de compreender as reações desencadeadas por seus atos. Desta forma, conhecem o bem e o mal e encontram um referencial que lhe ajudara na escolha da pessoa que virá se tornar, ou na maneira como irá agir, podendo perceber as vantagens das virtudes, formar uma consciência ética e construir sua identidade.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Maria Lucia de Arruda. Filosofia da Educação. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 1998.

ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BEILLEROT, J. A pesquisa: esboço de uma análise. In: ANDRÉ, A. (Org.). O papel da pesquisa na formação e na prática dos professores. Campinas: Papirus,2001.

BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. 9ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1980.

CASHDAN, Sheldon. Os 7 pecados capitais nos contos de fadas: como os contos de fadas influenciam nossas vidas. Rio de Janeiro:Campus, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. A Literatura Infantil: história, Teoria, Analise: das Origens Orientais ao Brasil de Hoje. 2ª ed. São Paulo: Quiron Global, 1982.

CORTELLA, Mario Sergio. A Escola e o Conhecimento: Fundamentos e Epistemológicos e Políticos. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSK, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FRANZ, Marie Louise Von. A Interpretação dos Contos de Fadas. 3ª ed. São Paulo: Paulos, 1990.

RADINO, Glória. Contos de Fadas e Realidade Psíquica: A importância da fantasia no desenvolvimento. São Paulo: Ed. Casa do Psicólogo. 2003.

SQUIRE, Charles. Mitos e Lendas Celtas: Rei Artur, deuses Britânicos, deuses gaélicos e toda tradição dos Druidas. Rio de Janeiro: Record: Nova Era, 2003.

AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

JANE LEITE COSTA DOS SANTOS

RESUMO

Este artigo científico apresenta a importância da ludicidade que contribui significativamente no processo de alfabetização e letramento das séries iniciais da Educação Básica. A ludicidade está presente na vida da criança desde muito cedo, despertando sentimentos e emoções, de acordo com a capacidade de percepção que cada criança possui para assimilar a mesma. Ela faz a diferença na aprendizagem, despertando a criança para um mundo satisfatório e prazeroso, estimulando também a imaginação e a criatividade. Mostra-se assim, como uma excelente ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento, facilitando a entrada da criança no mundo da leitura e da escrita. Portanto, para realizar este trabalho, foi utilizada uma pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos e sites, bem como, pesquisa de autores referente a este tema. Sendo assim, este artigo proporciona uma leitura mais consciente acerca da importância da ludicidade para as crianças na escola, principalmente

no processo de alfabetização e letramento.

PALAVRAS CHAVE: Ludicidade; Alfabetização; Letramento.

ABSTRACT

This scientific article presents the importance of playfulness that contributes significantly to the process of literacy and literacy in the initial series of Basic Education. Playfulness has been present in the child's life since very early, arousing feelings and emotions, according to the perception capacity that each child has to assimilate the same. It makes a difference in learning, awakening the child to a satisfying and pleasurable world, also stimulating imagination and creativity. It thus shows itself as an excellent pedagogical tool in the process of literacy and literacy, facilitating the child's entry into the world of reading and writing. Therefore, to carry out this work, a bibliographic research was used, based on the reflection of reading books, articles and websites, as well as, authors' research referring to this theme. Therefore, this article provides a more conscious reading about the importance of playfulness for children at school, especially in the process of literacy and literacy.

KEYWORDS: Playfulness, Literacy, Literacy.

INTRODUÇÃO

Atualmente, a Educação Básica, principalmente as séries iniciais, está cercada por práticas pedagógicas que tornam a rotina de uma sala de aula mais prazerosa e menos cansativa para seus alunos. Os professores, para facilitar a comunicação e o aprendizado das crianças, fazem usos dessas práticas pedagógicas para os mais variados objetivos.

Antigamente, a alfabetização consistia em apenas conhecer as letras do alfabeto. Hoje, sabe-se que, embora seja necessário, conhecer o código linguístico não é suficiente para o uso competente da língua escrita. Foi assim que o conceito de letramento surgiu, sendo cada vez mais utilizado para inserir a criança numa cultura letrada. Portanto, alfabetização e letramento são dois processos que quando trabalhados conjuntamente, ocorre a verdadeira alfabetização.

Dessa forma, a ludicidade é considerada uma ferramenta pedagógica que além de outras finalidades, facilita muito o processo de alfabetização e letramento. No entanto, mesmo fazendo parte do cotidiano das crianças, muitas vezes ela é utilizada pelo professor sem que este perceba a sua importância, sendo que muitas vezes este profissional a utiliza sem uma reflexão de seus possíveis resultados.

Para Pimenta (1999), a relação entre a teoria e a prática da ação docente é uma prática de ensino que torna a ação mais significativa possibilitando a compreensão do professor sobre seu trabalho docente. É esta ação que faz com que haja uma transformação tanto do aluno como do professor e de sua atuação na sala de aula. Assim, trabalhar a união da teoria com a prática faz com que os conteúdos desenvolvidos em sala se tornem significativos, sempre considerando as vivências anteriores dos alunos.

As crianças, através da ludicidade, dão formas para seus pensamentos, vivenciam vários meios de expressão, interpretam a vida através da fantasia, contam histórias, criam melodias, dançam mexendo e remexendo o corpo, relacionam-se com o grupo e com si próprio, construindo saberes que vão além das teorias. Percebe-se assim, que a aprendizagem, mesmo quando trabalhada de forma lúdica, traz para a criança um benefício imensurável.

Assim, vários estudos mostram que não basta ensinar às crianças as características e o funcionamento da escrita, pois esse tipo de conhecimento não as habilita para o uso da linguagem em diferentes situações comunicativas. É necessário também se utilizar de diferentes recursos pedagógicos para que estas crianças saiam desse processo totalmente letradas.

A ludicidade na escola é considerada um excelente recurso pedagógico pelas possibilidades e utilizações no processo de alfabetização e letramento. Assim, por exemplo, mesmo sem ainda saber ler, os alunos apreciam muito a literatura infantil, onde ouvem e recontam histórias em linguagem literária, além de representar através de desenhos ou encenações os aspectos marcantes da história ou através da confecção de fantoches dos personagens principais, representando-os em seguida. Essas atividades são prazerosas e lúdicas para as crianças e através destas, elas aprendem significativamente. Assim, como a literatura infantil há muitos recursos lúdicos apontados como recursos eficazes na prática docente para a alfabetização e letramentos dos alunos que iniciam o Ensino Fundamental.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é conhecer a ludicidade como recurso pedagógico, compreendendo suas contribuições no processo de se alfabetizar em contextos de letramento. Pretende-se, portanto, aprofundar esse tema para trazer aos profissionais da educação um olhar mais reflexivo e direcionado para as atividades lúdicas que tornam o processo de alfabetização e letramento mais significativo.

DESENVOLVIMENTO

1.1 O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança

As discussões feitas pelos pesquisadores que procuram entender o ato de brincar da criança, a partir das teorias aqui presentes, vêm em auxílio dos profissionais que, atualmente, buscam revisar seus conceitos acerca do que é brincar para a criança e como manter essa atividade no cotidiano infantil.

Com base nas teorias de Piaget e Vygotsky, verifica-se que, ao brincar e ao jogar, a criança constrói o conhecimento. E, para isso, uma das qualidades mais importantes do jogo e do brinquedo é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, ela pode chegar as suas próprias conclusões de forma autônoma.

Segundo Santos (1999), o brincar é o meio pelo qual a criança, participa de diferentes situações e com diversos objetivos. A criança envolve-se com o brincar em vários ambientes: em casa, na rua e na escola, possibilitando o desenvolvimento da criatividade. São por meio do brincar que a criança exterioriza suas angústias, seus desejos e imita o mundo dos adultos, conseguindo assim aproximar do processo de conscientização sobre a responsabilidade, tanto de sua conduta quanto do seu desenvolvimento social.

“As atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o

brincar. Pela brincadeira, a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade” (SANTOS, 1999, p. 7).

Percebe-se assim, que um adulto sadio é resultado de uma infância e juventude bem vivida, ou seja, desenvolvida integralmente. Para que haja esse desenvolvimento

integral da criança é necessária uma atenção especial com a saúde da mesma. No entanto, não são somente os fatores físicos e biológicos que trazem o desenvolvimento integral, mas também, e, principalmente, os emocionais, sociais e intelectuais, pois eles também influenciam na qualidade de vida do ser humano. Assim, o brincar é fundamental à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Para Kishimoto (2005), na teoria piagetiana, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea e prazerosa.

"Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem" (KISHIMOTO, 2005, p. 32).

Assim, o ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Percebe-se assim, que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento. No brincar e no jogar, quanto mais papéis a criança representar, mais ampliará sua expressividade, entendida como uma totalidade. A partir do brincar e do jogar, ela constrói os conhecimentos através dos papéis que representa, desenvolve ao mesmo tempo dois vocabulários, o linguístico e o psicomotor, além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses papéis. A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade. O jogo é a forma que as crianças encontram para representar o contexto em que estão inseridas.

Nesse sentido, para Machado (1994, p. 37): "o brincar é um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos". Portanto, a ludicidade auxilia a criança a ter confiança em si mesma e em suas capacidades. Consequentemente, as situações lúdicas, levam ao desenvolvimento da autonomia. Quando a criança brinca ela organiza suas ideias e assim, exterioriza seus sentimentos mais profundos que permitem colocá-la sempre em desafios e situações que a façam aprimorar a própria condição do seu aprendizado.

1.1.1 As Brincadeiras e os Jogos no Contexto Educativo

Quando uma criança está brincando é algo muito encantador. Mas a brincadeira na infância vai muito além. Ela é de extrema importância para o aprendizado e desenvolvimento infantil. Ao brincar as crianças estabelecem relações com seus pares, com crianças de outras idades e com adultos, experimentando, simulando e inventando novas regras.

Segundo Piaget (1978), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Dessa forma, quando vemos uma criança brincando compreendemos como é seu relacionamento com o meio em que está inserida e seu relacionamento com os outros seres.

Assim, na escola, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança pré-escolar. Dessa forma o lúdico tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

Para Silva (2004), a criança que tem oportunidade de brincar com diversos tipos de materiais aprende a conviver com o diferente, com a diversidade do mundo e a transformar as coisas. Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papéis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária. Quando o contexto muda, as brincadeiras também mudam. Por isso, o ambiente escolar deve favorecer a ludicidade tendo como suporte para este momento a diversidade cultural que surge dentro do próprio grupo de aluno considerando seus interesses e suas necessidades. Dessa forma, o contato com a diversidade cultural e diferentes materiais através do lúdico traz para cada aluno o desenvolvimento e aprendizagem.

”Podemos entender como recursos lúdicos todos os materiais pertencentes ao cotidiano da criança, que esteja inserido em seu meio social e, onde os utilizando, ela seja capaz de construir ideias, pensamentos, obter raciocínios lógicos, chegar a resolução de problemas, enfim de descobrir e querer transformar sua realidade” (SILVA, 2004, p. 31).

Barros (2006) afirma que a criança é um ser único em desenvolvimento cujas potencialidades precisam e devem ser estimuladas para que ela crie e recrie rumo às mudanças positivas. Somando os jogos e as brincadeiras de maneira didática no contexto escolar, proporciona a este ser um aprendizado construtivo, prazeroso e significativo.

“A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço num contexto educacional significativo. Brincar é uma coisa agradável. Traz-nos sensações agradáveis, prazerosas e sua utilização em determinados trabalhos pedagógicos possibilitam por meio de procedimento metodológicos a produção de um conhecimento” (BARROS, 2006, p. 2).

Assim, o autor ressalta que a brincadeira é uma linguagem infantil que favorece o desenvolvimento da capacidade de interação com o meio físico e interior da criança. Aparece na escola como atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na sociedade.

“O brincar é uma necessidade básica, assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, o brincar ajuda o aluno no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por suas atividades lúdicas, o aluno forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento” (BARROS, 2006, p. 56).

Portanto, cabe à escola propiciar a todos os alunos um desenvolvimento integral e dinâmico abrangendo os aspectos cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral e físico-motor. Para alcançar esses objetivos é fundamental a utilização dos recursos lúdicos no contexto escolar para que o desenvolvimento seja integral e a aprendizagem seja significativa e prazerosa ao aluno.

Os jogos também são recursos que podem fornecer oportunidades para as crianças explorarem aspectos da vida. Quando jogam ou criam os seus jogos, as crianças estão tendo uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele de sua forma.

Para Friedman (1996), trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para

o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. Segundo o autor: “A aplicação dos jogos tradicionais, em diferentes situações, é um meio de estimular o desenvolvimento das crianças/ e ou aprendizagens específicas” (FRIEDMANN, 1996, p. 72).

Assim, os jogos podem ser afirmações do que está acontecendo, ou representações do que as crianças entendem, além do fato da criança aprender com mais facilidade e de forma mais agradável. Também se torna mais fácil para os profissionais da educação, alcançar objetivos essenciais com as crianças de maneira bem agradável introduzindo jogos no contexto educativo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1996), há muitas vantagens de se usar o jogo num ambiente escolar. O jogo melhora a socialização do aluno, permite a criança ser menos egocêntrica, desenvolve a solidariedade e comunicação, desenvolve a capacidade de observação, comparando diferenças e semelhanças, facilita o domínio das coisas que a cercam, ensinando-as a utilizar esses objetos em situações diversas no tempo e no espaço e, apresenta algo desafiador onde a criança, tentada pelo interesse, tenta resolver.

Os jogos pedagógicos estimulam, portanto, o aprendizado nas seguintes áreas do conhecimento:

- Área sócio afetiva: ajudando a criança a conhecer regras respeitando o companheiro e aumentando a sua sociabilidade;

- Área cognitiva: proporcionando elaboração da ordenação, classificação, estruturação de tempo e espaços, desenvolvendo os primeiros elementos da lógica por meio de resolução de problemas simples;

- Área motora: ajudando a criança a montar seus próprios jogos, melhorando suas habilidades.

Em recente pesquisa sobre as relações entre o jogo e educação segundo o pensamento dos educadores Fortuna & Bittencourt (2003), constatou-se que proporcionar aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em uma amostra na qual preponderam educadores do Ensino Fundamental.

Como relatam Yamamoto & Carvalho (2002), o indivíduo que brinca não o faz porque esta atividade o torna mais competente, seja no ambiente imediato, seja no futuro. A motivação para brincar é intrínseca à própria atividade. Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que o ato de brincar a um só tempo, conta a história da humanidade e dela participa diretamente, sendo algo aprendido e não uma disposição inata ao ser humano.

Brougère (2002) sugere a noção de educação informal para pensar a relação entre jogo e a educação sobre novas bases, embora admita que a oposição formal versus informal seja muito simplista. O autor explica a formalização com processo em que a intenção educativa pode tornar-se mais consciente ou mais explícita em certas situações até constituir o objetivo principal de uma integração. Sendo assim, para este autor, o jogo se torna educativo pelo processo de formalização educativa. Todavia adverte: “o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação comportando forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente imprevisível” (BROUGÈRE, 2002, p. 10). Cabe ao professor nortear esse

momento para concretizar o caráter educativo. O lúdico deve ser uma atividade legitimamente escolar.

Dessa forma, o melhor jogo é aquele que dá espaço para ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. No entanto, o papel do educador não é passivo, não fica só na observação no ato de brincar e de jogar, intervindo não apenas para apartar brigas ou para decidir quem começa ou quando termina, mas para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos.

Através dos estudos sobre as ideias dos vários autores citados, verifica-se que o jogo é reconhecido como ferramenta pedagógica, onde através dele se ensina e, ao mesmo tempo, traz prazer, criatividade e inovação sobre as práticas pedagógicas tradicionais aproximando a criança do brincar e aprender. O jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela tem a possibilidade de vivenciar de forma divertida sua criatividade e sua imaginação.

Portanto, o jogo ajuda na evolução do aluno, desenvolvendo seu lado cognitivo, motor, físico, afetivo, além de facilitar a aquisição dos valores humanos em sua formação. É um excelente recurso didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar.

1.2 Conceituando Alfabetização e Letramento

No decorrer da história, a alfabetização foi considerada como um processo de ensino aprendizagem do alfabeto, da leitura e da escrita, ou seja, adquirir através da leitura a capacidade de decodificar os sinais gráficos transformando-os em sons, e através da escrita, a capacidade de codificar os sons da fala e transformá-los em sinais gráficos.

Para Donaldo (1990), os dicionários da Língua Portuguesa definem a pessoa alfabetizada como aquela que somente aprendeu a ler e escrever, não considerando como aquela que se utiliza da leitura e da escrita para se comunicar, conseguindo de maneira satisfatória praticá-las socialmente.

Assim, o conceito de alfabetização foi sendo ampliado com o passar dos anos. Segundo Ferreiro e Teberoski (2008), a escrita não é apenas o domínio e a correspondência entre grafemas e fonemas, mas é conceituada como um processo ativo, onde a criança constrói e desconstrói suas hipóteses acerca do funcionamento da língua escrita para compreendê-la como um sistema de representação da fala.

“No desenvolvimento da leitura e escrita, considerado como um processo cognitivo há uma construção efetiva de princípios organizadores que, não apenas podem ser derivados somente da experiência externa, como também são contrários a ela; são contrários, inclusive, ao ensino escolar sistemático e às informações não sistemáticas” (FERREIRO, 2011, p. 20).

Dessa forma, percebe-se que o termo alfabetização, foi aos poucos sendo transformado e ampliado. Hoje, ele é considerado como um domínio de conhecimento que permite o uso de várias habilidades que ultrapassam os muros escolares, favorecendo a comunicação das pessoas nos diferentes âmbitos em que elas estão inseridas.

Ferreiro (2011) afirma que, atualmente é importante a interação da criança com a língua para que ela seja realmente alfabetizada. Assim, este processo deixou de ser uma simples reprodução da fala para a escrita, necessitando que este processo tenha

um significado para que a criança assimile, aprenda e se torne realmente alfabetizada.

Houve, portanto, grandes mudanças no conceito de alfabetização através dos anos. Até o início do século XX, se a pessoa soubesse assinar seu próprio nome já era considerada alfabetizada. Com o passar dos tempos, este conceito foi se modificando e, a insuficiência de conceitos e expressões capazes de retratar a situação da população em relação à apropriação da linguagem escrita, levou alguns estudiosos a compreenderem e empregarem o termo “letramento”.

O termo letramento vai muito além do termo alfabetizado, trazendo consigo a ideia de que a escrita traz consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas e linguísticas, seja para o grupo social em que está inserido, bem como, para o indivíduo que aprende a usá-la. Letramento é conceituado como o processo em que o indivíduo através da leitura e da escrita demonstra suas habilidades utilizando-as para transformar sua realidade, inter-relacionando essas habilidades com suas necessidades de mudanças que surgem posteriormente, sejam valores, progresso profissional, práticas sociais e exercício da cidadania.

Assim, os conceitos de alfabetização e letramento são duas dimensões distintas e complementares da aprendizagem escrita. Enquanto a alfabetização é a capacidade de ler e escrever, o letramento é a apropriação efetiva da língua escrita. A maneira como as pessoas se apropriam da escrita no contexto social pode ser reconhecida em seus comportamentos e atitudes diante de situações em que a escrita torna-se um instrumento fundamental para as suas interações e inserção no mundo.

Dessa forma, o letramento traz como resultado um conjunto de fatores que se relacionam entre si, favorecendo ao indivíduo o convívio com pessoas letradas, a participação efetiva em eventos de letramento, o desenvolvimento das capacidades de leitura e escrita, o conhecimento de protocolos de uso da escrita. Esses são alguns dos elementos presentes na formação do perfil da pessoa considerada letrada.

São diversos eventos de letramento que a criança e o adulto participam tendo a oportunidade de ampliar seus conhecimentos sobre a linguagem escrita, mas a escola é considerada o principal local que insere a criança no mundo letrado, tendo assim, a responsabilidade na sua formação como usuário desse sistema simbólico. Portanto, é na escola que a criança se alfabetiza, desenvolve a capacidade de leitura e produz textos. A escola atual é um espaço privilegiado, onde todas as crianças têm contatos com materiais variados, facilitando o processo de alfabetização e letramento e usufruindo desses materiais para se tornar uma pessoa letrada, tão importante nas relações sociais atuais.

Vários estudiosos afirmam a importância da alfabetização e letramento das crianças, considerando o desenvolvimento de cada uma delas. Para Vygotsky (2006), a aprendizagem da escrita está relacionada ao desenvolvimento individual interiorizado na história de cada um, iniciado pela criança já na relação familiar, muito antes da primeira vez em que se tem contato com um lápis ou a apresentação do alfabeto.

Para Ferreiro e Teberosky (2008), a aprendizagem é resultado de um processo de reconstrução cognitiva da interação do sujeito com a escrita enquanto conhecimento culturalmente contextualizado. Seguidora das ideias de Jean Piaget, Ferreiro (2011) procura aplicar as descobertas realizadas por ele a respeito de como ocorre o processo de aprendizagem na área específica de leitura e escrita. Segundo ela, o sujeito principal do

processo educativo deixa de ser o educador, passando para o aluno, colocando-o como sujeito da aprendizagem e o centro do processo, e não o professor como antigamente.

De acordo com Ferreiro e Teberosky (2008), a criança coloca em jogo todos os esquemas de conhecimento cognitivo que tem, interagindo com os novos conhecimentos, construindo teorias e hipóteses sobre a linguagem escrita, e isso ocorre gradativamente formando os níveis ou fases de aquisição. O nível pré- silábico um, é quando a criança, apenas imita o ato de escrever sem fazer qualquer distinção das letras. Nessa fase, ela acredita que pode ou deve escrever certo conjunto de palavras imitando a ação de escrever e elas aparecem como linhas onduladas ou quebradas, contínuas ou fragmentadas, ou como uma série de elementos discretos como bolinhas ou linhas verticais. No nível dois, a criança já sabe que é necessário certo número de letras para escrever algo, e uma variação entre as grafias. Na fase silábica passa-se a utilizar cada letra valendo por uma sílaba. Nesta fase, a criança trabalha com a hipótese de que a escrita representa partes sonoras da fala. No nível silábico-alfabético a criança abandona a hipótese silábica e descobre a necessidade de fazer uma análise que vai além das sílabas. É movido pelo conflito que experimenta a partir da hipótese silábica, juntamente com a exigência de quantidade mínima de grafias e as formas gráficas que o meio lhe propõe. No nível alfabético a criança compreende que cada letra da escrita equivale ao valor sonoro menor que a silaba, e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que serão escritas. A partir desse momento, a criança se confronta com as dificuldades próprias da ortografia, mas não tem problemas de escrita, no sentido estrito. Assim, compreender e estudar esses níveis são importantes para o professor alfabetizador, pois lhe dá a possibilidade de interpretar os tipos de escrita sob uma nova ótica, além de saber em qual nível a criança está da evolução da escrita, aceitando com naturalidade descartando essas produções como de alunos com problemas patológicos ou como aquele aluno que não dá a devolutiva da forma como foi ensinado.

No entanto, Lerner (2008) afirma que mesmo com todo o progresso através de estudos sobre os níveis de aquisição da escrita, ainda há muita dificuldade de se utilizar esta teoria na prática escolar durante a aprendizagem da leitura e da escrita. Muitas vezes, o saber é muito fragmentado e gradual, propondo no início uma leitura mecanizada e bem depois, vem a leitura compreensiva. Insistem ainda em ensinar primeiro as letras, depois as sílabas, palavras, textos e interpretações e só depois, a realização de uma leitura crítica.

Assim, cabe ao professor um planejamento eficaz das suas ações, refletindo sobre sua prática, bem como, corrigir ações quando necessárias e possíveis, para que a escola não seja palco de exercícios sem significados para o aluno.

1.3 A Ludicidade na Alfabetização e Letramento

A utilização de atividades lúdicas como recurso pedagógico é um assunto que tem conquistado espaço escolar, tornando muito importante a valorização do momento da brincadeira do aluno. Observa-se que ao longo da história da educação, muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com a ludicidade, passando a estudar sobre a sua evolução.

No contexto educacional atual, muitas vezes o processo de alfabetização das crianças ainda é marcado por aulas com caráter

simultâneo, onde o aluno fica sentado escutando o que o Educador fala. Apesar dos grandes avanços, tais como, aumento do acesso de crianças à escola e inserção de políticas que visam a avaliação da qualidade do ensino, ainda se fazem necessárias mudanças e melhoria na metodologia utilizada pelo professor para que a criança aprenda de forma significativa e contextualizada.

É importante ressaltar que a Lei de Diretrizes Básicas – LDB (1996) garante o acesso de crianças, cada vez mais cedo, no ambiente escolar formal, representando um avanço na garantia de direitos. Para isso, é preciso que as práticas educativas sejam revistas, para que não haja limitação da criatividade, autoestima, autonomia e participação infantil, fundamentais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Assim, o processo de alfabetização de crianças deve ser realizado com prazer e construção e as atividades lúdicas vêm se configurando como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições da aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2005), por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da ludicidade, o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade.

Dessa forma, o educador deve ser mediador e considerar as necessidades de seus alunos, sua bagagem de conhecimento, suas vivências que trazem para o ambiente escolar, utilizando a ludicidade como uma ferramenta pedagógica e não apenas como um momento de entretenimento, de distração para as crianças no recreio e, portanto, de “descanso” para os docentes.

É necessário que os educadores compreendam os jogos e as brincadeiras como bases pedagógicas, tendo como finalidade, subsidiar o desenvolvimento integral.

Atividades que desenvolvem a criatividade, a espontaneidade, a alegria, como: músicas, contos, fantasias proporcionam às crianças o desenvolvimento de habilidade para buscar e realizar novas descobertas, tornando o processo de alfabetização e letramento mais significativo, onde o processo de aprender a ler e escrever se torna uma etapa fundamental e prazerosa para no universo do ensino- aprendizagem.

As cantigas de roda também são consideradas atividades lúdicas importantes no processo de alfabetização e letramento, pois ao trabalhá-las em sala de aula, o professor coloca a criança em contato com o saber popular, que muitas vezes, pode ter-se perdido e, é esse popular que muitas vezes se torna imprescindível no avanço da aprendizagem e na possível desenvoltura da criança, pela escolha das matérias e conteúdos escolares preferidos, facilitando o processo de alfabetização e letramento de forma prazerosa.

Assim, utilizar atividades lúdicas como ferramenta pedagógica visa estabelecer uma relação entre ler e escrever, decodificar e codificar, seja por meio de cantigas, textos, embalagem, escritas no chão, ou seja, elementos que permeiam o universo da criança favorecendo uma aprendizagem, onde ela se torna o centro do seu processo de construção da sua escrita e do seu dizer. Desse modo, o resgate de toda sensibilidade humana que é depositada na criança quando ainda bem pequena é necessário, para conseguir interagir essa criança numa visão de mundo mais ela-

borada, que exige mais dela e que, necessita que esteja preparada para conquistá-la. Daí a necessidade da contextualização, seja por meio da música, da poesia, etc.

O importante é que essa criança tenha capacidade de se corresponder com o mundo que está inserido. Resgatando essas vivências, a mesma pode vivenciar os conteúdos de maneira mais alegre, divertida ou até emocionada, mas sempre de maneira lúdica e fácil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho sobre a utilização da ludicidade no processo de alfabetização e letramento, constata-se que este recurso pedagógico na escola é riquíssimo para a aprendizagem, principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental onde a criança está sendo alfabetizada. Sabe-se da grande importância da alfabetização e letramento na vida de qualquer pessoa e que ela se constitui a base de todo aprendizado.

Constata-se assim, que as atividades lúdicas tem grande importância para o desenvolvimento da criança no contexto escolar, pois através de sua prática pode-se ler e escrever o mundo, promovendo também seu letramento. Possibilita também o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, além do desenvolvimento cognitivo. A ludicidade faz com que a criança aprenda de forma prazerosa, cabendo à escola estimular seus educadores para que utilizem essa ferramenta pedagógica durante todo o período de alfabetização.

Existem muitas contribuições da ludicidade na educação, mas, para isso, é essencial que o professor tenha um conhecimento desse recurso pedagógico para realizar um trabalho eficaz, fazendo com que a criança entre no mundo do letramento de forma significativa, contribuindo assim, para a formação de um futuro leitor crítico na sociedade.

Através deste estudo, conclui-se que para a criança ser inserida no mundo do letramento, este processo deve ser prazeroso e significativo, cabendo à escola e, principalmente, ao professor aproximá-la de várias atividades lúdicas para que através destas, ela participe ativamente na construção do seu conhecimento, não as utilizando apenas como passatempo.

Portanto, conclui-se que este trabalho foi útil para ajudar a entender a importância da ludicidade como um dos recursos a ser utilizado no processo de alfabetização e letramento. No entanto, ainda não há um encerramento sobre esse tema, mas sim apenas algumas reflexões sobre esse recurso pedagógico, ressaltando a importância da sua utilização objetivando uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

BARROS, P. C. A Prática Pedagógica do Professor de Educação Física e a Inserção do Lúdico como um Meio de Aprendizagem. 2006. Dissertação de Mestrado em Educação, Pontifícia Universidade do Paraná. Curitiba. 2006.

BRASIL, Lei de diretrizes e bases da educação nacional, Lei nº 9394/96 de 20 de dezembro 1996. Brasília, 1996.

, Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil, 1996.

BROUGÉRE, G. Jogo e Educação: Novas Perspectivas. São Paulo – SP: Cortez. 2002.

DONALDO, M. Alfabetização: leitura da palavra, leitura do mundo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.