CENTRO UNIVERSITÁRIO UNA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE PEDAGOGIA

Fabiane Maria de Jesus Lemos[1]
Fernanda dos Santos Barbosa
Gladys de Sousa Martins
Irene Anselmo da Luz
Isabela Fernandes de Andrade
Letícia de Freitas Andrade
Liliane Marilda Ferreira
Mariana Luiza
Sandra Jacob Lourenço

Orientadora: Gilmara Machado[2]

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA CRIANÇA

RESUMO: Este trabalho trata-se de um estudo focado na relação entre alfabetização e ludicidade e teve como objetivo identificar as formas de se utilizar o lúdico no processo de alfabetização da criança. Para tanto realizamos uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico, em que foram analisados os principais métodos de alfabetização e as implicações do lúdico na prática pedagógica. Com essas análises buscamos resposta à seguinte pergunta: como o lúdico pode ser utilizado na alfabetização da criança? Para respaldo deste estudo, buscou-se o embasamento teórico nos principais autores: FRADE (2005), KISHIMOTO (1993, 1994, 1998), PIAGET (1982, 1998) e VYGOTSKY (1979, 1989). Para esses teóricos a utilização de atividades que envolvem a expressão, os desenhos, brincadeiras, muitas vezes vistas como algo improdutivo dentro da sala de aula, tem grande relevância, pois possibilita que a criança compreenda a escrita como um instrumento cultural complexo, além de contribuir para a formação da identidade, da inteligência e da personalidade da criança. Este trabalho estimulou a reflexão sobre a importância do lúdico como método de alfabetização, que constitui condição para o desenvolvimento infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Lúdico. Métodos de Alfabetização

[1] Alunas regularmente matriculados na disciplina Trabalho Interdisciplinar Dirigido I
[2] Professora orientadora da disciplina Trabalho Interdisciplinar Dirigido I

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa originou-se de memórias de uma das integrantes do grupo. Segundo a aluna durante sua formação, a discussão e inserção do lúdico na prática docente fazia mais sentido. Hoje, de acordo com suas vivências, fala-se muito no lúdico e em formas diferentes de ensinar, entretanto essas práticas se tornam vazias, não fazendo sentido com o conteúdo abordado pelo professor. Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do aluno, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

O método lúdico de alfabetizar é, portanto, uma maneira descontraída de vencer o desinteresse por parte do aluno pelo conteúdo didático tradicional. Assim, a ludicidade pode atuar como facilitadora no processo ensino-aprendizagem nessa fase de ensino. Por isso é importante que as atividades lúdicas façam parte do planejamento do professor. Sem propósito, seu uso se torna improdutivo, ineficiente, pois o planejamento define o objetivo e norteia a ação do professor, podendo ser flexível para se adequar às diferentes turmas, caso haja necessidade.

Esta pesquisa tem por objetivo identificar as formas de se utilizar o lúdico no processo de alfabetização da criança e ainda conceituar alfabetização e seus principais métodos; discutir os conceitos de lúdico; verificar como o lúdico pode atuar no aprendizado do aluno; além de refletir sobre a importância do lúdico na prática pedagógica. A partir dessas considerações, buscamos responder à seguinte pergunta: como o lúdico pode ser utilizado na alfabetização da criança?

Em consulta a base de dados Scielo e Google Acadêmico, constatou-se que o lúdico, como método utilizado em sala de aula, tem fundamental significado no processo de alfabetização da criança. Para os teóricos, a utilização de atividades que envolvem a expressão, os desenhos, brincadeiras, muitas vezes vistas como algo improdutivo dentro da sala de aula, têm grande relevância, pois possibilitam que a criança compreenda a escrita como um instrumento cultural complexo, além de contribuir para a formação da identidade, da inteligência e da personalidade da criança. São diversos os autores que tratam da importância do lúdico na alfabetização. No entanto, embora as abordagens sejam distintas, todos concordam que o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento do aluno. Sendo assim, discutir essa temática é fundamental para a nossa formação acadêmica e

profissional, pois tal reflexão estará sempre presente em nosso cotidiano.

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa pois, parte da conceituação, descrição e caracterização do lúdico na alfabetização para estabelecer o seu contexto e, a partir disso, analisar esse fenômeno, seus significados, relações, causas e consequências de modo interpretativo. Possui caráter bibliográfico por partir do levantamento de referências teóricas publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros e artigos científicos, com o objetivo de recolher informações e conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual procuramos a resposta: como o lúdico pode ser utilizado na alfabetização da criança? Para responder a esse questionamento tivemos o embasamento teórico de FRADE (2005), KISHIMOTO (1993, 1994, 1998), PIAGET (1982, 1998) e VYGOTSKY (1979, 1989), entre outros.

Este trabalho desenvolveu-se por meio de um estudo interdisciplinar, tendo como base as disciplinas História da Educação, Sociologia, Arte e Educação, Leitura e Produção de Textos e Metodologia Científica. A contribuição da disciplina História da Educação deu-se a partir da necessidade de entendermos o percurso histórico dos métodos de alfabetização. Leitura e Produção de textos permeou todo o estudo. No primeiro momento, ocorreu a orientação na busca do conteúdo a ser trabalhado; posteriormente, preocupou-se com o texto e com o modo de fazê-lo, apresentando habilidades de estruturação e correção gramatical que nos propiciou um texto coeso e coerente com as ideias e intenções dos autores pesquisados. Por sua vez, a disciplina Metodologia Científica ateve-se, principalmente, às normas ABNT sugerindo-nos uma apresentação metodológica do trabalho acadêmico de acordo com os padrões exigidos. Tendo este estudo abordado a ludicidade como método de alfabetização, tivemos a contribuição imprescindível da disciplina Arte e Educação que expos a concepção de arte na formação humana e os aspectos lúdicos como compreensão do mundo. A contribuição da Sociologia deu-se a partir da análise: escola, educação e sociedade, reconhecendo, por meio de seus teóricos, a importância do lúdico e colocando a escola, tal como a conhecemos hoje, como a principal responsável pela formação do aluno e por sua integração ao mundo social, adulto e moderno.

A ALFABETIZAÇÃO E SEUS MÉTODOS

Alfabetização é o ato de se ensinar o código da língua escrita, ensinando a ler e

escrever. Ela é um processo de compreensão de significados por meio do código escrito e é também um conjunto de habilidades. Nesse sentido, a alfabetização possibilita a criança fazer parte da sociedade de forma crítica e dinâmica. A alfabetização faz parte da constituição da personalidade. O processo de alfabetização deve ser aliado ao letramento, ou seja, ao uso social da leitura e da escrita. Daí a importância de utilizar um método de alfabetização que possibilite alfabetizar na perspectiva do letramento (SANTOS, MENDONÇA, 2007).

Algumas pesquisas históricas permitem supor que os primeiros métodos de alfabetização utilizados no ensino da escrita foram os sintéticos. Vários deles permanecem até os dias atuais. Os métodos sintéticos se baseiam num mesmo pressuposto: o de que a compreensão do sistema de escrita se faz sintetizando/juntando unidades menores, que são analisadas para estabelecer a relação entre a fala e sua representação escrita, ou seja, a análise fonológica. Dependendo do método, essas unidades de análise podem ser escolhidas entre letras, fonemas ou sílabas, que se juntam para formar um todo. A aprendizagem pelos métodos sintéticos leva à decodificação ou decifração. Os métodos sintéticos vão das partes para o todo, tendo como característica a eleição de princípios organizativos diferenciados, que privilegiam as correspondências fonográficas. Essa tendência compreende os métodos alfabético, fônico, silábico e analíticos (FRADE, 2005).

O método alfabético deu origem ao termo alfabetizar, um dos mais antigos sistemas de alfabetização. Esse método é também conhecido como soletração, tendo como princípio que a leitura parte da decoração oral das letras do alfabeto, depois, todas as suas combinações silábicas e em seguida as palavras. A partir daí a criança começa a ler sentenças curtas e vai evoluindo até conhecer histórias. Por esse processo, a criança vai soletrando as sílabas até decodificar a palavra. As principais críticas a esse método estão relacionadas à repetição dos exercícios, o que o tornaria tedioso para as crianças, além de não respeitar os conhecimentos adquiridos pelos alunos antes deles ingressarem na escola. O método alfabético, apesar de não ser o indicado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, ainda é muito utilizado em diversas cidades do interior do Nordeste e Norte do país, já que é mais simples de ser aplicado por professores leigos, por meio da repetição das Cartas de ABC e na alfabetização doméstica (FRADE, 2005).

O método fônico consiste no aprendizado por meio da associação entre fonemas e grafemas, ou seja, sons e letras. Esse método de ensino permite primeiro descobrir o princípio alfabético e, progressivamente, dominar o conhecimento ortográfico próprio de sua língua, por meio de textos produzidos especificamente para este fim. O método é

baseado no ensino do código alfabético de forma dinâmica, ou seja, as relações entre sons e letras devem ser feitas a partir do planejamento de atividades lúdicas visando levar a criança a aprender a codificar a fala em escrita e a decodificar a escrita no fluxo da fala e do pensamento. O método fônico nasceu como uma crítica ao método da soletração ou alfabético. Primeiro são ensinados as formas e os sons das vogais, depois são ensinadas as consoantes, sendo, aos poucos, estabelecidas relações mais complexas. Cada letra é aprendida como um fonema que, com outro, forma sílabas e palavras. São ensinadas primeiro as sílabas mais simples e depois as mais complexas (PEREIRA, 2013).

Visando aproximar os alunos de algum significado, foram criadas variações do método fônico. O que difere uma modalidade da outra é a maneira de apresentar os sons: seja a partir de uma palavra significativa, de uma palavra vinculada à imagem e som, de um personagem associado a um fonema, de uma onomatopeia ou de uma história para dar sentido à apresentação dos fonemas. Os especialistas dizem que esse método alfabetiza crianças, em média, no período de quatro a seis meses, sendo o método mais recomendado nas diretrizes curriculares dos países desenvolvidos que utilizam a linguagem alfabética (FRADE, 2005).

No método silábico a sílaba é a unidade fonética para o ponto de partida do ensino da leitura. Nesse método o aluno aprende inicialmente as sílabas, a combinação entre elas e chega à palavra. Por esse método, a aprendizagem é feita primeiro por meio de uma leitura mecânica do texto, com a decifração das palavras, vindo posteriormente a sua leitura com compreensão. Nesse método, as cartilhas são utilizadas para orientar os alunos e são usados fonemas e seus grafemas correspondentes, evitando confusões auditivas e visuais. Aprende-se as vogais, com a ajuda de ilustrações e palavras. Aprende-se as sílabas que constituem unidades sonoras. Esse método começa sempre pelas vogais, depois as sílabas e em seguida passa-se pelas famílias silábicas, das sílabas mais fáceis para as mais difíceis (PEREIRA, 2013).

Os métodos analíticos partem do todo para as partes e procuram romper radicalmente com o princípio da decifração. São mais conhecidos o método global de contos, o de sentenciação e o de palavração. Está presente nesse movimento metodológico a defesa do trabalho com sentido na alfabetização. Assim, esses métodos buscam atuar na compreensão, por entenderem que a linguagem escrita deve ser ensinada à criança respeitando-se sua percepção global dos fenômenos e da própria língua. São tomados como unidade de análise: a palavra, a frase e o texto. Esses métodos supõem que, baseando-se no reconhecimento global, como estratégia inicial, os aprendizes podem realizar,

posteriormente, um processo de análise de unidades menores da língua (FRADE, 2005).

Fazem parte dos métodos analíticos a palavração, a sentenciação e o método global de contos. Na palavração a palavra é apresentada ao aluno, muitas vezes acompanhada da imagem, porém, a atenção é dirigida aos detalhes da palavra como sílabas, letras e sons. Em seguida são reunidos, auxiliando o aluno a enfrentar palavras novas com autonomia de leitura. Para o método ser de palavração a palavra precisa ser composta e decomposta para que o aluno perceba suas nuances, assim o aluno aprende associando imagem e palavra. O processo de palavração parte da escolha de uma palavra com sílabas simples que é memorizada pelos alunos, começando logo em seguida o ensino das demais sílabas (FRADE, 2005).

Na sentenciação, a partir de uma frase o aluno visualiza e memoriza as palavras que formam esta sentença, depois analisa as sílabas que formam cada palavra para formar novas palavras. No método de sentenciação, a unidade é a sentença que depois de reconhecida e compreendida, será decomposta em palavras e finalmente em sílabas. Utiliza-se a estratégia de comparar palavras e isolar elementos conhecidos nelas, para ler e escrever novas palavras. No processo de sentenciação são usadas frases curtas, que tenham sentido completo e que apresentam uma sequência de dificuldades crescentes (FRADE, 2005).

Por sua vez, o método global de contos trata-se de uma ampliação do método de sentenciação. Nele o aluno parte de pequenas histórias, letras de músicas, etc., para chegar às palavras, sílabas e com estas sílabas formar palavras. Esse método tem como ideia fundamental fazer com que a criança entenda que ler é descobrir o que está escrito decompondo pequenas histórias em partes cada vez menores: orações, expressões, palavras, sílabas (FRADE, 2005).

Um método que é bastante relevante na atualidade é o construtivista. Esse é o método mais indicado, elogiado e usado na alfabetização. Trabalha o conhecimento que a criança traz para a escola, fazendo a união da língua falada e da escrita em um único método, podendo ser aplicado a qualquer aluno. Do ponto de vista linguístico o construtivismo deixa claro que para ler tem que ler e para escrever tem que escrever, ou seja, para aprender é preciso praticar. O processo de construção da leitura e escrita andam juntos e um depende do outro para terem sentido. Quando a criança inicia o aprendizado de leitura e escrita ela consegue identificar que números representam quantidades e as letras formam palavras e, por meio delas, podem expor suas ideias, aumentando de forma produtiva o seu aprendizado e todo o conhecimento adquirido. O aluno tem contato diário

com diversos tipos de materiais para fazer descobertas sobre as palavras e desvendar os significados, a ortografia do que estão aprendendo e assim enriquecer o seu vocabulário e a maneira de se expressar, sendo esse conhecimento levado por toda a sua vida, pois terão realmente aprendido (FRADE, 2005).

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade (PIAGET,1982). Na brincadeira, considerada um espaço de aprendizagem, a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará (VYGOTSKY, 1989).

O jogo e a brincadeira acontecem com prioridade na infância e correspondem a um impulso natural da criança, satisfazendo uma necessidade interior. Ela acredita que o momento do jogo é um momento da conquista, auto- domínio e autonomia de ação e reação. É um acontecimento dinâmico no fazer e refazer das coisas e com sua imaginação e lógica busca uma realidade própria no ato de jogar (COSTA, 1991). Desde muito pequenas as crianças deparam-se com um mundo social, de relações e sentimentos, com o qual se relaciona enquanto se esforça na construção de sua identidade. Certamente o jogo é uma necessidade vital no período infantil (LIMA, 1998).

"A brincadeira infantil constitui-se em uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente" (COSTA, 1991, p.188). O jogo lúdico é uma variável que está presente no comportamento infantil de forma permanente e constitui um dos mais completos veículos educacionais na formação e desenvolvimento da criança (NEGRINE, 1994).

Vários teóricos empenharam-se no estudo do lúdico, mas foi Rousseau que teve como principal ideia a educação baseada na ludicidade, pois para ele a aprendizagem é adquirida por meio das experiências. Rousseau ainda diz que a criança é uma folha de papel em branco e, se estiver atenta aos fenômenos da natureza, desenvolverá a curiosidade e pesquisará os fatos. Rousseau dizia que a educação da criança deve ser uma livre expressão de suas atividades naturais. Essa visão do lúdico na educação foi sendo desenvolvida, a partir de então, por outros autores, como Froebel e Piaget. Tais teóricos foram importantes na organização de concepções pedagógicas em que a atividade lúdica é percebida como

um processo pelo qual a criança enriquece o senso de responsabilidade, desenvolve a auto expressão e desenvolve-se física, cognitiva e socialmente (MENDES, 1996).

O lúdico tem como objetivo a vivência prazerosa, é realizado sem motivo, é espontâneo, privilegia a criatividade devido à sua ligação com o prazer, não tem regras preestabelecidas e seu local de manifestação é o lazer, e o lazer tem no prazer uma das suas características fundamentais (OLIVIER, 2003). O lúdico pode ser definido como qualquer atividade que exige uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer, da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação. Sendo assim, a relação do lúdico com o lazer é estabelecida porque ambos possuem uma atitude voluntária (SILVA, 2007).

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras da criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É por meio das atividades lúdicas que ela pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Nesta perspectiva, irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais (PINTO E LIMA, 2003).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento para observar a criança que expressa por meio dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Momento de aprender valores importantes, socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa (KISHIMOTO, 1994). O lúdico é considerado prazeroso, devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo (WINNICOTT, 1995).

Por meio do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil por meio da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (FEIJÓ, 1992)

Assim, podemos considerar que as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações de solução de problemas. Assim, ela é colocada diante de atividades que lhe possibilitará conhecer a utilização de conhecimentos prévios para a construção de outros mais

elaborados no futuro. A criança colocada diante de situações lúdicas apreende a estrutura dos conteúdos culturais e sociais. O lúdico é educativo e tem como característica seu uso de modo intencional, sendo assim requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos de uma maneira geral.

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver 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. (BRASIL, 1998, p. 22).

Nessa perspectiva, o lúdico assume a finalidade de desenvolver habilidades, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir objetivos, avaliar e obter resultados. O lúdico é ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá sanar suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela se conhecerá melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo.

> No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação. (VYGOTSKY, 1979, p.138).

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa (PIAGET, 1998). Assim, o lúdico possibilita a interação da criança com o mundo externo, formando conceitos, ideias, relações lógicas e promovendo a socialização da criança, de acordo como seu ritmo e potencial.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Rousseau, no século XVIII, demonstrou que cada criança tem sua própria maneira de ver, pensar e sentir e que lhes são próprias. Demonstrou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa. Valorizou também a experiência concreta, sugerindo que

o aluno não deve receber lições verbais e, sim, vivenciar experiências concretas. Já Pestalozzi, no final do século XVIII e início do XIX, abriu um novo rumo para a educação moderna, por meio de suas observações sobre o desenvolvimento psicológico dos alunos e sobre o êxito ou o fracasso das técnicas pedagógicas. Ele destacou o jogo como valor social que fortalece as normas de cooperação e amplia o senso de responsabilidade. Da mesma forma, Froebel, também no final do século XVIII e meados do XIX, fortaleceu os métodos lúdicos na educação, fez do jogo uma arte, um importante instrumento para promover a educação para crianças (CARLETO, 2004). "Froebel foi influenciado pelo grande movimento de seu tempo em favor do jogo. Percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança" (KISHIMOTO,1998, p. 64).

Dewey, no final do século XIX e meados do XX, desacreditou das atividades abstratas e reforçou as formas de ocupação ativa. A educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança. Com isso, valorizou o jogo. Para ele, o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao seu interesse. Dessa forma, pode- se observar que grandes pensadores e educadores do passado já reconheciam o valor pedagógico do jogo e aproveitavam-no como agente educativo (CARLETO, 2004).

"O lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras)" (DANTAS, 1998, p.111). Assim, ao pesquisar sobre o lúdico na prática pedagógica, torna-se cada vez mais claro como o brincar e o jogar auxiliam no desenvolvimento do aluno, devido à metacomunicação que existe entre ambos, onde a criança entende o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, há uma relação entre o jogar e o brincar com a cognição e o potencial, que interfere no desenvolvimento infantil.

O caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, essa característica permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente. Desta forma, o jogo, a brincadeira e o lazer enquanto atividades livres e gratuitas são protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de se reduzirem apenas a atividades infantis (CALLOIS, 1986). Logo, não há uma forma de aprendizado e formação do aluno como ser consciente, capaz de se adaptar ao mundo e a todas as suas linguagens, sem atividades lúdicas na prática pedagógica, pois somente assim, se obtém um ensino de qualidade com marcas profundas e positivas no desenvolvimento do aluno.

Assim, a ludicidade se apresenta como requisito fundamental tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança, quanto à socialização e à aprendizagem (BIAZOTTO, 2014). A alfabetização torna-se divertida quando a criança brinca e, dessa maneira, vai construindo seu aprendizado. Porém, é de suma importância que haja, da parte do professor, um planejamento diversificado almejando, principalmente, o amplo desenvolvimento da criança levando-a ao aperfeiçoamento e avanço na sua aprendizagem. Cabe ao professor, como mediador, proporcionar atividades que desafiem seus alunos e os desenvolvam em sua totalidade (SOARES, 2010). Através do brincar, a criança é capaz de satisfazer as necessidades e estruturar-se na medida em que ocorrem transformações em sua consciência. No brinquedo o pensamento está separado dos objetos, a ação surge das ideias e não das coisas. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado (VYGOTSKY, 1989).

O lúdico, junto com o imaginário, oferece caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, felizes e, com isso, realiza um aprendizado com significação. Dessa forma, possibilita-se uma observação mais ampla do mundo, promovendo o desenvolvimento em todas as dimensões humanas e levando ao sucesso na alfabetização e no letramento. Só assim, poderemos alcançar a determinação dos Parâmetros Curriculares Nacionais em que, toda educação, comprometida com o exercício da cidadania, precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade de uso eficaz da linguagem que satisfaça as necessidades pessoais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto da evolução do método de alfabetizar, o lúdico pode ser considerado uma valiosa ferramenta para o ensino-aprendizagem, visto que auxilia na aquisição de conhecimento por parte do educando e incita o uso gradual da memória. Este estudo é relevante porque, de acordo com os teóricos consultados, o brincar faz parte da infância, possibilitando desenvolvimentos tanto na esfera cognitiva quanto na social, biológica, motora e afetiva. A ludicidade aplicada à alfabetização da criança por intermédio de um planejamento eficaz pode proporcionar um processo de ensino-aprendizagem eficiente, sobretudo na introdução e reforço do conteúdo trabalhado.

É necessário, portanto, que sejam revistas as práticas educativas, que, na maioria das vezes, limita a criatividade, a autoestima, a autonomia e a participação infantil, fundamentais para o desenvolvimento da criança. Na história das políticas de alfabetização, a discussão sobre métodos tem sido um dos aspectos mais polêmicos. Ora a escolha por determinado método parece eficaz, ora acontece uma negação de sua necessidade, ocasionando desgaste ou desvalorização de práticas baseadas nessa tradição. Por meio deste estudo, entendemos que é no diálogo com práticas passadas e com as práticas atuais que verifica-se os avanços ocorridos na Educação, compreende-se que soluções fizeram avançar a prática e questiona-se soluções mágicas e fáceis de alfabetização.

Percebe-se neste estudo que o sentido da educação lúdica estará garantido apenas se o educador estiver preparado para realizá-la e a escola aceitá-la como um recurso de conhecimento. Nessa perspectiva, ressaltamos que brincar é inerente ao ser humano e estabelecer uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança. Por meio da participação em jogos e brincadeiras, o aluno interage e se socializa, integrando-se com os demais.

É recomendável que o professor, como mediador do processo de ensino-aprendizagem, compreenda seu aluno como ser único, que possui características próprias. Recomenda-se que sua prática propicie ao aluno o seu desenvolvimento integral. Por isso, independentemente do método de alfabetização utilizado, será necessário o envolvimento sistemático dos alunos com a leitura e a escrita em diferentes situações sociais.

É necessário que o docente defina os objetivos educacionais, ciente de que o melhor método de alfabetização seria a reinvenção de todos os outros, contextualizando-os tornando sua prática cada vez mais lúdica e eficaz.

FICHA DE ORIENTAÇÃO DO GRUPO PELOS PROFESSORES DAS DISCIPLINAS DO MÓDULO

CURSO:	TURMA:	TURNO:
COMPONENTES DO GRUPO:		
TÍTULO DO TRABALHO:		

Disciplina	Professor	Orientação	Data	Assinatura

REFERÊNCIAS

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach. **Cadê o brincar? Da educação infantil para o ensino fundamental**. São Paulo: Unesp, 2009.

BIAZOTTO, Lilian. **A Brincadeira e o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Disponível em: < http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/ 1/4396/ 1/ M DEDUMTE 2014_2_51.pdf >. Acesso em: 03 de mai. 2016.

BRASIL. Ministério da educação e cultura. **Alfabetização e Letramento: Conceitos e Relações**. Disponível em: < http:// pacto.mec.gov.br/images/pdf/Formacao/Alfabetizacao_ letramento_Livro.pdf >. Acesso em: 18 abr. de 2016.

BRASIL. Ministério da educação e cultura; Secretaria de educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil: Formação Pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 2v.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e homens: a máscara e a vertigem**. México: Fundo de Cultura econômica, 1986.

CARLETO, Eliana Aparecida. **O lúdico como estratégia de aprendizagem**. Revista Olhares e Trilhas. Uberlândia, 4v, n. 4, p.97-104, jan.dez 2004.

COSTA, Eneida Elisa Mello. **O jogo com regras e a construção do pensamento operatório**. São Paulo: Ipusp, 1991.

DANTAS, Heloísa, KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincar e trabalhar: brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

FEIJO, Olavo. **O corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores: caderno do professor.** Belo Horizonte: UFMG, 2005.

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

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

LIMA, Zélia Vitória Cavalcanti. **Jogo e desenvolvimento: brincadeira é coisa séria**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MENDES, Raimunda Lopes Rodrigues. **Educação infantil: As Lutas pela sua difusão**. Belém: Unama, 1996.

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

OLIVIER, Giovanina Gomes de Freitas; MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física: do lúdico na vida ao lúdico na escola**. Ijuí: Unijuí, 2003.

PEREIRA, Cleuzira Custódia et al.. **Alfabetização: Métodos e Algumas Reflexões**. Disponível em: < http:// www.Unicaldas ads/files/METODOALFABETIZACAO.pdf>. Acesso em: 09 de abr. 2016.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. ed. Belo Horizonte: Fapi, 2003.

QUEIROZ, Tânia Dias ; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo, Rideel, 2002.

Santos, Carmi Ferraz. **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SILVA, Paulo Sérgio. **Jogar e aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico pedagógico**. 1. ed. São Paulo: Expressão e Arte Editora, 2007.

SOARES, Carina Fabiana. **A importância do lúdico nas práticas de alfabetização e letramento.**Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/ 0183/39563/000 823659.pdf?sequence=1 >. Acesso em: 03 mai. 2016.

TREMEA, Vivian Santim (Org.) **Jogos com materiais alternativos: material confeccionado pelos acadêmicos do curso de Educação Física, Turismo e Pedagogia**. Santa Cruz do Sul: Unisc, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 1979.

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

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Tradução José Otávio de Aguiar Abreu. Rio de Janeiro: Imago, 1995.