

RELAÇÕES DIALÓGICAS ENTRE O TRABALHO COM A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

DIALOGICAL RELATIONS BETWEEN THE WORK WITH PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND THE ALPHABETIZING AND LITERACY PROCESSES

RELACIONES DIALÓGICAS ENTRE EL TRABAJO CON LO LÚDICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL Y LA ALFABETIZACIÓN Y LETRAMENTO

Carla Cristine Lecheta Santos

Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. 4º, 2018.

Sônia de Fátima Radvanskei

Professor Orientador no Centro Universitário Internacional UNINTER.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a contribuição do lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil, na sua transição para o ensino fundamental I. Trata-se de entender como o lúdico pode ser usado no contexto da Educação Infantil de modo a auxiliar a criança, de maneira significativa, na alfabetização e letramento na educação fundamental. Para tal, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, tendo como referenciais teóricos Piaget (1976), Vygotsky (1984), Kishimoto (2006), Friedmann (1996), entre outros que, em suas pesquisas, tratam o tema estudado. A ludicidade pode ser trabalhada em vários campos relacionados com a criança, como o social, cognitivo, pessoal e cultural. Os docentes são peças fundamentais para esse processo, pois eles podem, a partir do lúdico, fazer com que a criança pense e analise as atividades, transformando-as em conhecimento. Alfabetizar letrando consiste na apropriação dos códigos necessários para o domínio da leitura e escrita e sua utilização na comunicação com o meio social. Visa a formação de um cidadão participativo na busca de melhorias na qualidade de vida, que apreende símbolos e não apenas sinais. A construção da linguagem escrita do estudante se inicia com um trabalho contínuo através da significação que a escrita traz. Assim, pelo estudo realizado, percebe-se que a inserção da ludicidade no planejamento escolar faz com que a criança desenvolva seus conhecimentos, habilidades e competências, pois a concentração, a criatividade e a imaginação são liberadas por meio de atividades divertidas e dinâmicas.

Palavras-chave: Alfabetização e letramento. Ludicidade. Educação Infantil. Ensino fundamental I.

ABSTRACT

This paper aims to analyze the contribution of playfulness in the process of cognitive development of children in Early Childhood Education, in their transition to Elementary School. The question is understanding how playfulness can be used in the context of Early Childhood Education in order to help the children significantly in the alphabetizing and literacy processes at elementary education. For such goal, a bibliographical research was carried out, having as theoretical references Piaget (1976), Vygotsky (1984), Kishimoto (2006), Friedmann (1996), among others that, in their research, treat the studied subject. Playfulness can be used in various fields related to the child, such as the social, the cognitive, the personal and the cultural field. Teachers are fundamental pieces to this process, as they can, by playfulness, make the children think and analyze the activities, turning them into knowledge. To alphabetize with literacy comprehends the appropriation of the codes necessary for the mastery of reading and writing and their use in communication at the social environment. It aims at the formation of a participative citizen who searches improvements on the quality of life, who apprehends symbols and not just signs. The building of the student's written language begins with a continuous work through the meaning that writing brings. Thus, the study shows that the inclusion of playfulness in school planning makes the children develop their knowledge, skills and

Relações dialógicas entre o trabalho com a ludicidade na educação infantil e a alfabetização e letramento

competences, because concentration, creativity and imagination are released through fun and dynamic activities.

Keywords: Alphabetizing and literacy. Playfulness. Early Childhood Education. Elementary School.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo analizar la contribución de lo lúdico en el proceso de desarrollo cognitivo del niño en la Educación Inicial, en su transición para el primer grado. Se trata de comprender cómo lo lúdico puede ser usado en el contexto de la Educación Inicial de manera a preparar al niño, de manera significativa, para la alfabetización y letramento que empezarán más adelante. Para ello, se realizó una investigación de tipo bibliográfico, sobre la base de autores como Piaget (1976), Vygotsky (1984), Kishimoto (2006), Friedmann (1996), entre otros que, en sus investigaciones, tratan el tema en cuestión. Lo lúdico puede ser trabajado en varios campos relacionados con la formación del niño, como el social, el cognitivo, el personal y el cultural. Los docentes son piezas fundamentales para ese proceso, pues pueden, por medio de lo lúdico, hacer que el niño piense y analice las actividades, transformándolas en conocimiento. Alfabetizar con letramento consiste en la apropiación de los códigos necesarios para el dominio de la lectura y escritura y su utilización en la comunicación con el medio social. Pretende la formación de un ciudadano participativo en la búsqueda de mejoras en la calidad de vida, que aprehende símbolos, no solo señales. La construcción del lenguaje escrito del estudiante empieza con un trabajo continuo con la significación que la escritura aporta. Así, por el estudio realizado, se percibe que la inserción de lo lúdico en la planificación escolar hace que el niño desarrolle conocimientos, habilidades y competencias, pues la concentración, la creatividad y la imaginación son liberadas por medio de actividades divertidas y dinámicas.

Palabras-Clave: Alfabetización y Letramento. Lúdico. Educación Inicial. Enseñanza Básica.

INTRODUÇÃO

O ensino de nove anos com a entrada da criança no ensino fundamental com 6 anos de idade ferveu nos holofotes da educação nos anos de 2015 e a grande dúvida no aprendizado das crianças era: E agora o que fazer para que esse processo seja coerente e não haja ruptura no desenvolvimento da criança?

Para encontrar resposta a esse questionamento, faz-se necessário aprofundar a teoria estudada na sua relação com a prática dentro da instituição escolar e promover uma transição que não afete negativamente o processo de ensino-aprendizagem da proposta da Educação Fundamental; não se trata apenas de uma transposição didática, mas de coerência nas práticas em sala de aula.

Hoje o mundo desperta para a educação infantil, reconhecendo a real importância desta fase inicial de ensino, pois, nessa modalidade a criança tem a possibilidade de conhecer suas capacidades e habilidades e assim o professor pode trabalhar a partir destes conhecimentos. Destaca-se o “brincar” como eixo organizativo da prática pedagógica e este necessita ser conduzido por meio de um planejamento elaborado e planejado pelo educador, com o fim de garantir o desenvolvimento integral da criança e as relações

dialógicas com a alfabetização e o letramento, entre outros, que a criança conseguirá aprender e desenvolver.

Para tanto, o objetivo geral deste trabalho é analisar as relações dialógicas entre o trabalho com a ludicidade na educação infantil e a transição para a alfabetização e letramento do primeiro ano do ensino fundamental. A transição nessa fase de ensino é fundamental para que se consolide nos estudantes a aprendizagem significativa, baseada em atividades que façam com que se construam condições para a apropriação de conceitos alfabéticos e não apenas para a execução, memorização e atividades desconexas.

O interesse em pesquisar este tema foi resultado das experiências da pesquisadora nos estágios realizados nas escolas municipais e do conhecimento de que hoje o lúdico vem sendo um riquíssimo instrumento organizativo do trabalho escolar, usado no tratamento pedagógico das escolas. Os estudantes, ao chegarem à educação fundamental, provêm de uma rotina escolar da qual a ludicidade faz parte em forma cotidiana. Ao realizar essa transição, as crianças, na maioria das vezes, se deparam com uma realidade diferente à qual estavam acostumadas. Nessa transformação haverá novos planejamentos, os quais irão exigir mudanças de hábitos comportamentais, assim como a necessidade de a criança apresentar um nível mais elevado de desenvolvimento cognitivo, com o objetivo de que ela possa corresponder aos planos de ação. Por isso é necessário e importante o planejar do professor para que a atividade seja eficiente.

Como objetivos específicos ressaltam-se os seguintes: a) analisar a importância do trabalho com a ludicidade na educação infantil, nas suas relações com a alfabetização e o letramento das crianças da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental; b) compreender a importância do brincar para as crianças da educação infantil associado à intencionalidade pedagógica; c) analisar a necessidade de um planejamento intencional na relação entre o trabalho com a ludicidade e a alfabetização e o letramento, como preparação para o primeiro ano do ensino fundamental.

Esse trabalho, portanto, pretende discutir a ludicidade na educação infantil e no primeiro ano do ensino fundamental, a qual se faz presente e imprescindível nesta fase, podendo servir como estratégia de trabalho para o processo de desenvolvimento da alfabetização e letramento. O brincar sempre fez parte da educação e foi reconhecido por teóricos como Piaget e Vygotsky, que confirmam a importância do lúdico para a educação

da criança, pois é uma atividade natural e espontânea com muitos benefícios, que incide sobre o cognitivo, social, afetivo e físico.

Nos referenciais teóricos que fundamentam esse trabalho, entende-se ser possível pensar a alfabetização fundada em uma concepção de ensino e aprendizagem da língua como interação social. Vygotsky afirma que “o comportamento do homem é formado por peculiaridades e condições biológicas e sociais do seu crescimento” (VYGOTSKY, 2001, p.63). Nesse sentido, as atividades que são apresentadas nas aulas para os alunos, necessitam partir de uma concepção da linguagem entendida como sistema de interação social complexo, que permite a interação entre as pessoas nos diferentes contextos sociais. A linguagem faz parte da realidade das crianças desde o nascimento e, assim como o mesmo autor nos diz, “de modo similar ao que acontece na história de uma língua, a transformação de significados, também ocorre no processo de aquisição da linguagem pela criança”. (VYGOTSKY, 1998, p.49).

Para o desenvolvimento desse trabalho, serão estudados autores/educadores como Magda Soares (1998), Kishimoto (1997), Sônia Kramer (2010), Vygotsky(1984), o documento da RCNEI(1998) e a Base Nacional Comum (BNCC)¹ que recém foi aprovada e as escolas têm o prazo até 2020 para a sua implementação.

Com esse novo documento, há uma ênfase nas considerações de implementação curricular na Educação Infantil que salientam as seguintes proposições:

Cabe à Educação Infantil favorecer, sob mediação do(a) professor(a), **as oportunidades para a criança brincar com as linguagens oral e escrita**, e ampliar seus conhecimentos sobre elas, sendo estimulada a formular hipóteses sobre seu funcionamento, testá-las, empregar estas linguagens no contexto em que convive.

- Conhecer os usos que os meninos e as meninas cotidianamente fazem das linguagens oral e escrita, e incorporar esses usos no planejamento didático e nas situações de aprendizagem a serem propostas, impõem à professora trabalhar ludicamente a linguagem oral, a leitura e a escrita com a criança enquanto objetos de reflexão a respeito de suas propriedades.

- Desta forma, as interações que criança e professora estabelecem buscam possibilitar que a criança explore a língua, experimente seus sons, diferencie modos de falar, de escrever, reflita por que se fala do jeito que se fala, e por que se escreve do jeito que se escreve. (...)A experiência da criança com a leitura de histórias, além de facilitar o acesso a uma linguagem diferente daquela que está presente no seu cotidiano, possibilita-lhe conhecer os detalhes do texto e das imagens e ter contato com os personagens reais e imaginários que a levam a reagir, emocionar, antecipar desfechos (...). (BNCC, 2018, p. 24 e 25– grifos nossos)).

¹ Base Nacional Comum Curricular documento oficial aprovado em 2018.

A partir dessas definições constatamos que o lúdico está relacionado com tudo o que possa nos dar alegria e prazer, e que, ao mesmo tempo, desenvolva a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar solução para problemas com renovada motivação, sempre atrelada à linguagem oral. E a partir desse novo documento norteador do trabalho do professor nas escolas brasileiras, há a necessidade de uma maior organização curricular.

Portanto, a criança, ao brincar, estará interagindo com o meio em que vive, construindo sua personalidade, sua autonomia no desenvolvimento psicomotor. Além disso, o brincar estimula as potencialidades cognitivas e linguísticas do educando, promovendo uma formação integral do sujeito.

O lúdico como processo organizativo do trabalho nas escolas nessas etapas de ensino, na interação com a alfabetização e o letramento, possibilita a ampliação da capacidade cognitiva da criança, assim como favorece elementos para uma preparação adequada à sua inserção no ensino fundamental, para que ela que possa ocorrer de forma tranquila. Considerando que na sociedade atual o letramento está presente, as crianças vivem em um mundo repleto de estímulos e não necessariamente precisam se apropriar do lápis para tal vivência, pois, desde muito pequenos, estão imersas em um mundo letrado.

Assim, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, com a busca de materiais já publicados e documentos sobre o tema. Utilizou-se uma abordagem qualitativa, com análise de documentos oficiais e de textos e livros sobre o assunto tratado, bem como a observação realizada nos estágios supervisionados durante a vida acadêmica.

EDUCAÇÃO INFANTIL: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

O presente item traz as considerações acerca da educação infantil e da ludicidade nessa etapa da educação básica, apontando para a contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil de forma significativa.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) é um documento normativo que define o conjunto orgânico e progressivo, o qual qualifica as aprendizagens iniciais que o estudante deverá desenvolver no decorrer das etapas e modalidades da educação básica.

Assegura o direito dos alunos ao desenvolvimento e aprendizagem, em conformidade com o plano nacional de educação (PNE).

A partir da LBD, em 1996, a Educação Infantil passou a ser parte integrante da educação básica. Posteriormente, após a Emenda Constitucional número 59/2009, foi determinada a obrigatoriedade da frequência na escola para crianças de 4 e 5 anos.

Com todas essas alterações, a Educação Infantil tornou-se de fato a base do processo educacional, não atendendo mais à denominação pré-escolar. De acordo com o DCNEI, em seu artigo 9º, os eixos estruturantes na etapa da educação básica, vêm a ser as interações e brincadeiras, visando que serão alicerçados —através da convivência e do brincar—, o participar, explorar, expressar e o autoconhecimento. Dessa forma, a criança participa de forma ativa na sua própria construção e, para que isso tenha êxito, é primordial a intencionalidade educativa, que advém do planejamento do educador, responsável por esse trabalho. Também será sua responsabilidade mediar, monitorar e acompanhar esse processo, que deverá ser registrado através de pontuações e portfólios. Nessa fase, que é a preparação para o Ensino Fundamental I, a criança irá desenvolver habilidades cognitivas variadas, entre elas o contato com a alfabetização e letramento, que desenvolverá o reconhecimento das letras e seu traçado.

A ludicidade na educação infantil

Nos Parâmetros Curriculares está descrito o seguinte:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo pode-se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação...A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas (BRASIL, 1998, p.22)

Desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são os mediadores entre a criança e o mundo que a cerca. Do chocalho ao vídeo game, o ser humano aprende a se relacionar com o mundo por meio de jogos e brincadeiras. Por esse motivo, o lúdico tem um destaque na educação infantil pois é a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano, à medida em que possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

Deste modo, percebe-se que, de acordo com Kishimoto (2006, p. 17), o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com o a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança”. Para a autora, o brinquedo é como se fosse um objeto mágico que ganha vida nas brincadeiras, fazendo parte do cotidiano da criança.

O brincar estimula os reflexos perceptivos, motores, intelectuais, sociais e desenvolve habilidades da criança e ajudam-na a conhecer-se e a explorar suas próprias emoções. No brincar, a criança age com naturalidade, espontaneidade e fantasia. Também há um caráter de produção na brincadeira, através dela a criança constrói seu corpo, seu mundo, seus conceitos e adquire marcos e referências significativos que permitem o conhecimento do “eu” e a descoberta do mundo e dos objetos que pertencem ao seu convívio social.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo, brincar". Porém, o seu entendimento vai além de sua origem, sendo compreendido como uma ação inerente à criança e aparece como forma de adquirir algum conhecimento, que se reorganiza nas trocas entre o pensamento individual e o coletivo (ALMEIDA, 2003).

A ludicidade está presente em todas as fases do desenvolvimento humano, de formas diferentes e com objetivos próprios. Porém, é na primeira infância que a ludicidade mais contribui para a aprendizagem e, conseqüentemente, para o desenvolvimento humano. Nessa fase, na escola, a comunicação e interação são as principais ferramentas para a aprendizagem e a brincadeira é o elemento utilizado para a contextualização de seus conhecimentos acerca da realidade e da promoção de desenvolvimento global.

Friedman afirma que,

A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva (FRIEDMAN, 1996, p. 54).

Nesse ponto, o lúdico pode ser usado como uma importante ferramenta pessoal e pedagógica na área da educação, desde que seja de forma planejada e intencional. Ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico na educação infantil, deve-se considerar o espaço físico, a escolha dos objetos e brinquedos e o tempo que as atividades lúdicas ocuparão na rotina diária.

Muitas teorias destacam a importância do brincar. Dentre elas, a teoria de Jean Piaget. Piaget (1976), em seus estudos, afirma que a criança constrói o conhecimento de forma ativa através da interação com o ambiente, o que é condizente com a teoria construtivista no que tange ao processo de aprendizagem. Para o autor, o jogo se inicia nos primeiros anos de vida e por meio deles se estabelecem os primeiros contatos com o mundo; é fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que a atividade lúdica é o berço obrigatório da intelectualidade da criança, primordial à prática educativa. Portanto, para o pensador, as atividades lúdicas não são apenas um entretenimento para gastar a energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o seu desenvolvimento intelectual.

Para Piaget (1976), a aprendizagem humana é definida como um esforço de construção de novas estruturas de assimilação e acomodação. A lógica do pensar infantil é diferente da lógica do pensar do adulto, por isso recomenda uma abordagem educacional diferente ao trabalhar com crianças. A educação, nesse sentido, consiste na formação de homens criativos e inovadores; a atividade lúdica, através do jogo simbólico, torna-se elemento importante no desenvolvimento infantil, pois ao brincar a criança assimila e pode transformar a realidade.

A ideia que norteava seus estudos é que as estruturas mentais estariam refletidas nas palavras ou categorias que os participantes do jogo usam para descrever sua própria atividade. Além disso, a brincadeira é vista como atividade expressiva ou geradora de habilidades cognitivas gerais e específicas. Essa concepção serviu de base para muitos estudos que relacionam o brincar e a aprendizagem, propondo que a brincadeira pode ser entendida como um contexto de aprendizagem.

Em seus estudos, Piaget (1976) destaca quatro formas básicas de atividades lúdicas que caracterizam a evolução do jogo para a criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que se encontra: jogos de exercício sensório-motor, jogos simbólicos, jogos de regras e jogos de construção.

Os jogos de exercício sensório-motor consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório. Apresenta-se na fase entre zero e dois anos de idade, tempo em que a criança manipula objetos, tocando, deslocando, montando e desmontando, movimentando-se, descobrindo os próprios gestos e repetindo-os em busca de efeitos.

No jogo simbólico, a atividade lúdica se manifesta no período de dois a seis anos de idade e consiste na utilização da imaginação, fantasia, ficção e imitação, atribuindo novos significados aos objetos. Nessa fase, a criança brinca de faz de conta, por exemplo, de casinha ou de escola, representando papéis e, com isso, cria novas cenas e imita situações vivenciadas, internalizando conceitos e resolvendo conflitos interiores.

Os jogos de regras são regulamentados por leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados. Representam a socialização das atividades individuais, em que a criança começa a entender as regras e limites estabelecidos pelo grupo e por si mesma. Dessa forma, ela elabora conflitos e hipóteses de conhecimento; ao mesmo tempo, desenvolve a capacidade de entender pontos de vistas diferentes do seu, de fazer-se entender, bem como de construir um consenso a partir de seu ponto de vista e o dos demais.

Os jogos de construção possibilitam a reconstrução do real e refletem os aspectos da vida social em que estão inseridas as relações de trabalho.

Piaget cita e valoriza, em suas fases do desenvolvimento da inteligência na criança, os tipos de jogos mais adequados para cada uma das fases. E isso é verdadeiro: o jogo é diferente para cada idade, cultura, meio e verdades de cada comunidade. Piaget (1976, p. 97) afirma que ao brincar “a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”.

Piaget enfatiza a importância do jogo na sua teoria, pois para ele, as crianças transferem para o seu mundo imaginário o que passa despercebido no seu mundo real, principalmente por meio das brincadeiras de faz de conta. As crianças aprendem brincando o significado do mundo. Justamente por estarem brincando, elas se sentem livres para arriscar certas atitudes, mesmo quando ainda não estão confiantes de que o possam fazer bem. Os jogos e as brincadeiras são uma grande fonte de construção de significados e limites. Além de estar comunicando-se com o mundo, a criança está se expressando. Daí a sua importância no contexto da educação.

Desde as comunidades primitivas até hoje, o ato de brincar proporciona à criança a apropriação e compreensão do mundo objetivo e a construção do mundo simbólico (ALMEIDA, 2003). Nesse sentido, é importante explicitar a importância dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos para o desenvolvimento das crianças nos diversos contextos

socio-histórico-educacionais. É importante compreender o jogo, o brinquedo e a brincadeira como atividades que promovem mudanças significativas no desenvolvimento infantil e não apenas como um elemento presente no cotidiano das crianças (KISHIMOTO, 2006).

Segundo os PCN (BRASIL, 2000), em nossa sociedade a relação entre o lúdico e a educação tem sido muito discutida; o brincar é compreendido como um espaço privilegiado para as crianças recriarem a realidade vivida e compreendê-la. Neste contexto o lúdico pode ser visto como um espaço de troca e convívio com novas experiências, de interação social, exposição e aquisição de habilidades, comunicação, sociabilização e muito mais.

Segundo Kishimoto (2009, p. 35), “atualmente, as atividades lúdicas têm sido reconhecidas como intrínsecas ao ser humano e aceitas como uma ludicidade que ajuda a criança a se situar em seu meio social”. A atividade lúdica, nas brincadeiras, proporciona descontração, fantasia e distração, o que contribui para o aprendizado, como uma forma prazerosa de aprendizagem.

Ao utilizar atividades lúdicas, o professor deve organizá-las de forma que contribuam com uma aprendizagem crítica e participativa. Almeida (1998, p.123) assegura: "o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor".

No próximo item há a necessidade compreender a importância do brincar para as crianças da educação infantil, associado à intencionalidade pedagógica, pois na escolarização é essencial o olhar pedagógico.

O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento

É de suma importância dentro do ambiente escolar, pensando nos pontos positivos, que o trabalho pedagógico tenha um planejamento adequado; cabe ao professor repensar como a sua prática pode influenciar para que haja um ambiente propício de educação com qualidade. Ou seja, é a sua intencionalidade pedagógica que define o lúdico como processo organizativo dos objetivos de aprendizagem.

A utilização de jogos como coadjuvantes da alfabetização permite ao estudante criar hipóteses e descobrir sua capacidade criativa na brincadeira. Através dos jogos o

indivíduo interage com a criação de regras, seguido de uma organização de fatos que colaboram para a execução do jogo, como esperar a vez de jogar, aceitar as propostas das regras e segui-las.

É necessário considerar o brincar, nessa fase, um elemento integrante da proposta curricular para que a etapa da educação infantil seja significativa para a próxima etapa da educação fundamental, principalmente para que a alfabetização no primeiro ano seja produtiva e obtenha-se, por meio das atividades lúdicas, um dos princípios para a prática pedagógica. Para as crianças na fase inicial da educação infantil, brincar pode representar uma maneira de ser e estar no mundo. Para o professor, pode ser uma das possibilidades de conhecer ainda mais as crianças para a aplicação dos processos de desenvolvimento e aprendizagem envolvidos em suas ações. Basta, por exemplo, observar os jogos de imaginação, as mudanças no comportamento das crianças modificando os gestos, o modo de agir, o tom de voz, a entonação de suas falas, entre outros comportamentos.

Ao depararmos com todos esses resultados da riqueza e da importância das atividades, alcançados através do lúdico, entende-se que devemos utilizar a ludicidade como facilitadora e valioso instrumento no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

É importante considerar também o aspecto disciplinar relacionado aos jogos. Em geral, nessas atividades, os estudantes sentem-se interessados pelo que está sendo ensinado, e concentram seus esforços no que é apresentado, favorecendo com isso o desenvolvimento do aspecto disciplinar. No entanto, cabe destacar que o professor tem papel fundamental e serve de mediador para que os estudantes realizem as atividades de jogos com seriedade, de forma que o jogo não seja visto apenas como diversão ou um momento de interrupção da aula.

Outra forma de motivar os estudantes a jogar seriamente é o professor se envolver com eles no jogo. Caso o professor ocupe-se com outras atividades enquanto os estudantes jogam, rapidamente esses perceberão que o jogo não é suficientemente importante. Além disso, jogando com os estudantes o professor pode avaliar o desempenho individual e se o jogo precisa ser adequado ou abandonado, caso os estudantes o considerem muito difícil ou muito fácil.

É preciso que haja objetivos educativos pré-estabelecidos com o jogo, sendo, nesse sentido, essencial seu planejamento, bem como a previsão de suas etapas, a fim de que

tais objetivos sejam alcançados. Cabe ao professor analisar e avaliar o potencial pedagógico de um jogo em relação aos objetivos que deseja atingir.

Portanto, em um contexto escolar, os jogos em grupo não só colaboram com o desenvolvimento cognitivo, emocional, moral, social, mas também permitem ao estudante lidar com situações mais complexas, como as que envolvem regras.

Sendo assim, cabe à escola, como instituição de ensino, introduzir e sistematizar o conhecimento formal, ou seja, com base em diferentes estratégias e recursos, planejar e proporcionar um ensino que garanta um aprofundamento gradativo dos conceitos, permitindo à criança atribuir outros significados aos conhecimentos adquiridos anteriormente. A somatização que visa a construção pessoal.

Segundo a linha teórica interacionista-construtivista, deve-se destacar as interações sociais de uma criança com outras ou com adultos no processo de construção do conhecimento. Nessa interação, através da experiência social, a criança tem acesso à cultura, valores e aos conhecimentos históricos.

De acordo com Vygotsky (1984), o papel das experiências sociais e culturais advindas do jogo infantil possibilita que a criança se transforme, utilize a imaginação e amplie os limites de sua compreensão construindo valores e aprimorando seu conhecimento.

No jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas na sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar das regras, o que promove o seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social (FRIEDMANN, 1996, p.65).

A experiência que a criança adquire, ao vivenciar as regras de um jogo, pode ser vista como uma preparação para sua futura convivência em sociedade. Ou seja, as normas existentes em algumas brincadeiras representam o início do desenvolvimento social, visto que ela irá se deparar com situações de conflitos, escolhas, negociações, lealdade, estratégias, cooperação social. Tais situações representam grande parte do que, mais tarde na fase adulta, ela irá vivenciar em sociedade.

Para exemplificar melhor essa situação, podemos citar exemplos do que a criança adquire em relação ao respeito. Durante um jogo, a criança precisa adquirir disciplina a fim

de seguir uma sequência na brincadeira, na qual cada jogador tem a sua oportunidade de jogar. Além disso, durante esse processo a criança não apenas aprende o que é o certo a fazer, mas também aprende a razão de tal atitude.

Tal aprendizado é muito importante, primordial para a vida adulta. Pois compreender o motivo das ações corretas tende a valorizar e incentivar a sua prática.

Outra observação importante é a percepção que o grupo infantil adquire em relação à consequência de seus atos, por exemplo, a trapaça. Ao decorrer da brincadeira, a criança passa a compreender que a tentativa de burlar as normas poderá excluí-la do jogo. Essa é uma oportunidade de a criança aprender a “pesar” a importância e o valor de suas atitudes. Nesse caso, ela se encontrará entre a possibilidade de ganhar a brincadeira de forma injusta e, conseqüentemente, não poder mais participar das atividades entre os amigos, ou ter a oportunidade de participar dos jogos diversas vezes e, com dedicação, poder ganhar de forma justa.

Além dos exemplos citados, há inúmeros momentos durante a prática de atividades lúdicas em que a criança pode desenvolver habilidades e conhecimentos que irão enriquecer e, de certa forma, facilitar o seu convívio social. A brincadeira é uma forma de preparar o grupo infantil a lidar com futuras diferenças e conflitos que irão aparecer em seus caminhos durante a vida.

Portanto, é evidente a importância do lúdico na vida da criança que, além de somar valores, desenvolve a capacidade de aprendizagem. Por esse motivo, o lúdico deve estar presente na educação de qualidade, ser utilizado como estratégia pelo professor para estimular e desenvolver o ensino-aprendizagem.

No tópico a seguir, serão apresentadas as diretrizes para o desenvolvimento focado na alfabetização e letramento da educação infantil.

A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO NO ENSINO FUNDAMENTAL NAS ARTICULAÇÕES COM A EDUCAÇÃO INFANTIL

E o que vem a ser a alfabetização e o letramento? E qual é a diferença entre eles? Alfabetização é o processo que ocorre com o objetivo de aprendizagem de o aluno ler e escrever, desenvolvendo a codificação e decodificação da escrita e leitura. O letramento, por sua vez, é a habilidade da utilização da alfabetização, com a compreensão necessária

para fazer o uso da mesma. Isso faz com que o indivíduo tenha domínio na leitura e escrita, possa compreender e refletir sobre os textos, demonstre clareza e habilidades para a escrita, de forma que possa relatar de modo compreensivo e se desenvolva nas práticas sociais. O ideal é que os dois processos caminhem juntos. A importância de um bom desenvolvimento e aprendizado na alfabetização e letramento, favorece a evolução do ensino-aprendizagem no decorrer de todo o período escolar.

Nesse capítulo será exemplificado um planejamento aplicado em sala de aula, o qual dará ênfase à apresentação das letras, através de um livro com gravuras ilustrativas, que estimula a curiosidade e o reconhecimento das letras. A atividade ocorrerá de forma lúdica, divertida, participativa, incentivando o aluno para a alfabetização e letramento.

O professor precisa elaborar o plano pedagógico com o tema que irá desenvolver. Um plano de aula bem elaborado é imprescindível para alcançar o objetivo final, portanto, nesse plano deve conter, além da escolha do tema conforme citado acima, a definição dos objetivos a serem alcançados com os alunos. Em seguida o planejamento deve descrever o roteiro da aplicabilidade da atividade. No roteiro é importante colocar o passo a passo, com clareza, para não desvirtuar a ação da atividade. Devem ser estabelecidos alguns pontos como: tempo para o exercício a ser realizado; recursos a serem utilizados para o desenvolvimento da tarefa; definir a metodologia também faz parte do plano de ação. Neste caso, a metodologia será o lúdico. Por fim, ao final da dinâmica, o professor deverá fazer uma avaliação de como procedeu a atividade proposta, essas anotações auxiliarão para nortear futuras elaborações.

A fim de que a atividade tenha maior êxito em seu propósito, o educador deve observar a turma com um olhar clínico, para que conheça as peculiaridades de cada um. Isso fará com que perceba qual método deve utilizar com cada indivíduo, para estimular o seu desenvolvimento.

Durante o exercício o docente irá desenvolver uma participação importante como mediador, enquanto a criança será ativa durante todo o processo. Segundo Vygotsky (1996, p.383), “a criança é uma parte da vivência social, sua relação com o meio e a relação deste com a criança se realiza por meio da vivência e da atividade própria da criança. As forças do meio adquirem significado orientador graças às vivências da criança.”

A fim de elucidar a importância e eficácia da utilização do lúdico nas brincadeiras, serão descritas algumas atividades, com a utilização do livro “O aniversário do seu

alfabeto” do autor Amir Piedade (2018). Este livro foi utilizado em sala de aula durante o estágio da autora desse texto, com o 1º ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de ensino de Curitiba.

Primeiro, o professor deve se organizar em relação ao espaço da sala de aula e o material a ser utilizado. A atividade deve ocorrer em um espaço onde as crianças consigam se sentir confortáveis e possam se sentar. Em relação ao material, será utilizado o livro, folhas em branco tamanho A4, previamente preparadas pelo professor.

A narrativa do livro será utilizada como enredo para a atividade, que se baseia em uma festa de aniversário do Seu Alfabeto, ao qual todas as letras do alfabeto foram convidadas. Cada uma delas irá levar um presente, sendo que a primeira letra do nome do presente deve corresponder à letra que o está levando. Por exemplo, a letra ‘A’ levará alegria; a letra ‘C’ levará camisa; letra ‘D’ levará diamante e assim por diante.

A atividade ocorrerá da seguinte forma: conforme o professor faz a leitura do livro, a cada citação do presente que determinada letra levou para a festa do Seu Alfabeto, o educador retira uma folha A4 que apresentará determinada letra e também a escrita do que ela levou, exemplo: ‘A – alegria’. Esse papel deverá ser colocado no quadro, para que fique visível e exposto a todos os alunos da sala. Lembrar que a arte no papel também é importante, a utilização de cores e formatos grandes auxilia para que as crianças fiquem mais atentas ao material. Após a leitura, o quadro estará com todas as letras do alfabeto e as respectivas palavras, presentes na história, que iniciam com cada letra.

A partir daí, a criança já teve contato com a forma e escrita da letra, assim como alguns exemplos da aplicação e utilização daquela letra. Nas aulas seguintes, serão utilizadas essas folhas, apresentadas no quadro, porém de outra forma. O objetivo agora será que as crianças relacionem outras palavras com cada letra, como o seu nome, por exemplo, alguma criança que se chame ‘Carolina’ poderá relacionar seu nome com a folha onde está a letra ‘C’.

Dessa forma, durante as aulas seguintes, a criança estará em seu processo de alfabetização, que foi estimulado por meio de uma atividade lúdica– a leitura de um livro de histórias infantis. O interesse e a participação da criança são mais enriquecedores por meio do uso do lúdico, visto que todo esse aprendizado começa com uma brincadeira, atividade com que a criança está acostumada a se entreter e aprender. Isso se faz através do planejamento intencional, com o objetivo da proposta pedagógica definida pelo

professor. Dessa forma, o brincar se faz com a perspectiva da alfabetização e letramento, que ocorrerá através do lúdico. A utilização desse método irá alterar o ato repetitivo e mecânico de aprendizagem. Portanto, a ludicidade vem a ser um aprendizado dinâmico, que possibilita que a criança aprenda a compreender; interpretar; escrever e ler com maior destreza e autonomia, de forma contínua. A partir do momento em que a criança é inserida no ensino fundamental, o professor deverá ter o cuidado de não romper esse método eficaz, e que já faz parte do cotidiano, dando sequência à construção da alfabetização e letramento com base na experiência da educação infantil.

METODOLOGIA

A abordagem utilizada nessa pesquisa é de cunho qualitativo, com análise de estudos bibliográficos, feitos em documentos oficiais, em textos e livros sobre o assunto. Também se considerou a observação realizada nos estágios supervisionados durante a vida acadêmica, sobre a importância do trabalho com o lúdico no processo de aprendizagem cognitiva na educação infantil.

Foi possível desenvolver essa pesquisa bibliográfica, a partir de livros, do Referencial Curricular Nacional, juntamente com a observação da prática adquirida em estágios obrigatórios e remunerados, os quais foram de extrema importância para a escolha do tema. Uma vez selecionado o tema, foi possível buscar referências em pesquisadores, especialistas no tema do uso da ludicidade no processo de letramento, importante para a formação da criança.

A metodologia utilizada permitiu entender melhor o que devemos apresentar e de que maneira isto se torna possível na metodologia pedagógica e curricular das escolas, contribuindo significativamente para a educação infantil. Permite assim, uma visão ampla sobre a forma como a ludicidade auxilia a criança na aquisição do letramento.

Para colher informações referentes ao tema foram realizadas visitas à Biblioteca da UNINTER, consultaram-se livros já adquiridos, realizou-se a leitura do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, a BNCC e observações participativas em estágios obrigatórios e remunerados. Todo esse processo visava enriquecer o trabalho com base em diferentes autores. Todas as informações contidas na pesquisa foram coletadas por meio da leitura e de experiências vivenciadas pela aluna.

Para compor este estudo houve a necessidade de se pensar em como realizá-lo; a leitura do livro de Cortellazzo e Romanowski sobre como mediar a pesquisa e o uso de elementos bibliográficos teve grande relevância. Segundo esses autores, “seu objetivo é auxiliar na análise e na compreensão de um tema, contribuindo para explicar um problema a partir das interferências teóricas obtidas nas leituras”. (CORTELAZZO; ROMANOWSKI, 2007, p. 38).

Assim, foi realizada uma pesquisa bibliográfica -busca de materiais já publicados e documentos sobre o tema- integrando o conhecimento adquirido em seu meio social; foram analisados textos, artigos e documentos que abordam o desenvolvimento infantil por meio da ludicidade e a importância da educação nesse contexto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema abordado diz respeito às relações dialógicas entre o trabalho com a ludicidade na educação infantil, e a alfabetização e letramento. Trata-se de estudar como é possível utilizar essa ferramenta valiosa como instrumento de desenvolvimento da criança no processo de ensino-aprendizagem, constituindo a inter-relação entre o conhecimento cotidiano e o conhecimento científico. Assim sendo, a investigação bibliográfica deste trabalho ocorreu no sentido de compreender a importância do lúdico na Educação Infantil e a importância de fazer parte de todo o processo pedagógico do ensino fundamental, visto que o lúdico é inerente à prática pedagógica; porém o professor necessita ter conhecimento desse processo.

A opção por esse tema se deu devido à observação de que a atividade lúdica como fonte de aprendizagem ainda não é prática efetiva no cotidiano escolar. Muitas vezes é usada exclusivamente na Educação Infantil e em situações bem específicas do ensino fundamental; seu uso muitas vezes não contribui para a aprendizagem significativa e intencional do processo pedagógico.

No que tange à educação, o estudante que é alfabetizado reconhece o código escrito e necessita saber escrever. Desse modo o letramento desencadeia uma ação educativa onde se desenvolve o uso das práticas sociais de leitura e de escrita, utilizando-se a escrita em diversas situações sociais. Esse processo será mais dinâmico e construtivo se o professor compreender que a ludicidade integra e organiza o processo pedagógico.

Verifica-se que a aprendizagem é realmente algo em constante mudança, em constante crescimento. Dessa forma, ao escolher uma maneira de alfabetizar —com o letramento trabalhado em forma concomitante—, é importante pensar na alfabetização não como um conjunto de regras e procedimentos, mas sim como um desvendar do mundo, um acesso para as coisas da vida.

Analisando a importância do desenvolvimento preparatório na educação infantil como base para a vida estudantil do aluno, o aprender e o brincar aplicados com intencionalidade se fazem necessários para a construção da alfabetização e letramento, utilizando o lúdico como instrumento. Essa estratégia de ensinar brincando é a junção perfeita, considerando as necessidades da idade em questão.

A ação de brincar faz parte da rotina normal da vida da criança, e apenas difere de acordo com a fase e idade do grupo infantil. É através do brincar que a criança interage com o mundo ao seu redor, explorando e apresentando as suas realidades, necessidades e sonhos. A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências. Devemos considerar a importância e a necessidade para a criança de brincar livre, pois nesses momentos ela se mostra.

O objetivo desta pesquisa, de estudar na teoria e na prática, se justifica pelo fato de que o uso da ludicidade tem grande relevância na construção do conhecimento da criança; por outro lado, a relação entre a Educação infantil com a alfabetização e o letramento possibilita grandes avanços no processo de aprendizagem. A pesquisa bibliográfica despertou o interesse pelo tema, no qual se pode verificar que a criança pode aprender brincando.

No trabalho diário em contato direto com professores e alunos em atividades orientadas e com sequências didáticas significativas, observa-se que as aulas são mais atrativas, apresentam desafios para os alunos, utilizam os recursos tecnológicos existentes na escola. Em sua maioria, são dirigidas por professores que realizam com frequência cursos de atualização e especialização oferecidos pelas diferentes instituições. É possível perceber que estes professores apresentam maior domínio do conteúdo, um relacionamento mais afetivo com os alunos e maior domínio da disciplina.

É a formação continuada que faz com que o professor tenha contato com os novos conhecimentos científicos sobre os conteúdos a serem ensinados nas diferentes disciplinas; a formação continuada o mantém em contato com as novas teorias e pensamentos pedagógicos, com as demandas atuais da educação, com os novos métodos e tecnologias disponíveis para a utilização em sala de aula, no desenvolvimento das atividades determinadas pelo currículo.

Percebe-se que aquele professor que se preocupa com sua formação continuada, investe nela realizando cursos de formação oferecidos pelas secretarias de educação, tem uma prática pedagógica diferenciada; suas aulas são mais criativas, busca aperfeiçoar-se, utiliza mais os recursos tecnológicos existentes e as diferentes mídias. Faz uso frequente da sala de informática, conhece programas e ambientes de estudo que possibilitam melhorar sua didática. Ao estudar os alunos destes professores, eles afirmam que estes elementos facilitam a aprendizagem, deixam a aula mais dinâmica e fazem com que eles se sintam desafiados a realizar as atividades propostas. Porém, nem todas as escolas possuem um ambiente que propicie esse uso, portanto, os jogos, as brincadeiras e as metodologias ativas auxiliam na aprendizagem das crianças.

Daí se vê a importância da formação contínua, seja por meio de cursos, palestras, pesquisas, leituras de obras referentes ao assunto, de revistas com temáticas apropriadas à educação. É preciso ter clareza na relação do brincar, já que esse tema tem enormes significados e contribui para o desenvolvimento da forma como a criança poderia aprender a pensar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2ª ed. 1998.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

AMARAL, M. Suely. **Contribuições da teoria histórico-cultural para a educação da pequena infância**. Universidade Estadual Paulista. Revista Cadernos de Educação, n 50. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, MEC, 2018.

Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: MEC, 1996.

Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998 a.

Ministério da Educação. Referência Curricular Nacional Para a Educação Infantil. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em 15.05.2017.

Ministério da Educação. BNCC - **Construção Curricular na Educação Infantil -Algumas considerações**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/2.BNCC_EI_Forma%C3%A7%C3%A3o_1PDF.pdf

CORTELAZZO, Iolanda Bueno de Camargo; ROMANOWSKI, Joana Paulin. **Pesquisa e prática profissional: procedimentos de pesquisa**. Curitiba: IBPEX, 2007.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. Campinas, SP: Autores Associados, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KRAMER, Sonia. Profissionais de educação Infantil: gestão e formação. São Paulo: Ática, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação**. São Paulo: editora Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. 15ª ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio De Janeiro: Zahar, 1976.

PIEDEDE, Anir. O aniversário do seu alfabeto. Cortez, 2018.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10ª ed. Petrópolis, 2000.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 6ª.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKI, L. S. **A crise dos sete anos**. In: Obras escogidas. Tomo IV. Madrid: Visor, 1996. p. 377-386

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

www.plataformadoletramento.org.br

Programa “Encontros Abertos” – Palavras Sobre Alfabetização e Letramento com Magda Soares