desenvolvimento da pesquisa utilizamos questionários objetivos não identificados e as observações realizadas durante o estágio e o Programa Residência Pedagógica. Ao final do trabalho, identificamos que apesar dos professores relatarem a importância do lúdico para o processo de alfabetização, muitos não utilizam nas salas de alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização. Lúdico. Aprendizagem Significativa.

ABSTRACT

The present work addresses the importance of playfulness in the literacy process, which are the phases in which children will learn to read and write and make use of reading and writing and their use in a social context, respectively. And it aims to portray that it is possible to have a meaningful learning using games, toys and games thus leaving the mechanism of traditional literacy methods. So that this teaching is not traditional and mechanized, we will present playfulness as a pedagogical tool in the teaching-learning process, which facilitates, innovates and challenges children, leading them to be thinking, creative, participative and critical beings. interesting, fun activities that lead students to understand the content, enjoying meaningful learning, addressing reality, taking advantage of previous knowledge and valuing the participation and identity of each one. For the development of the research we used unidentified objective questionnaires and the observations made during the internship and the Pedagogical Residency Program. At the end of the work, we identified that despite the teachers reporting the importance of leisure for the literacy process, many do not use it in the literacy rooms.

Key words: Literacy. Ludic. Meaningful Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	11
2.1 Jogos, brinquedos e brincadeira.....	11
2.2 O lúdico e a aprendizagem.....	16
3 ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO NA SALA DE AULA.....	18
3.1 O professor como mediador das brincadeiras.....	18
3.2 Alfabetização.....	20
3.3 História da alfabetização.....	22
4 RELAÇÃO DO LÚDICO COM O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA.....	25
4.1 O lúdico e a alfabetização.....	25
4.1- O olhar das professoras sobre a relação entre o lúdico e a alfabetização.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é uma ferramenta importante para o desenvolvimento do processo de alfabetização. Neste trabalho de curso iremos discorrer sobre a relação do lúdico com a alfabetização. A escolha desse tema se deu devido à grande relevância que as ações envolvendo o lúdico poderá ter quando está inserido em sala de aula.

Ao começar o curso de licenciatura em Pedagogia tive paralelamente a minha graduação a oportunidade de trabalhar na educação infantil. Nessa fase da minha vida, observei que as crianças necessitavam de brincadeiras, de materiais diversos e outros métodos diferenciados. Entretanto, o que era repassado pela gestão da instituição educativa como obrigação dos monitores era manter a manutenção das crianças dentro da sala de aula para não causar barulho e atrapalhar as outras salas, sendo assim a escola disponibilizava um balde cheio de brinquedos velhos e quebrados para que fosse despejado na sala de aula todos os dias e as crianças tivessem então o momento das brincadeiras. Eu sempre discordei da ideia que as brincadeiras serviam apenas para distrair as crianças, que elas não poderiam contribuir em mais nada a não ser o momento de diversão, porém ainda não conhecia novas formas de trabalhar recursos inovadores durante o processo de ensino.

Ser apresentada ao lúdico durante o curso significou que para mim um momento descoberta, tendo em vista que foi uma palavra nova que surgiu em meu vocabulário, pois não havia conhecimento nenhum sobre o tema, optei por usá-lo e estudá-lo com maior profundidade, pois compreendi os benefícios e resultados que o lúdico poderia causar no processo de desenvolvimento das crianças.

Fiquei entusiasmada para trabalhar a ludicidade, no mesmo caminho me apaixonei pela disciplina de alfabetização, pois estava fazendo projetos relacionados a essa etapa. A alfabetização sempre foi um assunto muito discutido pois se trata da primeira fase do ensino fundamental, e configura-se como um dos momentos mais importantes na vida do ser humano, é nessa etapa que começamos a descobrir o mundo de várias formas diferentes, imaginar, criar, ler, escrever e fazer o uso no contexto social.

A ludicidade é reconhecidamente um tema polemizado pois está sempre em meio às as discussões envolvendo o fracasso escolar em que os professores imprimem um trabalho pautado em um modelo padrão de estudantes e se tem alguém que não consegue acompanhar o mesmo ritmo é instituído como aluno problema, ou aluno com dificuldade de aprendizagem.

Diante de tantas pesquisas esse tema se tornou importante para mim ao considerar que este precisa ser visto com outros olhos e ser reconhecido não somente como ferramenta utilizada na aprendizagem da leitura e da escrita, haja vista que se fosse apenas isso, os alunos seriam copistas e reprodutores trazendo dificuldades consigo. Assim, surge a preocupação de alfabetizar alunos para que possam ser independentes, pensantes e críticos para terem um processo de alfabetização significativo. É função do professor acompanhar o nível de desenvolvimento dos seus alunos e não ter como foco apenas os resultados.

Desse modo, compreendemos que o material utilizado para alfabetizar é um fator importante na aprendizagem, pois aquilo que é diferente chama a atenção, atrai olhares e estimula o pensar. Desse modo, foi priorizado para a conclusão dessa pesquisa, a junção do lúdico com a alfabetização. O Lúdico sendo compreendido como atividades dinâmicas e interativas que podem ser abordadas dentro ou fora da sala de aula, juntamente com objetivos pedagógicos podem alcançar resultados como o de uma aprendizagem significativa; e a alfabetização sendo o primeiro ano das crianças na escola, no nível de ensino fundamental, momento em que estarão aprendendo não só a ler e a escrever, mas, a usar a leitura e a escrita no contexto social, e para facilitar o processo de alfabetização e letramento abordaremos recursos e estratégias lúdicas.

Apesar das novas discussões e perspectivas no processo de alfabetização no Brasil e em vários países da América Latina, estes países ainda possuem uma situação bem árdua em relação aos índices de analfabetismo, a taxa de analfabetização mais atual no Brasil foi divulgada pelo IBGE em junho de 2019 na última pesquisa por Amostra de Domicílios Contínua. O Brasil tem pelo menos 11,3 milhões de pessoas com mais de 15 anos analfabetas (6,8% de analfabetismo). No mundo, mais de 750 milhões permanecem nessa situação. Os processos de alfabetização trabalhados nas instituições públicas ainda buscam ensinar somente a codificar e decodificar as palavras e não ensinam o aluno a interpretar e a pensar em diferentes textos e contextos. Sabendo que uma das grandes dificuldades para alfabetizar letrando é o material utilizado, buscamos meios de abordar e solucionar os problemas de aprendizagem enfrentado pelos alunos das séries iniciais do ensino fundamental, fugindo dos métodos tradicionais, nos quais estão sendo induzidos a decorar o conteúdo sem aprender o mesmo. As salas de aulas estão acumuladas de apostilas e materiais prontos não deixando que o aluno tenha criatividade, não deixando que o aluno expresse o seu pensamento. Tendo como base essas experiências, comprovadas nos estágios realizados nas escolas municipais de Morrinhos, trago

nessa pesquisa a importância de se trabalhar com o lúdico no processo de alfabetização, pois, faz parte da realidade das crianças e pode estimular o aprendizado.

O presente trabalho apresenta a importância da ludicidade no processo de alfabetização e tem como objetivo retratar que é possível ter uma aprendizagem significativa, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras, saindo assim, do mecanismo dos métodos tradicionais. O intuito é que o aluno imagine, sonhe, divirta-se, construa e se descubra ao mesmo tempo em que estiver aprendendo, para isso, é preciso abandonar velhos hábitos como educador e estar disposto a enfrentar os desafios de cada dia. Na brincadeira a criança vai além daquilo que ela está acostumada. De acordo com Vygotsky (1991),

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. [...] a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária quanto pela capacidade de subordinação às regras. (Vygotsky, 1991, p. 27).

Para a realização dessa pesquisa foram analisados os métodos abordados em sala de aula em uma das escolas municipais de Morrinhos-GO durante o estágio e o Programa de Residência Pedagógica. Identificamos como é trabalhado o lúdico nas escolas, quais os materiais e métodos que os professores utilizam, também fizemos estudos sobre o tema através de livros, artigos, revistas e textos relacionados com o assunto. Da mesma forma foi realizado um questionário objetivo com os professores da alfabetização dessa mesma escola, para assim, fazermos a análise da relação teoria com a prática, pois fizemos parte da prática da sala de aula observando o que acontecia e como era apresentado e abordado o processo de alfabetização para as crianças.

Como aporte teórico utilizamos Kishimoto (2011, 1994), Vygotsky (1991), Piaget (1976), Soares (2014), Rosamilha (1979), Ferreira (1999, 2004) e outros, cujas pesquisas tiveram uma contribuição de grande relevância para a realização dessa pesquisa.

Estruturamos este trabalho da seguinte maneira: A primeira seção é a introdução; a segunda seção relata os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras sendo especificados por diversos autores que envolvem o lúdico e as suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem. Retrata também a diferença entre o ensino que utiliza essa ferramenta fundamental e o ensino tradicional que sempre foi muito comum nas escolas desde a antiguidade. O lúdico busca diversidades, estratégias criativas e desafiadoras para que o aluno, pense, crie, descubra, interaja e se desenvolva, buscando a formação de um sujeito crítico e participativo que é o oposto do ensino tradicional que visa somente a formação de um sujeito

que é dependente de cópias e material pronto. Dando continuidade destacamos a importância do lúdico durante a aprendizagem, relatando as suas contribuições para o desenvolvimento das crianças, valorizando o nível de desenvolvimento que cada um está inserido, buscando mostrar também como os jogos, brinquedos e brincadeiras podem contribuir no aprendizado, para que o resultado seja positivo, resultante de uma criança pensante, criativa, autônoma e que pretende contribuir para um mundo melhor.

Na terceira seção abordamos o brincar na sala de aula e o professor como mediador dessa brincadeira, apontando que devemos conciliar o lúdico e a aprendizagem pois quando se envolve jogos e brincadeiras no ambiente escolar, o aluno fica mais interessado no conteúdo e ao mesmo tempo que está brincando e se divertindo, está aprendendo, conhecendo e descobrindo novos horizontes. E, ainda abordamos o contexto de alfabetização e o seu percurso até os dias atuais. Nessa perspectiva, alfabetização não está voltada somente para o ensino do ler e escrever como já foi, mas sim para fazer o uso da escrita e da leitura no contexto social, entendendo-a assim, como alfabetização e letramento.

A quarta seção retrata a relação do lúdico com o processo de aprendizagem da leitura e escrita, realizando a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para a alfabetização e ainda apresenta um questionário desenvolvido com 4 professores da rede municipal de Morrinhos-GO que atuam nos 1º e 2º anos, fases de alfabetização. Essa pesquisa teve o intuito de analisar se os atuais professores utilizam dessa ferramenta. Diante de todo o trabalho, consideramos que é necessário relacionar o processo de leitura e escrita com o lúdico, para que sejam despertados e resgatados o interesse e a atenção das crianças, tornando esse processo significativo para os alunos por fazer parte de sua realidade.

Ao final da pesquisa, apresentaremos as considerações finais com a apresentação da importância do lúdico durante a alfabetização relatando assim, que é possível ter melhorias no ensino e criar estratégias para ensinar de forma não mecânica, sendo pesquisador, criativo e inovador, sem se deixar cair no ensino robotizado e assim utilizar os jogos, brinquedos e brincadeiras como uma ferramenta pedagógica que pode levar as crianças a serem mais pensantes, participativas e criativas.

2 O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Nesta seção iremos discorrer sobre o lúdico apresentando os conceitos e concepções de diferentes autores sobre o jogo, o brinquedo e as brincadeiras. O lúdico é um termo que se refere a tudo que é relacionado ou próprio de uma diversão ou recreação, que pode ser tanto jogos, brinquedos e brincadeiras como teatro, dança, músicas e atividades interativas e podem ser utilizados em métodos de aprendizagem e ensino para crianças tendo como propósito gerar diversão e conhecimento. Diante dos estudos de Kishimoto (2011), podemos perceber que o lúdico engloba a proposta de jogos, brinquedos e brincadeiras, visando a importante responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos, fazendo-se a junção dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico.

2.1 Jogos, brinquedos e brincadeira

As atividades lúdicas são diferentes das atividades tradicionais, pois a ludicidade envolve a realidade da criança de uma forma que ela fique interessada e participativa. De acordo com Vygotsky (1991):

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como, por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante[...]. (VYGOTSKY, 1991, p. 121).

Dessa forma, o brinquedo é de extrema importância para as crianças, pois, não possibilita só o prazer, mas sim experiências conflituosas, que leva o aluno a superar certas situações do seu cotidiano.

O brinquedo é representado como um objeto referindo-se ao suporte da brincadeira, a brincadeira pode vir acompanhada da existência de regras, mas a criança pode recriá-la, parar quando desejar, acrescentar novos membros, inventar as próprias regras, afinal, existe maior liberdade de ação para as crianças. Já o jogo, está integrado tanto ao objeto que é o brinquedo, quanto à brincadeira. Portanto, é uma atividade mais estruturada e estabelecida, e acompanha regras mais explícitas. Por serem conceitos que apresentam semelhança, pelo seu maior e mais

conhecido propósito que é o lazer, é comum que sejam abordados como iguais, mas o jogo e a brincadeira, embora igualmente lúdicos, são conceitos diferentes, a brincadeira por sua espontaneidade e o jogo por seus objetivos.

No contexto educacional, é fundamental resgatar os jogos e as brincadeiras na escola e inseri-los no currículo, não apenas como forma de recreação, sem intencionalidade, mas como fonte de desenvolvimento e aprendizagem. “Em pesquisas que investigam diferentes culturas e os modos de organização e constituição do homem, o lúdico é apontado como parte integrante dos processos de desenvolvimento humano” (OLIVEIRA, 2009, p. 15).

O jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções, ela necessita do meio físico e social, no qual poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos havendo prazer e aprendizagem. Através de atividades lúdicas, as crianças veem o ambiente escolar como algo natural em que vivem em qualquer momento de sua infância. Segundo Rosamilha (1979, p. 77):

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, p. 77)

Os jogos e as brincadeiras são artifícios de interação e aprendizado, podemos empregar atividade escolar e diversão ao mesmo tempo. É na interação e no convívio que as crianças aprendem umas com as outras por serem curiosas e sempre quererem buscar informações sobre o mundo ao seu redor.

O jogo possui várias definições, de acordo com o dicionário online Infopédia da Língua Portuguesa (2003-2019), pode ser definido como uma atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração. Segundo Kishimoto (2017), existe diversidade das definições de jogos, e usa três níveis de diferenciação do termo jogo, no primeiro termo, o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, cada contexto social edifica uma imagem de jogo conforme as crenças, os valores, a cultura e o modo de vida, pessoas que crescem e se desenvolvem em um determinado ambiente, em uma família específica, que vivem em uma determinada cidade, se relacionam com os amigos e com os demais, terão visões diferentes das definições de jogo. No segundo termo, o

jogo funciona como um sistema de regras, sendo assim, são as regras de um jogo que distinguem jogar, neste caso, o jogo pode ser uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo), vencedor e outro perdedor. Já no terceiro termo, o jogo vem sendo definido como um objeto, podendo ser cartas, pião, jogos de tabuleiro, dominó, pega varetas, entre outros.

Piaget (1976), organizou o jogo em três categorias fundamentais: o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo da regra. O jogo de exercício, tem como objetivo exercitar a função em si, estes exercícios consistem em repetições de gestos e movimentos simples como agitar o braço, sacudir objetos, emitir sons, pular, entre outros, é um processo de assimilação funcional, quando o exercício ocorre pelo simples prazer. O jogo simbólico consiste em um esquema de assimilação da realidade, as crianças são capazes de representar um objeto na ausência do mesmo, isso significa que há uma evocação simbólica de realidades ausentes e pode ser chamado de jogo simbólico ou jogo de faz de conta que tem como exemplo, situações diárias de crianças brincando de mãe e filha com as bonecas ou com algum outro indivíduo. Já o jogo de regra, pode ser classificado em jogo sensório-motor e intelectuais, o que caracteriza estes jogos é a presença de um conjunto de leis que são impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento normalmente corresponde a uma penalidade.

Conforme Leão Junior (2018):

O jogo pode ser definido como toda e qualquer atividade, organizadora, com regras fixas e/ou predeterminadas que deverão ser seguidas rigorosamente, para o perfeito andamento da atividade. No jogo o caráter espontâneo nem sempre estará presente, porém tem o objetivo de, no desenvolvimento da atividade, chegar-se a um vencedor (ou a um empate). (LEÃO; JUNIOR, 2018, p. 22).

O jogo contribui no crescimento intelectual, afetivo e social. Sendo assim, trabalhar com os jogos é inserir a criança em um ambiente em que os conhecimentos prévios e vivências deles serão valorizados, desta forma, os alunos darão mais importância ao aprender.

Callai (1991) ressalta que:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica. (CALLAI, 1991, p. 74).

O brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens reais que fazem parte do cotidiano, eles representam o mundo técnico e científico e o modo de vida atual como os aparelhos eletrodomésticos, robôs e bonecos, fazendo a cópia similar ao objeto real. Os brinquedos podem agregar ao mundo imaginário de desenhos animados e seriados, expressando personagens sob formas de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, misto de homens, animais e máquinas. O brinquedo consegue satisfazer certas necessidades da criança, mas ao decorrer do desenvolvimento, as prioridades e necessidades passam por uma série de mudanças, sendo importante entender o processo de desenvolvimento da criança para usar o brinquedo como uma forma de atividade.

O brinquedo oferece uma situação de transição entre a ação da criança com o objeto concreto e suas ações com significados. A ação surge das ideias, transformando um objeto qualquer em qualquer outro que ela imagine, crie e pretenda, sendo uma representação da evolução na maturidade. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOSTSY, 1998, p. 127). Por meio do brinquedo, a criança consegue entender a definição funcional de conceitos e de objetos.

As obras de Vygotsky (1991), incluem alguns conceitos que se tornaram incontornáveis na área do desenvolvimento da aprendizagem, um dos conceitos principais é a Zona de Desenvolvimento Proximal, que está relacionada com a diferença entre o que a criança consegue aprender sozinha e aquilo que consegue aprender com a ajuda de um adulto. Assim sendo, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois, brincando a criança age em um nível que vai além do que está acostumada a fazer, comportando-se como maturidade. Ainda do ponto de vista psicológico, Vygotsky (1991) fornece um papel importante para o brinquedo, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação. De acordo com o autor, a criança quando pequena sente muita necessidade de satisfazer os seus desejos com urgências.

Friedrich Froebel (1782-1852), foi o primeiro educador a declarar que o brinquedo, sendo ele uma atividade lúdica não era apenas uma diversão, mas uma forma de criar representações de um mundo concreto. Diante disso, o brinquedo conquistou o seu espaço não só nas horas vagas e de lazer, mas em momentos de aprendizado, sendo considerado um facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

O brinquedo e a brincadeira relacionam-se diretamente com as crianças, mas afinal de contas, o que seria a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras

do jogo mergulhando na ação lúdica. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memorização e a imaginação. Do ponto do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Segundo Vygotsky (1991), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e as regras, elas fazem parte das brincadeiras infantis, tanto nas brincadeiras de faz de conta, como também nas que exigem regras. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto, e a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

Oliveira, Solé e Fortuna (2010) nos dizem que:

Através das brincadeiras as crianças experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quando adulta. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino-aprendizagem, principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança ressignificar seu contexto vivido. (OLIVEIRA; SOLÉ; FORTUNA, 2010, p. 27).

Brincar supõe sempre liberdade, envolvimento e espontaneidade. Leva a criança a aprender e organizar seu campo perceptivo, suas ideias e suas experiências, e a entrar em contato com suas emoções e sentimentos. Para Vygotsky (1991), o brincar é característica da infância e capacita uma série de experiências que serão primordiais para o desenvolvimento futuro da criança, acredita-se também que o homem necessita do outro para desenvolver-se. Ao longo de sua obra, Vygotsky (1991), aborda questões da infância, contribuindo na função que o brinquedo desempenha durante o processo de aprendizagem da criança, tornando assim o lúdico como uma proposta educacional, podendo ser utilizado no enfrentamento de dificuldades no processo de ensino-aprendizagem considerando-se que brincar é aprender.

Vygotsky (1991), afirma que para compreender o desenvolvimento da criança é necessário que seja levado em conta as necessidades dela e os incentivos que a mesma recebe, o seu avanço tem ligação com as motivações, sendo interessante que seja atividades diferentes para cada tipo de idade, pois o que agrada uma criança de três anos, certamente não agradará uma de oito anos, devido aos interesses divergentes.

Para Piaget (1976), o conhecimento é adquirido devido as interações do indivíduo com o objeto de conhecimento, é um ato de construção que tem início na infância, são divididos em fases essenciais para o desenvolvimento e aprendizado da criança. No momento da brincadeira,

a criança vai exercitar a imaginação se relacionando diretamente com o que tem grande importância para ela. Neste momento ela reflete, organiza, desorganiza, constrói e reconstrói o próprio mundo.

O brincar é a ludicidade do aprender, é brincando que a criança liberta os seus sentimentos através de expressões e dos trabalhos em grupo. O lúdico é uma forma divertida de conciliar o prazer e a aprendizagem saindo do método tradicional, tanto o brinquedo quanto os jogos, permitem a exploração do seu potencial criativo. É possível aprender brincando, desenvolver a fala, a escrita, a imaginação, a interação e a criticidade, pois, a criança tem o direito de se expressar e de estar diante de algo que faça total sentido na vida dela. “Numa concepção sociocultural, o brincar define-se por uma maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo um espaço característico da infância” (WAJSKOP, 1995, p.66).

É no brincar que a criança tem liberdade, fazendo suas próprias escolhas e tornando-se independente. É através do lúdico que as crianças encontram uma forma de comunicar-se com o mundo, expressando seus pensamentos e o entendimento de situações ao seu redor.

Definir o brinquedo como uma atividade que sempre dá prazer à criança não é o certo, pois diversas outras atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas, além disso, existem brincadeiras e jogos que não são tão agradáveis para a criança, pois, muitas vezes esse resultado vem acompanhando de derrotas, o que torna o jogo nada prazeroso naquele momento. Segundo Dornelles (2001, p. 104) “o brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo”. As atividades lúdicas tem um papel essencial no desenvolvimento das crianças, pois, estimula no desenvolvimento físico, motor, afetivo e cognitivo.

“Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo”. (KISHIMOTO, 2011, p.73). Por meio de brincadeiras, as crianças criam fantasias e imaginações de um mundo em que elas idealizaram, que são capazes de enfrentar todos os problemas e superar seus medos expondo os sentimentos, sonhos e interesses ao seu redor. Portanto, é neste momento que a criança mostra verdadeiramente como ela vê o mundo, como ela se vê e como ela vê o outro.

2.2 O lúdico e a aprendizagem

Os efeitos positivos das brincadeiras começaram a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como facilitadora para as crianças adquirirem conhecimentos, habilidades e compreensão do mundo que as cerca, além de ser um fator importante para as relações com o outro (ROSA, 2001).

Para Vygotsky (1991), a aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida e é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança, pois:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p. 34).

É na brincadeira que a criança se desafia a achar uma saída para situações do seu dia a dia, para superar os obstáculos e enfrentar seus maiores pesadelos. Brincar é aprender, para Antunes (2009);

Não existe brincadeira sem aprendizagem: por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se dúvida que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender (ANTUNES, 2009, p. 31).

Segundo Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Ela não é apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças; constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos são vistos muitas vezes como distração ou um modo de cansar as crianças, porém, as atividades lúdicas são ferramentas essenciais para os alunos aprenderem e se desenvolverem fugindo do método tradicional.

Quando se envolve jogos, brincadeiras no ambiente escolar o aluno fica mais interessado no conteúdo e ao mesmo tempo que está brincando e se divertindo, está aprendendo, conhecendo e descobrindo novos horizontes. Se adentrarmos, de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, estaremos criando possibilidades de aprender priorizando o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

3 ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO NA SALA DE AULA

Nessa seção iremos abordar o papel do professor como mediador das brincadeiras e a importância de desenvolver atividades desafiadoras com os alunos, além disso, destacaremos a relevância de trabalhar com o lúdico dentro da sala de aula e como pode ser interessante quando o professor aborda os conteúdos de uma forma mais dinâmica que chamará a atenção das crianças e resultará de uma aprendizagem significativa, discutiremos também sobre alfabetização e a sua trajetória até nos dias atuais para descobrirmos de onde surgiu a concepção de alfabetização que herdamos.

3.1 O professor como mediador das brincadeiras

Os jogos são utilizados no ensino fundamental como elementos facilitadores da alfabetização, criando assim um ambiente motivador, no qual há inúmeras possibilidades da criança desenvolver suas habilidades e potencialidades. Ler e escrever não precisa ser ensinado de um jeito tradicional, no qual os alunos estão sendo tratados como uma tábula rasa, o professor deposita e eles só recebem. A ludicidade pode ser benéfica em todas as disciplinas curriculares, sejam elas português, matemática, geografia, história, artes e ciências. Há vários recursos e atividades que podem ser realizadas em favor de facilitar o aprendizado, independentemente de qual seja a matéria, o conteúdo e a dificuldade.

A sala de aula pode se transformar também em lugar de brincadeiras, se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno (ALMEIDA, 2009). É preciso conciliar a brincadeira e aprendizado, sendo um momento que apesar de divertido seja produtivo, trabalhando a atenção ou a coordenação motora, a imaginação ou a criatividade, as letras ou os números, ler ou escrever, o que não pode existir é a separação destes dois fatores.

Os jogos são recursos que o professor pode levar para a sala de aula ou produzir junto com seus alunos, é possível utilizar os jogos desde a educação infantil, pois, o jogo transita entre o mundo interno e o mundo real, com isto, o professor instiga as crianças à descobertas, à curiosidade e ao desejo de saber. O próprio jogo faz com que a criança enfrente os desafios e faça descobertas que fará total diferença em sua vida, tanto no ambiente escolar, quanto no ambiente familiar.

A exemplo, brincar de amarelinha e cirandinha, de correr e de pular, de cantar e de dançar são atividades que são importantes para o desenvolvimento, são brincadeiras que fazem

parte desde os tempos antigos e que são passadas de geração a geração. Os jogos e brincadeiras devem ser trabalhados em sala de aula como ferramentas de aproximação do universo da criança com os conteúdos curriculares da escola. Segundo Kishimoto (2006, p. 46),

[...] por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.

Partindo das ideias de Kishimoto (2006), podemos inferir que a aula lúdica poderá auxiliar no processo de alfabetização das crianças à medida que a brincadeira trabalha o interesse e a concentração do alfabetizando.

O professor como mediador da aprendizagem deve saber utilizar novas metodologias no meio escolar acrescentando as brincadeiras, os jogos e outros recursos dentro e fora da sala de aula, pois tem como objetivo formar alunos pensantes, reflexivos, autônomos, críticos e preparados para enfrentar desafios.

O brincar, na perspectiva dos professores, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil- RCNEI (BRASIL, 1988), refere-se ao papel do professor de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar. É preciso reconhecer o valor do lúdico, apreciar e aproveitar seus benefícios, pois é difícil e triste imaginar uma criança que não gosta de brincar, criança e brincadeira fazem uma combinação perfeita e que precisam estar interligadas. Diante disso, os professores devem inserir as brincadeiras no ambiente escolar com o objetivo de ensinar brincando e de criar uma aproximação entre aluno e professor, sabendo que a ludicidade é indispensável para a aprendizagem da criança.

As brincadeiras podem ser consideradas um instrumento pedagógico, pois além de deixar a aprendizagem mais envolvente e mais próxima do real, desenvolve os aspectos físicos e sensoriais. Segundo Carlos Drummond de Andrade (apud FORTUNA, 2000, p. 1): “brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

O professor é o principal responsável para organizar aulas que mescle aprendizagem com ludicidade, ele deve saber o valor das brincadeiras para o desenvolvimento dos alunos e cabe a ele planejar aulas e criar situações que proporcione alegria, movimento, prazer e interação. O educador não precisa ensinar as crianças a brincarem, pois, este ato acontece espontaneamente, mas deve organizar situações em que os alunos possam escolher os objetos, os temas, os papéis e os companheiros com quem querem brincar, tendo voz ativa e opinião própria.

Para que o professor consiga resgatar o lúdico no dia a dia da escola, é preciso ter uma boa formação e ter conhecimento do significado de lúdico e do efeito das brincadeiras com os estudantes. Para que o educador consiga fazer parte deste mundo mágico é necessário ter conhecimento, práticas e vontade de ser parceiro da criança, e assim conquistar a sua confiança.

3.2 Alfabetização

A alfabetização é um processo de aprendizagem em que se desenvolve habilidades de ler e escrever, sendo preciso compreendê-los no seu processo histórico e no seu contexto de funcionamento, podendo ser concebida como uma construção contínua, desenvolvida dentro e fora da sala de aula. Em conformidade com Ferreiro (2003),

Alfabetização tem início bem cedo e não termina nunca. Nós não somos igualmente alfabetizados para qualquer situação de uso da língua escrita. Temos a facilidade de lermos determinados textos e evitamos outros. O conceito também muda de acordo com as épocas, as culturas e a chegada da tecnologia. (FERREIRO, 2003, p. 14).

Apesar das mudanças no conceito de alfabetização, ainda hoje ela é vista por muitos como ensino da codificação e decodificação da leitura e da escrita, mas atualmente, a alfabetização tem uma ligação significativa com o letramento, tornando assim essencial alfabetizar letrando.

A partir da concepção de alfabetização e letramento podemos pensar o processo de alfabetização utilizando o contato que a criança tem com a escrita, pois, ela convive diariamente com símbolos, propagandas, placas, jornais, livros entre outros. Esse contato faz com que a criança familiarize com o texto escrito, levantando hipóteses e tentando fazer a compreensão do significado. Mesmo antes de participarem de um processo sistemático de alfabetização os indivíduos convivem com situações de leitura e escrita que contribuem para o aperfeiçoamento do seu processo de letramento. Para Lira (2006),

Ferreiro e Teberosky, ao pesquisarem a psicogênese da língua escrita, revelam a maneira pela qual a criança e o adulto constroem seu sistema interpretativo para compreender esse objeto social complexo que é a escrita. Mesmo quando ainda não escrevem ou leem da forma convencionalmente aceita como correta, já estão percorrendo um processo que os coloca mais próximos ou mais distantes da formalização da leitura e da escrita. (LIRA, 2006, p. 44).

Todos os indivíduos percorrem caminhos para se apropriarem da língua escrita, passando por níveis estruturais de pensamento. Esses níveis foram denominados por Emília Ferreiro (1999) de nível pré-silábico, nível silábico, nível silábico-alfabético e nível alfabético.

As primeiras ideias infantis sobre a escrita referem-se a variadas hipóteses que “reinventam” o sistema alfabético. Primeiramente as crianças fazem a descoberta de que escrever não é a mesma coisa que desenhar. Segundo Ferreiro (1999), essa diferenciação entre desenho e escrita geralmente já acontece mesmo antes da criança entrar na escola, pois ela está inserida em uma sociedade que é cercada pela escrita. Sendo assim, estão rodeadas desde o princípio de situações que fazem parte da alfabetização e letramento.

Normalmente, professores, preocupados com a alfabetização tradicional, esquecem-se de que cada criança tem seu tempo e precisa de estímulos para alcançar a alfabetização. Para Ferreiro (2001, p.9), tradicionalmente, a alfabetização inicial é considerada em função da relação entre o método utilizado e o estado de “maturidade” da criança. Sendo assim, percebemos que cada criança tem o seu momento certo de aprender, são níveis de desenvolvimento diferentes, o que nos leva a concluir que nem sempre uma criança vai aprender no mesmo momento da outra, pois, são relativamente diferentes os níveis e o grau de maturidade de cada uma, uma pode falar mais rápido, andar mais cedo, aprender com mais facilidade, entender sem ter dificuldades, demorar mais para processar, e assim por diante, cada uma em seu tempo.

A alfabetização deve andar lado a lado com o letramento, são processos distintos, mas inseparáveis. Alfabetizar é ação de codificar e decodificar e o letramento é saber ler e escrever e responder adequadamente às demandas sociais da leitura e da escrita. Alfabetizar letrando, é ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita. O estudo do aluno no universo da escrita se dá por meio desses dois processos: a alfabetização sendo o desenvolvimento de habilidades da leitura e escrita, e o letramento nas práticas sociais que envolvem a língua escrita.

De acordo com Soares (2014), o termo letramento é uma tentativa de tradução do inglês Literacy, significando “o estado ou a condição de se fazer usos sociais da leitura e da escrita”.

(SOARES, 2014, p. 17). Ou seja, letramento é além de saber ler e escrever, é entender o que se lê e se escreve, relacionando dessa forma com o contexto social, sua experiência cotidiana.

De acordo com Soares citada por Morais e Albuquerque (2007):

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas inseparáveis do contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse ao mesmo tempo alfabetizado e letrado. (SOARES apud MORAIS; ALBURQUERQUE, 2007, p. 47).

Alfabetizar letrando significa orientar a criança para que aprenda a ler e a escrever convivendo assim, com práticas reais de leitura e de escrita, preparando o indivíduo não só para ler, mas para entender o que leu, substituindo as tradicionais cartilhas por livros, revistas, jornais, enfim, pelo material de leitura atual que circula na escola e na sociedade e que fazem parte da realidade e do dia a dia.

Para alfabetizar letrando, deve haver um trabalho intencional de sensibilização, por meio de atividades específicas de comunicação, como escrever para alguém que não está presente (bilhetes e correspondências escolares), contar uma história por escrito, produzir um jornal escolar, um cartaz etc. Assim a escrita passa a ter função social. (CARVALHO, 2011, p. 69).

Sabe-se que para alfabetizar letrando o professor deve realizar um trabalho social com a intenção de desenvolver atividades pedagógicas que busquem aproveitar a vivência do aluno, a sua bagagem e seus conhecimentos e, também, é necessário que o docente tenha sensibilização propondo um conjunto de práticas de construção de conhecimento que significam a capacidade de uso de diferentes tipos de materiais escrito, de exercícios de reflexões e competência da escrita para assim, as crianças crescerem alfabetizadas e letradas.

3.3 História da alfabetização

O ano de 1789 pode ser considerado um marco inicial da alfabetização, mas, segundo Barbosa (2012), foi em 1880 que Jules Ferry concretizou o modelo escolar de alfabetização. Com a implantação da escola republicana, que teve como lema escolarizar para alfabetizar, só se aprendia a ler escrevendo, e foi assim que nasceu a concepção do processo de alfabetização que herdamos.

O processo de alfabetização está relacionado com a aprendizagem coletiva e simultânea dos rudimentos da leitura e escrita. Antes disso, ler e escrever eram processos distintos e os métodos que existiam só eram sobrepostos nas escolas privadas ou individual, aplicado pelo preceptor, as únicas crianças que possuíam essa aprendizagem eram as crianças de classe social alta. Os mestres escolares eram especializados, haviam aqueles que ensinavam a ler, outro a escrever e outro ainda a contar. Nas classes onde eram ensinadas as três habilidades, o ensino era individualizado, dividiam-se as crianças em grupos de aprendizagens, o único ensino dado coletivamente era o catecismo. Cada aprendizagem possuía custo diferenciado e os materiais eram comprados por um valor muito alto, o que dificultava mais ainda que o ensino fosse para todos. Além disso, escrever era visto com uma arte, era muito mais um ato de boa caligrafia do que um meio de se comunicar. Assim, alfabetizar era sinônimo de civilizar, disciplinar, iluminar uma sociedade, e se usava pena de ganso para escrever, pois as penas de ferro ou de aço só foram inventadas em 1830.

Com a revolução Francesa, a escola passa a ser universal e gratuita e sob o controle do poder público, que buscava uma maneira que um único mestre pudesse ensinar para muitas crianças de modo rápido e eficaz, que fosse seguro e econômico. Para solucionar esse problema buscou-se recursos estrangeiros e aderiu-se o método Lancasteriano, que, de acordo com Menezes (2001), o método Lancasteriano que também é chamado de ensino mútuo, buscava ensinar com o auxílio de um aluno mais adiantado, o chamado monitor, que tinha a função de ensinar um grupo de alunos. Ou seja, os alunos mais adiantados deveriam ajudar os outros alunos, auxiliando o professor no ensinamento. Essa ideia resolveu, em parte, o problema da falta de professores no início do século XIX no Brasil. Esse método, baseado na obra de Joseph Lancaster foi implantado oficialmente no Brasil pela Lei de 15 de outubro de 1827, que definia, em linhas gerais, as diretrizes do ensino geral.

No livro “Alfabetização e leitura”, José Barbosa (2012), conta a história da alfabetização afirmando que no século XIX as práticas da escrita e da leitura começaram a ser vistas de modo associado, como duas faces da mesma moeda, a escrita parou de ser vista como uma arte, passando assim, para trabalho manual, dando continuidade, surge nessa mesma época o ensino de letra manuscrita. J. B. GRASER foi o primeiro mestre a aplicar sistematicamente o ensino em que a escrita precedia a leitura, ensinava primeiramente as letras, as sílabas e por fim, as palavras, inspirado no método alemão, apresenta o método simultâneo de marcha analítico-sintético que é utilizado através de palavras-chaves em que com o auxílio de um desenho que tivesse a inicial do nome com a mesma letra acontecia a assimilação.

Ainda de acordo com Barbosa (2012), veremos o relato de que de 1810 até 1833 centenas de escolas normais foram sendo definidas em vários países, como um curso voltado para a formação de professores que podem lecionar no ensino fundamental, assim, se espalharam pela França, formando o novo professor de alfabetização. Alguns professores ainda rejeitavam a ideia de que ler e escrever era um processo de complementação, insistiam em dizer que eram aprendizagens distintas e se recusavam a mudar de opinião. Com o novo modelo cultural republicano, os pais viam a educação como a esperança de ascensão social, sendo assim, a alfabetização se torna fundamento da escola básica e a leitura e escrita, aprendizagem escolar. Com a simultaneidade do ensino de leitura e escrita, baseada no método analítico-sintético, combinado com a lição de gravuras, a pedagogia alcança o maior aperfeiçoamento técnico para o ensino das primeiras letras.

O termo alfabetização em 1918, passou a propagar um novo modelo educacional fundado em preceitos da Escola Nova da pedagogia social, distinguindo novos papéis para os professores e alunos, pregou que o método deveria se adequar ao aluno e não vice-versa, diante disso, surge o ecletismo pedagógico com a difusão de métodos sintéticos-analíticos.

Conforme Araújo (1996), a história da alfabetização está dividida em períodos, o primeiro período engloba a Antiguidade e a Idade Média, quando prevaleceu o método da soletração e foi criado o alfabeto, e o primeiro método de ensino a soletração que também ficou conhecido como alfabético ou ABC; o segundo, teve início pela reação contra o método da soletração, entre os séculos XVI e XVIII, caracterizou-se pela criação de novos métodos sintéticos e analíticos, nessa época foram criadas as cartilhas, amplamente utilizadas até mesmo nos dias de hoje. O terceiro período, que foi baseado no questionamento da necessidade de se associar os sinais gráficos da escrita aos sons da fala para aprender a ler, iniciou em meados da década de 1980 com a divulgação da teoria da Psicogênese da Língua Escrita.

Este período foi bastante questionado por desenvolver apenas a função social da escrita em relação aos conhecimentos específicos, indispensáveis ao domínio da leitura e da escrita. Assim, surge o quarto período, o da “reinvenção da alfabetização”, nesse contexto, uma nova metodologia, fundamentada na sociolinguística e na psicolinguística, propôs a organização do trabalho docente e a sistematização da alfabetização cujo objetivo é o de alfabetizar letrando.

4 RELAÇÃO DO LÚDICO COM O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA

O objetivo desta seção é abordar a relação do lúdico com o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, e a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica. Durante o processo de alfabetização, a criança se encontra em um mundo cheio de atrações, onde encontra letras, palavras, frases, músicas, textos, desenhos mesmo antes de estar na unidade escolar, para que ela compreenda esse mundo com mais facilidade, é necessário que participe integralmente dele e que o processo seja transformado em um ato lúdico, ou seja, participativo, criativo e prazeroso, ao contrário do ato tradicional que é estático, repetitivo, mecânico, totalmente robotizado, muito próprio das escolas desde a antiguidade. Portanto, é necessário relacionar o processo de leitura e escrita com o lúdico, para que sejam despertados e resgatados o interesse e a atenção das crianças, tornando esse processo significativo para os alunos por fazer parte de sua realidade.

4.1 O lúdico e a alfabetização

A alfabetização e o lúdico como já visto, são inseparáveis, sendo assim, o brincar pedagogicamente deve estar inserido no dia a dia das crianças para que ocorra o desenvolvimento das capacidades cognitiva, afetiva, ética, motora, de relação interpessoal e social e a aprendizagem específica de ler e escrever. O brincar faz parte da vida desde o nosso princípio, o bebê brinca com chocalhos poucos dias após o nascimento, ao longo de sua vida percebe que tem barulho, símbolos, letras, cores em todos os cantos, portanto, concluímos que o lúdico não é só uma ferramenta com um único objetivo, pode-se proporcionar a imaginação das crianças, criando assim, soluções para os problemas.

Diante disso, são capazes de lidar com dificuldades, com o medo, com a dor, com a perda e com conceitos do bem e do mal, que são reflexos do meio em que estão inseridos. Conhecendo o lúdico podemos defini-lo como uma atividade natural, espontânea e necessária, não sendo uma atividade inata. Entretanto, a aprendizagem lúdica deve estar ligada à aquisição ativa do conhecimento, à participação social conjunta e ao envolvimento no processo de aprendizagem. Nesse sentido, Almeida (1998) aponta que:

A brincadeira além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra

-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1998, p.57).

Kishimoto (1994, p. 26) argumenta sobre a importância das experiências com jogos e brincadeiras, dizendo que o suporte da aprendizagem não está apenas no raciocínio lógico, mas também nas relações:

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivência. (KISHIMOTO, 1994, p. 26).

Portanto, é preciso que seja mais valorizado o termo ludicidade como recurso pedagógico. Pois, por meio dessa prática, os professores e alunos estarão dispostos a aprenderem juntos, construirão uma aprendizagem significativa, testando limites, enfrentando desafios e questionando possibilidades e avanços que podem resultar de uma educação de qualidade.

Por meio de processos de aprendizagens lúdicos, o professor mostrará aos seus alunos que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, apagando aquela lembrança de uma aula robotizada, mecânica e repetitiva. Assim, a educação partirá das necessidades e dos interesses do aluno, estimulando sua atividade e o desenvolvimento de sua criatividade e na conquista de sua autonomia.

A alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida da criança e, quando o lúdico está presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, desperta na criança a vontade e o interesse para aprender, levando a criança a desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Para que aconteça o ensino competente e crítico da leitura e escrita, é preciso abandonar as práticas tradicionais de ensino, nas quais acontece apenas memorização, processo em que a criança lê e escreve sem saber para quê, apenas repete modelos predeterminados, decorando e reproduzindo. Para a criança, a escrita é uma atividade complexa e o lúdico uma atividade ativa, em que há movimentação, imaginação e oralidade, portanto, deve-se fazer a junção da leitura e a escrita com a dramatização, jogos, brincadeiras, rodas de conversas, desenho, teatro, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos, versos e poemas.

O lúdico é sempre bem-vindo quando o assunto é alfabetização, e deve ser inserido nas práticas educativas desde o início da vida escolar dos alunos, esse fator gera interesse para aprendizagem, além de despertar com mais intensidade o raciocínio e a concentração na realização de atividades. Brincando e jogando a criança se sente desafiada, assim tentará construir um percurso de pensamento, de estratégias para chegar a um determinado resultado e ou meta, enfim, para conquistar seus objetivos.

Com os desafios lúdicos os professores estimulam o pensamento, levando a criança a ter um olhar diferente para determinados assuntos nos quais ela poderá criticar, pesquisar e debater sobre os mesmos, fazendo com que a criança alcance níveis de desenvolvimento que só o interesse pode provocar. A alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida da criança, e quando o lúdico está presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, está propício a despertar na criança a sensação gratificante de estar na escola e de aprender. Assim, elas criam um espaço de experimentação e descoberta de novos caminhos de forma alegre, dinâmica e criativa.

O educador terá oportunidade de oferecer atividades que sejam interessantes e significativas, ele não deve estar preocupado com o resultado final, tem que estar embasado na perspectiva construtivista, na qual o processo de aprendizagem tem que ser o mais importante, aquele que é percorrido individualmente, cada aluno tem o seu caminho, o seu tempo e o seu resultado e isso deve ser respeitado. Professores que procuram um método único para trabalhar com os alunos esquecem que cada um é de um jeito, cada um vai aprender de uma forma, portanto, o foco do professor deve estar no processo de aprendizagem do aluno, no planejamento de aulas e não apenas nos resultados.

A metodologia é ineficaz quando ela não valoriza o processo pelo qual as crianças estabelecem relações com o meio, a relação de uma criança não é a mesma que dá outra, pois ambos têm cultura, transportam consigo conhecimentos e aprendizagens anteriores, alguns trazem uma grande bagagem de alfabetização adquirida em casa ou na comunidade, outros não possuem, portanto, se o método utilizado for o mesmo para todos da classe, provavelmente não funcionará, será ineficaz.

É nessa perspectiva que a abordagem de Vygotsky (1991), sobre a aprendizagem da leitura e escrita se destaca, ele vem nos dizendo que o melhor método a se utilizar na aprendizagem da leitura e escrita é descobrir as habilidades e necessidades durante situações de brincadeira. Além disso, ele considera que as letras passem a tornar uma necessidade das crianças pois onde a criança estiver as letras vão estar presentes.

É preciso pensar no desenvolvimento da linguagem desde a educação infantil, pois não é só no ensino fundamental que a alfabetização se inicia, o estímulo, a formação de questionamentos, a criação de hipóteses e o desenvolvimento integral da criança são os aspectos relevantes que precisam ser trabalhados durante o processo de aprendizagem.

4.1- O olhar das professoras sobre a relação entre o lúdico e a alfabetização

Para analisar o processo de alfabetização de uma das escolas¹ do município de Morrinhos-GO, foi realizado um questionário com os professores do ensino fundamental do 1º e 2º ano, fases em que os alunos se encontram na alfabetização. O objetivo foi descobrir se os educadores conheciam ou utilizavam o lúdico durante o processo de ensino aprendizagem. A pesquisa foi realizada com 4 professores dos turnos matutino e vespertino e a escola foi escolhida devido a facilidade de comunicar com os professores que lá trabalham por fazer estágio e Programa de Residência Pedagógica na mesma instituição.

A primeira professora atua no 2º ano do ensino fundamental matutino, formada em Pedagogia e especializada em métodos e técnicas de ensino, atua em sala de aula do ensino fundamental há 12 anos, tal professora diz que utiliza o lúdico no seu dia a dia a partir de atividades como jogos de perguntas, gênero textual, receita, dividindo equipes e brincando de bingo, para ela é importante trabalhar com o lúdico, pois o aluno tem mais interesse na aula e mais concentração, a aula passa a ser vista como divertida. Chama a atenção para a resposta na qual diz que não tem o material adequado para trabalhar a ludicidade em sala de aula pois tudo o que ela procura fazer de diferente precisa ser providenciado por conta própria. Dando continuidade ao questionário defende o lúdico como uma forma eficaz de proporcionar desenvolvimento escolar mais rápido.

A segunda professora atua na turma de 1º ano do ensino fundamental matutino há 16 anos, possui formação em pedagogia, magistério/ curso normal e licenciatura em história e diz que utiliza o lúdico a partir de jogos e recreação, visa a importância da ludicidade, pois, para ela torna as atividades mais divertidas, uma vez que aprendem brincando, afirma que a escola possui material adequado como uma sala com brinquedos que permite que seja realizado muitas brincadeiras. Por fim, define o lúdico como toda atividade que tem como objetivo produzir

¹Escolhemos a escola na qual estávamos desenvolvendo o projeto de estágio e do Programa Residência Pedagógica.

prazer e divertir o praticante, é o momento em que vão além daquilo que costumam ser comum aos dias escolares.

A terceira professora também atua no 1º ano no turno vespertino no ensino fundamental e também na educação infantil há 4 anos, tem formação em pedagogia, magistério/curso normal e diz que utiliza o lúdico no ensino através de jogos educativos para trabalhar memorização, facilitar o entendimento e estimular a aprendizagem brincando, admira o trabalho lúdico pois diz que, através do lúdico é mais fácil associar o concreto com o abstrato, resultando na aprendizagem brincando, também afirma que na escola existe uma sala cheia de material pedagógico que pode ser utilizado para aulas diferenciadas, enfim, define o lúdico como uma forma de aprender brincando, usando material concreto.

A quarta e última professora entrevistada atua na educação de ensino fundamental na turma de 2º ano há 19 anos, formada em pedagogia, magistério/normal, diz utilizar o lúdico no processo de ensino aprendizagem através de jogos, músicas e atividades em grupo, visa a importância de atividades criativas, pois, afirma que a criança se interessa quando está brincando, também declara que a escola possui uma sala cheia de materiais que podem ser utilizados nas aulas lúdicas e assim define o lúdico como um processo divertido de aprendizagem no qual a criança aprende brincando.

Podemos observar que somente uma professora afirmou não ter material apropriado na escola para trabalhar o lúdico, sendo que tem na escola uma sala cheia de brinquedos, jogos e recursos que podem ser usados para a realização de aulas diferenciadas e divertidas. Para todas as professoras, o lúdico é importante no ensino-aprendizagem e dizem usar, mas presenciamos nas escolas atividades lúdicas na turma do segundo ano matutino e no terceiro ano matutino, o que nos faz acreditar que os professores até apreciam essa ferramenta, mas não utilizam diariamente, apenas em ocasiões que não acontecem com frequência, outro ponto importante observado é que para todas, o lúdico é considerado como um conjunto de brincadeiras e jogos que podem deixar a aula mais interessante, mas, que não sabem o quão importante pode ser durante a aprendizagem, e quais as contribuições que pode oferecer para o desenvolvimento infantil para a formação de um sujeito pensante e participativo na sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao conceber nossas considerações finais ressaltamos que o principal interesse dessa pesquisa foi apresentar as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem na alfabetização e quais são os benefícios de trabalhar com o lúdico, o que ele pode desenvolver, como ele pode ser abordado em sala de aula e como o professor pode ser o mediador durante as brincadeiras, os jogos e as atividades diversificadas.

Também podemos analisar as práticas dos professores onde os métodos tradicionais ainda fazem parte do ensino e os jogos e brinquedos são visto como diversão e distração e sabemos que eles podem contribuir para o aprendizado tendo um papel fundamental no desenvolvimento que deve ser levado em conta, deixando para trás a preocupação com os resultados finais para que seja valorizado e acompanhado todo o processo que o aluno estará passando.

Esta pesquisa abordou a importância de trabalhar com o lúdico na alfabetização visando as principais contribuições para o desenvolvimento infantil, dissertando sobre o ensinamento da leitura e escrita de forma dinâmica, criativa e divertida que pode fazer a diferença na aprendizagem das crianças, pois, ela não só aprenderá a ler e escrever, fazer cópias e reproduzir o que está sendo ensinado, mas ela aprenderá a ler e a escrever a partir da realidade em que está inserida participando de atividades desafiadoras e criativas que a levará a ser um indivíduo pensante e criativo. Para nós professores, é gratificante e enriquecedor acompanhar o desenvolvimento dos nossos alunos, sabendo que além dele ter aprendido o conteúdo ele está se sentindo seguro e confiante para seguir o seu destino e conseguir realizar seus sonhos sem parar nos obstáculos que a vida oferecerá.

Não se pode ser um pedagogo, um formador de seres pensantes se não optarmos por utilizar métodos diferentes, se o aluno não está aprendendo, é preciso criar novas estratégias e jamais desistir dele. Ser pedagogo é mais que ensinar as crianças, é compartilhar alegrias, vitórias, metas, é buscar todos os dias uma maneira diferente de despertar nos alunos o ato de pensar, de criar e de reinventar através de pesquisas, de recursos criativos que podem ser desenvolvidos dentro da sala de aula com materiais recicláveis que fazem parte da realidade e assim trabalhar o conteúdo despertando a curiosidade e valorizando os conhecimentos como estímulo para a formação de um aluno participativo, criativo, pensante e interativo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.
- ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- ANTUNES, C. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.
- ARAÚJO, M. C. de C. S. **Perspectiva histórica da alfabetização**. Viçosa: Universidade Federal de Viçosa, 1996.
- BARBOSA, José. **A alfabetização e leitura**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, volume: 1 e 2.1998.
- CALLAI, Helena Copetti (Org.). **O ensino em estudos sociais**. Ijuí: Edunijuí,1991.
- CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2019. [consult. 19-08-08 14:44:20]. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>.
- DORNELLES, Leni Vieira. **Na Escola todo Mundo Brinca se Você Brinca**. In. In. CRAIDY. M.; KAERCHER, G. E. P. da S.; Educação Infantil: pra que te quero. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes médica sul, 1999.
- FERREIRO, Emilia. **Com todas as letras**. 12. ed. São Paulo: cortez, 2004.
- FROEBEL, Friedrich. **O formador das crianças pequenas**. Série Grandes Pensadores. Nova Escola. São Paulo: Abril. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br> >
- IBGE - PNAD Contínua 2018 - Educação. <https://infograficos.gazetadopovo.com.br/educacao/taxa-de-analfabetismo-no-brasil/>
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LEÃO, Junior. **Manual de jogos e brincadeiras**. Copacabana, RJ: Wak Ed. 2018.

LIRA, Bruno Carneiro. **Alfabetizar letrando: uma experiência na Pastoral da Criança**. São Paulo: Paulinas, 2006.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbetes método lancasteriano. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil**. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/metodo-lancasteriano/>>. Acesso em: 03 de fev. 2020.

OLIVEIRA, V.B.; BORJA SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Francismara Neves de **O lugar do jogo na teoria de Jean Piaget**. In: OLIVEIRA, Francismara Neves de; BAZON, Fernanda Vilhena Mafra. (Orgs). (Re) **significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina: Eduel, 2009

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SOARES, Magda. **Letramento um tema em três gêneros**, 2 reimp. Belo horizonte: autentica editora, 2014.

VYGOTSKY, Lev. **A formação Social da Mente**. 4 ed. São Paulo, SP: Ltda, 1991.