

ALFABETIZAÇÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Aline Fernanda Rossi **ROBERTO**¹

Érica Cristina **SERATI**²

Jéssica Carolina Serati **LUIZON**³

Rodolfo Faima **DIAS**⁴

RESUMO

O artigo desenvolvido vem colocar a questão da alfabetização na Educação Infantil de forma prazerosa, onde se dá com base na utilização de recursos lúdicos, como é o caso dos jogos e das brincadeiras. Assim, através da pesquisa bibliográfica foi possível levantar reflexões em torno do lúdico, considerando o vasto campo teórico que se consegue explorar e utilizar. A alfabetização neste sentido se torna resultado das relações que a criança estabelece com os objetos ou nas próprias situações de interação, favorecendo o desenvolvimento da autonomia e da construção coletiva. A construção de uma autonomia alfabetizadora envolve o lúdico, de forma a considerar as características deste processo, bem como de seu fundamento perante a aquisição da fala e da escrita.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Alfabetização. Lúdico.

ABSTRACT:

This article has the aim of presenting literacy in preschool in a pleasant way, where it happens with the use of ludic resources like games and plays. So, through bibliography research, it was possible to raise reflections about ludic, considering the wide theoretical field that is available to be explored and used. Therefore, literacy becomes the result of the interaction that the child has with the objects or with the situations of interaction, providing the development of autonomy and of collective construction. The building of a literate autonomy involves ludic, considering the features of this process, as well its foundation in face of acquisition of speaking and writing.

KEYWORDS: Preschool. Literacy. Ludic.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Paulista UNIP, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson.

² Graduada em Bacharelado em Ciências da Computação pela UNESP – Rio Claro, Pedagogia pelo Centro Universitário Claretiano, Pós-Graduação em Ensino de Língua e Literatura Inglesa pelo Centro Universitário Claretiano, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário Dr. Edmundo Ulson.

³ Graduada em Pedagogia pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson.

⁴ Graduado em Licenciatura em Ciências Biológicas pela FHO-Uniararas, Pós-Graduação em Educação Especial pela Universidade Cândido Mendes

Recebido em: 08/10/2018 - Aceito para publicação em: 13/12/2018

INTRODUÇÃO

Não é de agora que a prática da ludicidade vem fazendo parte de nossa cultura escolar. Muitas escolas e professores têm adotado este método, como forma de resgate da brincadeira, e como uma maneira de fazer acontecer a alfabetização dos pequenos, considerando que estes ainda estão em processo de construção da autonomia, do conhecimento e da capacidade de relacionar as letras escritas ao seu cotidiano.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo principal mostrar que o trabalho envolvendo a alfabetização dos pequenos na Educação Infantil, pode vir a ser realizado pelo professor de forma lúdica, considerando que jogos e brincadeiras já fazem parte do cotidiano escolar destes alunos.

O interesse pela temática faz com que se reflita sobre um processo de aquisição da linguagem e escrita realizadas de maneira diferente dentro da sala de aula, onde o desenvolvimento de estratégias sobre a alfabetização seja realizado com base em instrumentos lúdicos, que possibilitem aos alunos produzirem e reproduzirem, através de jogos e brincadeiras.

Desta maneira, o desenrolar do presente artigo se fez com base na Pesquisa bibliográfica realizada em torno dos teóricos que defendem a prática da ludicidade, enquanto recurso pedagógico, na efetivação do processo de alfabetização, onde foi possível se realizar uma reflexão em torno deste.

ALFABETIZAÇÃO COM OS PEQUENOS

Na Educação Infantil, o processo de alfabetização se inicia de maneira singela, onde os alunos recebem uma preparação para adentrarem ao Ensino Fundamental, onde realmente irão conhecer a fundo o processo de aquisição da leitura e da escrita.

Sendo assim, o desenvolvimento de estratégias lúdicas para lidar com tal processo, se faz de suma importância para que a criança não perca sua originalidade infantil,

mas também saiba mesclar as situações que vivencia nas brincadeiras e nos jogos, com o aprendizado do próprio nome, da escrita de algumas palavras e da aquisição do conceito de reconhecimento e diferenciação entre letras e números.

Com a necessidade cada vez maior de as crianças frequentarem a escola desde muito pequenas, não é possível deixar de incluir no papel da Educação Infantil a preocupação com esse aspecto tão importante. Percebe-se então a responsabilidade atual da escola de Educação Infantil (CARDOSO, 2012, p. 49).

O desenvolvimento das capacidades linguísticas de ler e escrever, falar e ouvir com compreensão, em situações diferentes dos familiares, não acontece espontaneamente. Elas precisam ser ensinadas sistematicamente e isso ocorre, principalmente, na Educação Infantil.

Considerando-se que os alfabetizandos vivem numa sociedade letrada, em que a língua escrita está presente de maneira visível e marcante nas atividades cotidianas, inevitavelmente eles terão contato com textos escritos e formularão hipóteses sobre sua utilidade, seu funcionamento, sua configuração. Excluir essa vivência da sala de aula, por um lado, pode ter o efeito de reduzir e artificializar o objeto de aprendizagem que é a escrita, possibilitando que os alunos desenvolvam concepções inadequadas e disposições negativas a respeito desse objeto. Por outro lado, deixar de explorar a relação extraescolar dos alunos com a escrita significa perder oportunidades de conhecer e desenvolver experiências culturais ricas e importantes para a integração social e o exercício da cidadania (BRASIL, 2008, p.13).

Na Educação Infantil, o brincar surge nas práticas educacionais de acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, pois, há um longo caminho a ser percorrido no sentido de estruturar os conceitos trabalhados dentro do brincar, para, que se concretizem os saberes transmitidos, mas também que os professores atuem de maneira direta na prática diária junto às crianças.

O que mais importa neste processo, é que as crianças vão construindo o conhecimento uns com os outros, e vão se questionando de o porquê não poder ser assim e do porquê ter que ser de outra maneira; e vão se encaixando, e se integrando aos valores como respeito, diálogo, e ouvir o outro, se expressando de forma positiva,

e compreendendo os conteúdos abordados, principalmente através de cálculos, escrita das palavras e resolução de desafios, através das brincadeiras e dos jogos.

A principal preocupação da educação deveria ser a de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico. É importante que os conteúdos correspondam aos conhecimentos gerais das crianças, a seus interesses e necessidades, além de desafiar sua inteligência (FRIEDMANN, 2012, p. 44).

A escola precisa ser um ambiente que permita a ampliação das possibilidades de conhecimento das crianças em situações cuidadosamente planejadas, que favoreçam o uso da língua em diferentes situações ou contextos sociais, valorizando sua função diversificada e sua variedade de modos de falar. Para isso, a realização de um trabalho criativo e prazeroso que possibilite o desenvolvimento de habilidades, por meio de diversas situações orais e escritas, deve ser uma preocupação constante do professor (BRASIL, 2012).

Na fase de alfabetização as crianças querem brincar, jogar e se divertir, e, por isso, mostram-se felizes durante o momento de aprendizagem com jogos e brincadeiras. A organização do trabalho com jogos e brincadeiras, passa a ser determinante, então, para a aquisição do conhecimento sistematizado conforme a fase aprendizagem em que se encontram.

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 algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998b, p. 22).

Tendo os jogos e brincadeiras como ferramentas mediadoras da aprendizagem em turma de alfabetização é possível obter, durante o processo da aquisição de conhecimentos para os alunos, uma maior qualidade naquilo que está sendo oferecido a eles. Partindo disto, eles se sentem mais seguros quando erram, corrigem, e passam a perguntar mais aos colegas e à professora o que não compreendem ou que têm

dificuldade, adquirindo assim, conceitos e informações que são relevantes para a aprendizagem daquela faixa etária em que se encontram.

A aquisição da linguagem pode ser um paradigma para o problema da relação entre aprendizado e desenvolvimento. A linguagem surge inicialmente como um meio de comunicação entre a criança e as pessoas em seu ambiente. Somente depois, quando da conversão em fala interior, ela vem organizar o pensamento da criança, ou seja, torna-se uma função mental interna (VYGOTSKY, 1998, p. 117).

Assim, ao brincar, a criança tem a possibilidade de conhecer seu próprio corpo, o espaço físico e social. É brincando que a criança tem como aprender conceitos, regras, normas, valores e também conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentos das mais diversas formas de conhecimento.

Como consta no Referencial Curricular para a Educação Infantil (RCNEI), é através das relações sociais, das interações e das formas de comunicação que a criança passa a se sentir mais segura para poder expressar e aprender com outras crianças e com os adultos que a cerca (BRASIL, 1998b).

A partir do momento que a criança passar a aprender através da ludicidade na sala de aula, entendendo esse contexto como uma ação educativa, ela alcançará no aspecto escolar o resgate da própria essência em interagir, pois o brincar é uma linguagem de interação que determina descobertas e conhecimentos sobre si mesmo, sobre o outro, sobre o mundo que o rodeia. Ela, então, aprende sobre natureza, eventos sociais, estrutura e dinâmica interna de seu grupo, através de jogos e brincadeiras que ela explora nos objetos físicos dos quais possui contato, chegando a entender como ocorre seu funcionamento.

Assim, pode-se afirmar que o professor é o principal agente na construção de um relacionamento prazeroso e afetivo em sala de aula; e, o mesmo precisa ter consciência de que não basta apenas exercitar o intelecto com aquisições de conhecimentos, mas interferir de forma significativa no emocional dos alunos, através do entusiasmo, desejo e alegria provocando mudanças em si mesmo e no educando.

O ESTÍMULO LÚDICO EM SALA DE AULA

Para que o processo de alfabetização seja trabalhado de forma adequada, faz-se necessário que o professor tenha domínio pela maneira como este processo ocorre. Não tem como se prever quando o tempo que a criança vai levar para conseguir concretizar o processo de alfabetização, mesmo estando esta ligada a vários estágios de aprendizagem, que se encontram ligados à forma de pensamento e ação.

Trabalhar conhecimentos, capacidades e atitudes envolvidas na compreensão dos usos e funções sociais da escrita implica, em primeiro lugar, trazer para a sala de aula e disponibilizar, para observação e manuseio pelos alunos, muitos objetos, que podem ser utilizados com vários fins, e proporcionar diferentes suportes, como é o caso dos jogos e das brincadeiras. Mas implica também, ao lado disso, orientar a exploração desses materiais, valorizando os conhecimentos prévios do aluno, possibilitando a ele deduções e descobertas, explicitando informações desconhecidas.

As brincadeiras e jogos vêm mudando desde o começo do século XX até os dias atuais, nos diferentes países e contextos sociais. Mas o prazer de brincar não muda. O crescente movimento pelo resgate do brincar, tanto no Brasil quanto no mundo, tem uma força e importância que atravessam fronteiras, porque diz respeito ao resgate da linguagem, da essência dos seres humanos e da possibilidade de expressarem e serem reconhecidos em suas singularidades, aprenderem do mundo à sua volta, se inserirem nos diversos grupos e descobrirem suas identidades multiculturais (FRIEDMANN, 1996, p. 30).

Nos jogos e nas brincadeiras o prazer pela aprendizagem é resgatado de forma a facilitar a aquisição do conhecimento, por estar ligado aos estímulos concretos. Eles permitem que o professor alcance seus objetivos sem a imposição dos conteúdos. É interessante observar como os alunos ficam mais entusiasmados, animados com o conhecimento advindo de jogos e brincadeiras.

O erro, a partir desta concepção se torna brincadeira, risos, e sem desânimos porque todos sabem que podem modificar o errado pelo correto durante a brincadeira, principalmente no caso da alfabetização, onde os alunos sabem que estão aprendendo devagar.

A cultura escrita diz respeito às ações, valores, procedimentos e instrumentos que constituem o mundo letrado. Esse processo possibilita aos alunos compreenderem os usos sociais da escrita e, pedagogicamente, pode gerar práticas e necessidades de leitura e escrita que darão significado às aprendizagens escolares e aos momentos de sistematização propostos em sala de aula (BRASIL, 2008, p.18).

Partindo disto, pode-se dizer que a aprendizagem depende em grande parte da motivação, onde as necessidades e os interesses das crianças precisam ser levados em conta, já que não existe qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade.

Quanto à utilização de jogos e brincadeiras utilizados de forma pedagógica, em sala de aula, estes podem estimular os alunos na construção do pensamento de forma significativa e na convivência social, pois, eles passam a atuar em equipe, superando o egocentrismo.

Assim, os jogos e brincadeiras devem estar ligados à estratégia didática, dentro um novo conteúdo, tendo como finalidade despertar o interesse do aluno, e, ao final, de todo o processo, reforçar a aprendizagem.

Para favorecer tais aprendizagens no ciclo de alfabetização, é preciso planejar as ações didáticas, que insiram as crianças em processos de interação em que elas precisam produzir e compreender textos orais e escritos. Tais processos podem ocorrer em situações em que sujeitos mais experientes atuam como leitores ou escribas, mediando as relações entre as crianças e a escrita, ou em situações em que elas autonomamente leem, escutam, escrevem, falam. Para que elas tenham condições de atuar, com autonomia, nas situações de leitura e escrita, é preciso propiciar a aprendizagem do sistema alfabético de escrita (BRASIL, 2012, p. 17).

Dentro destas expectativas que se fazem em torno da criança que se encontra na Educação Infantil, faz-se necessário considerar que elas têm tempos, espaços e movimentos diferenciados uma das outras. E, dentro deste contexto, é preciso organizar o ensino de modo a dar oportunidades a esta criança de se desenvolver dentro de seu tempo, espaço e movimento. As crianças precisam se sentir acolhidas na escola para que possam aprender criativamente, sem perder a espontaneidade.

Antes de controlar o próprio comportamento, a criança começa a controlar o ambiente com ajuda da fala. Isso produz novas relações com o ambiente, além de uma nova organização do próprio comportamento. A criação dessas formas caracteristicamente humanas de comportamento produz, mais tarde, o intelecto, e constitui a base do trabalho produtivo: a forma especificamente humana do uso de instrumentos (VYGOTSKY, 1998, p.33).

Pode-se dizer que os jogos e brincadeiras presentes no dia-a-dia escolar das turmas de alfabetização vêm ganhando mais espaço, uma vez que se percebe a forma criativa, imaginária, inovadora e sociabilizadora, com que os alunos fazem deste momento. O desenvolvimento integral da criança é perceptível, pois, a mesma busca compreender o mundo que a cerca e construir de forma única e participativa sua relação com o conhecimento.

A possibilidade de ensinar leitura e escrita às crianças em idade pré-escolar é desejável, já que as crianças mais novas entram na escola, uma vez que já são capazes de ler e escrever. No entanto, o ensino tem de ser organizado de forma que a leitura e a escrita se tornem necessárias às crianças. Se forem usadas apenas para escrever congratulações oficiais para os membros da diretoria da escola ou para qualquer pessoa que o professor julgar interessante então o surgimento da escrita passará a ser puramente mecânico e logo poderá entediar as crianças; suas atividades não se expressarão em sua escrita e suas personalidades não desabrocharão. A leitura e a escrita devem ser algo de que a criança necessite (VYGOTSKY, 1998, P.155 – 156).

Cada proposta advinda da prática de jogos e brincadeiras tende a melhorar a capacidade das crianças de interagirem e se comunicarem ao longo do processo escolar. Na alfabetização, estas não tendem a ser diferentes, pois nela também se encontram conceitos de leitura e escrita trabalhados em músicas cantadas, brincadeiras de roda, e o resgate de outras brincadeiras que tendem a proporcionar a satisfação na aprendizagem.

Através dos jogos as crianças imaginam e sentem, dentro de cada situação buscando resolver problemas e conflitos. E, passam a lidar com mais facilidade com as dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que se fazem presentes no meio em que vivem.

A brincadeira e o jogo, juntamente com as interações, são o eixo central da pedagogia para crianças de 0 a 6 anos. A brincadeira é, para a criança, um dos principais meios de expressão que possibilita a investigação e o conhecimento sobre as pessoas e o mundo, valorizar a brincadeira significa oferecer espaços, atividades e interações como práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular.

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje parecem brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2011, p.19).

Assim também ocorre com o processo de alfabetização, pois este tem ganhado força nas dinâmicas com jogos e brincadeiras que proporcionam o desenvolvimento da linguagem, da comparação de objetos e palavras, da criação imaginária enquanto se brinca, e de tantas outras situações que se tornam fundamentais quando o assunto é a prática da leitura e da escrita, na Educação Infantil.

Crianças pequenas, de 4 e 5 anos, que têm a oportunidade de entrar em contato com o mundo da leitura e da escrita de maneira interessante, sem serem forçadas a aprender a ler e escrever, têm condições de iniciar de maneira vantajosa o Ensino Fundamental (CARDOSO, 2012, p. 38).

A criança precisa ser independente, curiosa e ter iniciativa e confiança naquilo que pretende construir ou estabelecer sobre as coisas, bem como na sua maneira de pensar e de se expressar, confiando nos seus sentimentos e atingindo o ponto máximo de segurança referente à sua personalidade.

Os recursos lúdicos permitem a construção do vínculo entre aluno/ professor/ conhecimento. E é por meio da experiência e dos estudos, que esses vínculos se constituem, proporcionando aos alunos o manuseio de jogos e brincadeiras, que os levam a aprender, a se soltar, a desafiar, e a se relacionar com colegas, outros

professores; pois é ali, que se constroem hipóteses para resolver os problemas encontrados.

A partir dessas vivências cotidianas, a criança irá se instrumentalizar, apropriando-se, aos poucos, das características da linguagem oral e utilizando-as de acordo com suas possibilidades. Cabe ao educador que lida com crianças nessa faixa etária desenvolver a sensibilidade para perceber o que cada uma quer dizer, atentando às suas expressões, a seus gestos e à fala (CARDOSO, 2012, p. 57).

Desta maneira, pode-se afirmar que hoje é um tempo extremamente importante, de transição e mudança de olhares e de ações que consideram o brincar uma prática importante e consciente.

O PROFESSOR COMO MEDIADOR DA PRÁTICA ALFABETIZADORA

A alfabetização quando considerada dentro dos aspectos lúdicos que envolvem as crianças da Educação Infantil, tende a colaborar na construção de uma linguagem que permanecerá presente em todos os momentos da vida destas crianças, e que, poderá ser útil para as construções seguintes que serão realizadas, seja na Educação Infantil ou no Ensino Fundamental, pois tiveram significação para elas.

O professor precisa dar ao aluno a chance de adquirir um novo conhecimento em conformidade com os conhecimentos preexistentes do próprio aluno. Isto é de fundamental importância acontecer, desde cedo na escola, já em turmas de alfabetização; pois uma vez que o professor dá voz ao aluno, ele considera a bagagem de conhecimentos que ele tem, e vai aos poucos introduzindo através de ações conjuntas, novos saberes e efetivando reorganizações naqueles conhecimentos iniciais.

No caso aqui, o que se considera é a influência da brincadeira, enquanto fator relevante na formação de conceitos relacionados à alfabetização infantil, onde esta passa a fazer parte do dia-a-dia da criança, tendo como foco a aprendizagem.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 1998a, p. 27).

Quando se fala em alfabetizar brincando, têm-se como referência os objetos utilizados nesta brincadeira, assim como as interações com os demais alunos, que são pontos primordiais.

Na aprendizagem lúdica, o professor mostrará à criança que isso se faz de forma ativa, dinâmica e contínua, pois ele enquanto adulto também participa. Desta forma, a educação partirá das vivências do aluno, estimulando sua atividade e o desenvolvimento de sua capacidade autônoma.

Ter a ludicidade presente na escola é um avanço para a educação, no sentido de se obter a consciência da importância que ela tem para o desenvolvimento integral das crianças, descobrindo nela um meio de conhecer mais a fundo cada aluno, o que direciona a prática da sala de aula, com adequações que se encontram juntas na proposta lúdica e na preservação dos vários tipos de cultura (FRIEDMANN, 2012).

Assim como existe uma universalidade do brincar, temos as singularidades, não somente nos diversos grupos e contextos socioculturais, mas de uma criança para outra. Essas singularidades espelham a natureza particular de cada criança, sua herança genética, a influência de seu meio multicultural, a do universo arquetípico e globalizado. As singularidades definem cada ser humano em seu temperamento, sua individualidade, suas relações, sua essência. Os jeitos de expressar-se ludicamente e os repertórios lúdicos de cada criança são os canais de comunicação que elas têm para apreender o mundo à sua volta, relacionar-se com os outros e com seus entornos (FRIEDMANN, 2012, p. 24).

As práticas fundamentadas no ideário construtivista, ao longo das últimas décadas, trazem como ponto positivo a introdução ou o resgate de importantes dimensões da aprendizagem significativa e das interações, bem como dos usos sociais da escrita e da leitura, articulados a uma concepção mais ampla de letramento. Mas, em contrapartida, algumas compreensões equivocadas dessas teorias têm acarretado outras formas de reducionismo. Isso se verifica quando essas práticas negam os

aspectos psicomotores ou grafo motores, desprezando seu impacto no processo inicial de alfabetização e descuidando de instrumentos e equipamentos imprescindíveis a quem se inicia nas práticas da escrita e da leitura. Essa postura prejudica sobretudo as crianças que vivem em condições sociais desfavorecidas e que, por isso, só têm oportunidade de contato mais amplo com livros, revistas, cadernos, lápis e outros instrumentos e tecnologias quando ingressam na escola (BRASIL, 2008).

A Educação Infantil, enquanto espaço de organização escolar dos pequenos, oferece a estes a oportunidade de evolução no contexto da aprendizagem total, pois é através da participação em jogos e brincadeiras do dia-a-dia que a criança passará a reproduzir aquilo que pensa e que aprende.

Ainda Kishimoto (2011), afirma que considerar o jogo dentro de um sentido pertencente a um contexto significa emitir uma hipótese, e aplicar a experiência vivida pela sociedade, que tem como instrumento de cultura a linguagem presente de forma real.

Assim, o brincar sempre terá seu sentido voltado para a liberdade, envolvimento e espontaneidade, pois ao realizar tal ação, a criança aprende a organizar seu campo perceptivo, suas ideias e suas experiências, e entra em contato com suas próprias emoções e seus próprios sentimentos; o que de certa forma propicia a integração dinâmica entre o próprio ritmo da criança a alegria de fazer parte de um grupo.

(...) É por meio do uso que as crianças apreendem a finalidade de objetos de escrita presentes em diferentes contextos sociais e a maneira adequada de lidar com eles. Assim, na escola, esse conhecimento deve tornar-se um dos objetivos do processo inicial de ensino-aprendizagem da língua escrita, envolvendo uma abordagem didática, com apresentação, observação e exploração dos suportes e instrumentos escolares e de suas características materiais. Com isso, pretende-se propiciar aos alunos o desenvolvimento de capacidades cognitivas e procedimentais necessárias ao uso adequado desses objetos (BRASIL, 2008, p 21).

Na Educação Infantil, a proposta depende de condições prévias, como a aceitação do brincar como direito da criança, a compreensão da importância do brincar, a

organização de ambientes educativos planejados; tudo para se oferecer às crianças desta faixa etária oportunidades de qualidade para brincadeiras e interações.

O professor alfabetizador que passa a colocar em prática uma atitude positiva em relação aos jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras, tende a obter resultados favoráveis no que diz respeito ao processo de aprendizagem dos alunos.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998a, p. 28).

Pode-se dizer que a aprendizagem lúdica, enquanto promotora da capacidade e potencialidade do aluno deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, pois é através da organização do trabalho pedagógico por meio do lúdico, que as atividades satisfatórias permanecem na escola, sendo elas facilitadoras da aprendizagem, ajudando na inserção de novos conhecimentos, dentre muitas outras características que se perfazem neste caminho.

Segundo Vygotsky (1998) apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança.

De acordo com Kishimoto (2011), o uso do jogo na Educação Infantil faz com que as condições encontradas no ensino-aprendizagem caminhem para que a construção do conhecimento se dê com sucesso, mostrando as propriedades do lúdico e da iniciativa motivadora.

Portanto, quando se pensa que um dos principais objetivos da escola é possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral do aluno, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras, podem ter suas funções ativas no cumprimento de vários objetivos. Assim, a aprendizagem lúdica deve fazer parte da proposta de alfabetização da escola, promovendo o contato com novas perspectivas de construção do saber.

CONCLUSÃO

Quando se fala do processo educativo voltado às crianças menores, o lúdico se faz presente de forma ainda mais permanente, pois é possível com ele todos construir uma convivência, que torna fundamental a presença efetiva e afetiva do outro. Desta maneira, se torna fundamental entender, que o lúdico para a criança, não é apenas prazeroso, mas sim o significado da vivência de momentos de experimentações e de construções do real e do imaginário.

Pode-se reconhecer nas brincadeiras, nos jogos e nos brinquedos a função de objetos portadores de valores culturais, que transmitem às crianças o conhecimento prévio e a chance de estar interligados com o processo de alfabetização à medida que, brincando as crianças ampliam a linguagem e a comunicação, favorecendo mais tarde a escrita.

A alfabetização e o letramento acontecem de forma natural na vida criança e, quando o lúdico passa a estar presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, e nos momentos de atividades mais livres, ele desperta a criança para o prazer de estar na escola e de aprender. Assim, elas, por si só, criam um espaço de experimentação e descoberta de novos caminhos para a criatividade e para a dinâmica em sala de aula, considerando a alegria de estar junto com os demais.

O lúdico, por si só, já contempla diversas áreas de desenvolvimento infantil, além de enriquecer o vocabulário, aumentar o raciocínio lógico e levar a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela passa a desenvolver o processo de ensino aprendizagem, se alfabetizando de uma forma mais divertida e dinâmica. As

atividades lúdicas, na Educação Infantil passam a ser fundamentais para a aprendizagem prazerosa e de sucesso.

A identificação de tais atividades a serem sentidas e vivenciadas pelas crianças depende também da compreensão que o adulto vai ter das várias formas de comunicação que elas, em cada faixa etária possuem e desenvolvem como é o caso aqui dos recursos lúdicos, que possibilitam a conquista de uma expressão a ser descoberta.

Concluindo estas reflexões, o professor precisa estar atento ao que realmente quer alcançar, em termos pedagógicos, com as crianças, principalmente durante o processo de alfabetização, o qual exige maior estímulo e incentivo, para que a prática possa estar relacionada com aquilo que a criança já traz consigo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

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, vol. 1, 1998 a.

_____. 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, vol. 2, 1998b.

_____. Ministério da Educação. Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Ed. rev. e ampl. Secretaria de Educação Básica – Brasília, 2008.

_____. Ministério da Educação. Acervos complementares: alfabetização e letramento nas diferentes áreas do conhecimento. Secretaria de Educação Básica. – Brasília, 2012.

CARDOSO, Bruna Puglisi de Assumpção. **Práticas de linguagem oral e escrita na Educação Infantil**. São Paulo: Editora Anzol, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. 1 ed. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ROBERTO et al. (2018)

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1998.