O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

ADRIANA RAMOS DE CARVALHO

RESUMO

Por meio de algumas referências bibliográficas apresentamos a oportunidade de conhecer melhor a união entre a educação e ludicidade e assim poder trazer grandes contribuições no que se refere à formação da criança na alfabetização. Destaca o brincar como recurso pedagógico, abordando a brincadeira, o jogo e o brinquedo como órgão facilitador da aprendizagem, e do mesmo cria-se formas prazerosas, nas quais as crianças interagem com o mundo e inventam suas próprias descobertas. O professor ao escolher um jogo deve visualizar analisar e ressaltar o que almeja atingir, ao utilizar o jogo, como um instrumento de função educativa. Deixando evidente que o mais importante do que delimitarmos qual a metodologia que iremos usar, é oportunizar as crianças uma forma dinâmica e prazerosa de aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização; Criança; Ludicidade.

ABSTRACT

Through some bibliographic references we present the opportunity to know better the union between education and playfulness and thus be able to bring great contributions with regard to the formation of children in literacy. It emphasizes playing as a pedagogical resource, approaching play, games and toys as an organ that facilitates learning, and from the same, pleasurable ways are created, in which children interact with the world and invent their own discoveries. When choosing a game, the teacher must visualize, analyze and emphasize what he wants to achieve, when using the game, as an instrument of educational function. Making it clear that more important than delimiting which methodology we will use, is to provide children with a dynamic and enjoyable way of learning.

PALAVRAS-CHAVE: Literacy; Child; playfulness.

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos da Educação Infantil.

O jogo pode ser visto como uma atitude essencial que possibilita a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo lúdico em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos.

Como justificativa acreditando na importância do lúdico, a proposta da nova LDB traz à tona uma concepção de educação que vai além da simples instrução. Sendo assim, a atividade lúdica como um meio motivador vem ao encontro do que sugere a nova LDB. Contudo, não se pode esquecer que, no processo de ensino aprendizagem, a figura do professor torna-se de primordial importância.

É de suma seriedade que se desenvolva todo um trabalho com atividades diferenciadas na Educação Básica, com o intuito levar os alunos a conhecer seus limites para então adquirirem confiança em si e sentirem-se aceitas, ouvidas e amadas. Ficando dessa forma prontas para receberem novos sentimentos, costumes e papéis sociais em sua amplitude.

Como problema, e importante que se desenvolva um trabalho visando à falta de recursos que o aluno da escola pública sofre e se a escola não sanar essa falta os pais não conseguirão oferecer uma educação de qualidade para seus filhos, os mesmos não têm recursos.

A criança precisa viver bem as fases iniciais da vida, para construir seu conhecimento de forma segura e confiável. No brincar muitas questões são trabalhados, muitos problemas são descobertos e muitos problemas são resolvidos. A escola se propõe a trabalhar a educação pedagógica, e acredita-se que os pais deverão ensinar os princípios, mas sabe-se que os pais de hoje não têm tempo para os filhos e muitas questões nenhuma das partes o realizam.

Piaget (In Macedo, 2000) em seus estudos, coloca como indispensável a atuação do professor na aquisição do conhecimento, uma vez que suas atitudes irão interferir nas possíveis relações que o aluno venha a estabelecer com os conteúdos e com o mundo.

Para ele o lúdico é um atributo fundamental do ser humano; dessa forma o professor, ao realizar o seu trabalho em sala de aula, deverá estabelecer relações entre o conhecimento puro e o ato de brincar.

Considerando ser um grande desafio

o de educar, e especialmente o de educar por meio do lúdico, e que embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil, nem sempre lhe foi dada a devida importância. Mesmo sabendo que a presença das atividades lúdicas vem desde os tempos primitivos, têm evidências disso e de brinquedos e brincadeiras infantis em várias culturas, criam-se muitas dúvidas e dificuldades em conviver com ludicidade dentro das instituições de ensino. Ao adentrar no ambiente escolar o aluno está cheio de expectativas e ansiedades em desbravar um universo novo cheio de mistério.

Então cabe ao educador atentar-se às metodologias de ensino inovadoras, para que o interesse das crianças não se perca no vazio e se desestimule. Isso torna a ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, de suma importância dando a flexibilidade com que pode ser desenvolvido o processo educacional, tornando as aulas mais produtivas.

Olhando sob o prisma de que, o processo de construção é dinâmico e interativo entre aluno, professor, objetos de estudo e o meio. O professor ao utilizar o lúdico estará propiciando o prazer em aprender. Pensando em todos esses desafios e ao mesmo tempo tentando compreender melhor essa aprendizagem, na alfabetização veio a ideia do tema que é "A contribuição do Brincar com Recurso

Pedagógico na sala de Alfabetização".

Durante muito tempo, o brincar era visto apenas como recreação. Somente após muitos anos rompeu-se com esse pensamento e que assim atribuíram um valor especial e cognitivo ao brincar infantil.

Com o pensamento obsessivo de que a alfabetização se limita as quatro paredes da sala de aula e o método adequado põe o professor em conflito, frente à situação de que o número de crianças com acesso à alfabetização aumentou e que trouxe como consequência o fracasso escolar notável.

Descobriu-se então, a prática falida e começou o discurso da culpa: aluno submetido carente, escola deficiente, máquina de reprodução das relações de poder.

Professores mal pagos, má formação, profissionais incompetentes.

INTERAÇÕES PEDAGÓGICAS: EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

Subir e descer em árvores, pular amarelinha, fazer comidinha, ouvir histórias ou até mesmo brincar com jogos no computador não tem função na escola, certo? Errado. Estudos realizados desde o séc. XIX informam que o brincar vai além da função social e promove o desenvolvimento do indivíduo de forma integral, além de possibilitar a aprendizagem de conteúdos no processo escolar. Pensar sobre o lúdico, trabalhar com jogos e brincadeiras parece algo inovador e que traz aos professores informações novas a respeito do ensino.

No entanto, o que a nos dias de hoje é o início de um resgate, de uma concepção já existente sobre o lúdico e que, há muito tempo, já é trabalhado com vistas a atingir um objetivo específico: a aprendizagem. Por muitos anos a brincadeira foi vista como algo de menor importância, relegada a um segundo plano tanto entre pais quanto entre professores.

O brincar passou a ser dissociado do ato de ensinar e uma nova postura passou a ser adotada nas escolas. Quantos já não ouviram frases como "existe a hora de brincar e a hora de estudar!" Mas quem disse que não é possível estudar brincando? Em frases como esta está embutida a ideia de que se a criança está brincando, não está aprendendo e que estudar é coisa séria, mas brincar não. Os jogos e brinquedos passaram a ser vistos como algo a ser utilizado após os trabalhos "sérios".

"Quem já acabou o dever pode brincar". Frases desse tipo passaram a ser bastante ouvidas nas escolas e fortaleceram ao longo dos anos um conceito equivocado sobre as brincadeiras. Com isso, pais passaram a ver a ludicidade na escola como algo menor, como um mero momento de descontração.

Na década de 90, documentos como a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (2001) resgataram em seus textos a importância de se trabalhar com o lúdico em sala de aula. Dessa forma inúmeros profissionais passaram a incluir em seus trabalhos o uso de jogos e brincadeiras com vistas a atingir uma aprendizagem que fosse realmente significativa. Mas agora, questiona-se se há embasamento teórico nos trabalhos desses professores ou se a forma de trabalho que tem sido desenvolvida está baseada na intuição, naquilo que o professor acredita ser o mais correto.

Na perspectiva interacionista, percebe-se a importância das interações entre os alunos seu meio social. Partindo desse pressuposto teórico o educador torna-se mediador no processo ensino-aprendizagem. A prática pedagógica deverá propiciar aos alunos situações problema que estimule seu raciocínio lógico, enfatizando procedimentos lúdicos. A fim de promover mudanças significativas no contexto do aprendiz, bem como o todo que o compõe o ser humano. Como enfatiza Jean Piaget:

"Na vida social, como na vida individual o pensamento procede da ação e uma sociedade é essencialmente um sistema de atividades. É da análise dessas interações no comportamento mesmo que procede então a explicação das representações coletivas, ou

interações modificando a consciência dos indivíduos". (PIAGET, 1973, p. 33).

É pertinente, afirmarmos que a educação do ser humano vai muito além da transmissão de conhecimentos. E sim, a busca de apreensão dos mesmos numa perspectiva relevante ao seu aprimoramento intelectual, no qual a mesma dever ser dinâmica e constante, sob a reflexão de suas ações, como os afirma Almeida:

"A ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos para transformar exige dos alunos esforços, participação, indagação, criação, reflexão, socialização com prazer, relações essas que constituem a essência psicológica da educação lúdica". (ALMEIDA, 1995 p. 29).

A Importância de o Lúdico no Despertar da Criatividade O lúdico faz parte da vida humana em suas atividades cotidianas e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade.

Sob este prisma, pode-se justificar a importante intervenção do trabalho lúdico, visando o desenvolvimento da criatividade, vindo à promover no ser humano a satisfação inerente ao trabalho lúdico, considerando-o um meio natural que viabiliza a criança explorar o mundo. Fazendo um auto avaliação, que o levará a conhecer seus sentimentos, suas ideias e seu modo de agir. Como diz Kishimoto, "da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas." (1992, p. 16).

Jogos e Brincadeiras Na atualidade ao se pensar nas brincadeiras da criança vale ressaltar que, brincando com as fantasias ela constrói uma ponte no tempo, ao viver o presente, relembra fatos pretéritos e faz uma projeção para o futuro, sempre complementando a realidade que o cerca. Neste contexto, o educador pode utilizar-se dos jogos e brincadeiras como processos lúdicos que irão aguçar ainda mais a vontade de seus alunos em desbravar a sua infinita capacidade de em aprender assim nos afirmam

Rodulfo. (KISHIMOTO, 1990, 9. 79).

Como pôde ser notado o jogo e a brincadeira são de fundamental importância na infância, possibilita a integração e socialização do grupo. Visto que, os mesmos exigem a movimentação física, envolvimento emocional e provoca o desafio mental. Como ressalta Kishimoto (1996, p. 43):

"[...] os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e a aquisição das habilidades sociais". Uma brincadeira ou jogo no qual participe um grupo de pessoas sempre irá demandar permutas, partilhas, comparações e negociações serão envolvidos gestos, movimentos, canto, dança e o faz de conte.

Diante da complexidade dos jogos, não se pode dizer de que os termos brincadeira e jogos sejam tão distintos, embora não possuam o mesmo significado. A brincadeira é um estágio primitivo caracterizado pela liberdade de regras estruturadas, basicamente surge e flui acerca da espontaneidade e para tal basta ter como subsídio uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão. Já o jogo em sua essência pode deter algumas formas sérias, sendo executada dentro da mais profunda seriedade. Como nos diz Almeida (1995, p.57):

[...] que para perceber a diferença entre atividade lúdica e não lúdica basta analisar os aspectos que evidenciam os diversos tipos de jogos e as características que se seguem: a) Capacidade de absorção: o jogo tem como característica principal absorver o participante de maneira intensa e total, num clima de entusiasmo. É nesse envolvimento emocional que reside a verdadeira essência do jogo. b) Espontaneidade: No jogo predomina-se uma atmosfera espontânea, existindo regras a serem seguidas. Poderá contar com o participante de uma forma alternativa de que dependerá de sua disponibilidade e criatividade. c) Limitação de Tempo: O jogo inicia se num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim, no qual a movimentação caracteriza a dinâmica do jogo. d) Possibilidade de Repetição: O que caracteriza é o aspecto temporal do jogo. e) Limitação de Espaço: Haverá um espaço definido no qual o jogo se realizará. O espaço reservado ao jogo é como se fosse um mundo temporário e fantástico, dedicado a pratica de uma atividade especial, dentro do mundo habitual e rotineiro. f) Existência de Regras: Cada jogo se processa de acordo com certas regras, que são convenções determinadas daquilo que vale dentro do mundo temporário põe ele circunscrito.

Diante do exposto, há de se considerar que, o lúdico tendo sua origem na palavra latina "ludus" que significa "jogo". O lúdico assim passa a ser reconhecido como ferramenta importante ao reconhecimento desenvolvimento cognitivo do ser humano. Visto que, se for reconhecido em sua essência lúdica para a finalidade essencialmente pedagógica.

Neste enfoque, o lúdico pode auxiliar na construção do processo ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária dos alunos, para que se consiga alcançar os objetivos propostos.

É eminente que é enriquecedor o trabalho de forma interdisciplinar, que quando realizado por meio da ludicidade, envolverá vários conhecimentos de uma só vez. Como vem sendo explicitado, os jogos pedagógicos são notáveis recursos que o educador pode utilizar no ensino da Língua Portuguesa, contribuindo para o enriquecimento e desen-

volvimento intelectual e social do educando, levando-os a aprender trabalhar em equipe, com criatividade, bom humor e imaginação.

Na matemática, o jogo leva ao conhecimento de regras e este jogar propicia articulação entre a problemática proposta, gerada pelo convívio social e a imaginação, ao desenvolvimento de novos conhecimentos matemáticos.

Fazendo com que a exploração e transformação a criança comece a estabelecer significados. Percebendo que o meio se modificará com sua ação.

Ao passo que as disciplinas de Ciências, História e Geografia, pode ser utilizada jogos que explores a linguagem visual, oral e escrita, que levarão os alunos à compreensão de sua posição no conjunto das relações da sociedade com a natureza, em relação aos valores humanos, toda sua historicidade. Como também os processos envolvidos na construção do tempo e espaço geográfico.

Assim, como está especificado no PCN's de História e Geografia: "A Geografia ao pretender o estudo de lugares, suas paisagens e território, tem busca do um trabalho interdisciplinar, lançando mão de outras fontes de informações". É possível aprender Geografia desde os primeiros ciclos do Ensino Fundamental pela leitura de autores brasileiros consagrados - Jorge Amado, Érico Veríssimo, Guimarães Rosa, entre outros cujas obras retratam as diferentes paisagens do Brasil, em seus aspectos sociais, culturais e naturais. (PCN'S, 1997, p. 117).

O educador deve auxiliar seus alunos na problematização dos conteúdos, de forma a contribuir para que realmente haja a apreensão significativa dos mesmos. Desta forma este estará instigando o educando a procurar solução de um problema, seja de natureza linguística, científica ou ética. O importante é que, de fato suscite a aprendizagem. Sendo o jogo uma atividade livre, lúdica que viabiliza ao aluno vivenciar situações significativas.

Piaget (1973, p. 56) classificou os jogos, especificando-os sob os seguintes procedimentos: a) Observação e registro dos jogos praticados em casa, na escola e na rua, tentando relacionar o número possível de jogos infantis. b) Análise das classificações já existentes e aplicação dessas classificações conhecidas em relação aos jogos coletados.

Piaget (2000, p. 63), ainda aborda três tipos de estrutura que caracterizam os jogos: "O Exercício, O Símbolo e A Regra". 1- Jogo de Exercício = Jogos de exercício, que contempla a faixa etária do nascimento até o aparecimento da linguagem, aparecem os jogos sensório- motor. Nesses jogos de exercício a única finalidade é o prazer. 2- Jogo Simbólico = Período característico entre dois a sete anos. A função desse tipo de atividade lúdica, que consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos; a cada criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando os, ou seja, completando a realidade da ficção. 3- Jogos de Regras = Combinações de elementos intelectuais, sensório-motor, de competição, cooperação, as quais têm por trás regulamentos estabelecidos tanto por sua tradição, das gerações, como durante as situações momentâneas.

As atividades lúdicas segundo Vygostky (1984, p. 29), reforçam o potencial associativo da criança, em função de proporcionar a possibilidade d e estabelecimento de situações reais e imaginárias, ajudando a criança a viver processos reais, por meio de adequação de sistemas estabelecidos em atividades simbólicas.

No ambiente escolar ao se falar de Jogos Pedagógicos é possível defini-los como basicamente modelos de situações reais. Podendo ser um grande aliado do professor nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao lhe oportunizar a diversificação de jogos côa recurso para o trabalho pedagógico em suas aulas, tornando-as mais criativas.

Contudo, não se esquecendo de classificar os conteúdos, sugerindo que sejam trabalhados num contexto de situações problemas, viabilizando trabalhar conceitos, princípios e essencialmente as possíveis ligações que tais conceitos promoverão. Para tal, deve-se ter sempre em mente que, o pensamento cresce das ações efetuadas.

O professor dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ao escolher um jogo deve visualizar analisar e ressaltar o que almeja atingir, vindo a utilizar o jogo, como um instrumento de função educativa. Deixando evidente que o mais importante do que delimitarmos qual a metodologia que iremos usar, é oportunizar as crianças uma forma dinâmica e prazerosa de aprendizado.

"As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executa-los de forma satisfatória e adequada". (PCNS ED. FÍSICA 2001, p.36)

Enfim, a educação por meio da ludicidade, é uma proposta de trabalho que, se bem ministrada e assimilada nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental poderá contribuir efetivamente para a melhoria do processo ensino-aprendizagem. Nesse processamento aprimorar a aprendizagem dos alunos, formando cidadãos aptos a exercer sua cidadania de forma plena e consciente, de seus direitos e deveres.

Para Ferreiro (1997), "o problema da alfabetização foi sempre uma decisão toma-

da somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças".

Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: "como ensinar a ler e escrever"? Não seria o momento de a escola refletir sobre suas ações, pensar um pouco no individual de cada criança criar mecanismo inovadores capazes de vir ao encontro das reais necessidades de cada criança, transformando o ler e o escrever em algo que a criança goste de fazer, da ludicidade.

Por meio do brincar ela aproxima-se mais do seu mediador e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa. As crianças têm muita necessidade de brincar. É que elas elaboram novos significados no decorrer da realidade vivida no dia-a-dia e assim conhecem o mundo.

A maioria das crianças que chegam à escola pela primeira vez, especialmente os que entram direto na alfabetização têm a esperança que ela irá continuar a brincar, só que isso na maioria das vezes não acontece, ou seja, muitos professores não conseguem entender que a criança ao brincar aprende.

Esta concepção ainda não está presente no cotidiano de muitos educadores e assim não conseguem relacionar brincar e ensinar. Brincar é fundamental para a criança controlar impulsos, manter o equilíbrio, além de ser importante para poder compreender, e se relacionar com o mundo, pois, as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade cognitiva.

As brincadeiras na alfabetização representam uma importante situação de aprendizagem que deve ser valorizada e incentivada pelo educador. Ela pode ocorrer espontaneamente, durante as atividades livres do recreio, por exemplo, bem como, oferecida intencionalmente como objetivos específicos de aprendizagem, os dois fatores importantes na vida de uma criança, que só poderá compreender aquele educador que foi capaz de fazer estudos relacionados a tudo isso.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação, o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e as matérias fornecidas para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal (WAJSKOP. 2001 p.27).

Portanto a LDB-9394-939, define a educação a 1ª etapa da educação básica garantindo os direitos da criança pela constituição Federal de 1988. "Art. 29- A educação infantil primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seus anos de idade em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, completando da família e da comunidade".

O artigo 29º - nos confirma a importância da primeira etapa da criança que é educação infantil e que a escola é um espaço social privilegiado de construção do conhecimento.

Não há como crescer na dimensão cognitiva se não houver crescimento na relação com os outros e consigo mesmo. Os valores precisam ser abordados desde a Educação Infantil a fim de construir na relação com o outro um modo agradável de socializar experiências, valores e atitudes essenciais, para promover uma aprendizagem com qualidade.

Apesar do brincar ser um comportamento espontâneo da criança, o professor deve criar situações, fornecer matérias que estimulem a brincadeira, para que assim possam expressar novas experiências.

Mas é claro que se devem apresentar à criança os limites existentes e que também se faz necessário. Muitos educadores acreditam ser perca de tempo às brincadeiras na sala educativa de cada criança, ou coloca muitas vezes como passatempo para o aluno e também para o professor. Partindo da permissa de que o brincar ainda é desvalorizando nas escolas, muitas vezes é tido como passatempo ou atividade espontaneísta, pouco é utilizado para que a criança se expresse, investe e jogue. Esse tipo de prática desconsidera que o brinquedo proporciona o desenvolvimento socioafetivo cognitivo e psicomotor (FIDELIS, TEMPEL 2005 p.21).

Hoje, existem milhares de atividades lúdicas que ensinam muito mais do que o "mais do que ensino" tradicional, aquele que o aluno pega seu caderno ou cartilha, o professor ensina e ele "aprende". As atividades lúdicas são fundamentais para socialização da criança especialmente para as da alfabetização, é nesta fase que tudo se aprende.

Aprender brincando, com toda certeza, fará o aluno aprender mais rápido e com mais facilidade, mas é muito importante que o educador tenha objetivos para que pretenda atingir com este brincar. O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequenas, com uma exploração dos objetivos, quando pratica ações sobre os objetivos. (PIAGET, 1969 p.25) .

Podemos compreender que mesmo uma criança brinca sozinha ela já está adquirindo conhecimento se descobrindo neste processo, imagina se estiver brincando em grupos e se neste grupo estiver alguém com capacidade de estimular esse processo da aprendizagem lúdica, sem dúvida irá contribuir para a aprendizagem da criança.

A palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão concluídos os jogos brinquedo e divertimento e é relativa também daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuna à aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua

compreensão de mundo (FIDELIS TEMPEL, 2005 p.32).

Por meio do brincar, dos jogos, as crianças desenvolvem o raciocínio lógico, pode também estar desenvolvendo várias habilidades, ao mesmo tempo em que também pode interagir com o brinquedo como se estivesse interagindo com algo existente na realidade do adulto.

Ou seja, a criança quando está brincando de mamãe e filhinha está reproduzindo algo já vivenciado na vida real dela. O mesmo quando o menino brinca de caminhão e diz ser o motorista, talvez esteja representando uma situação ou alguém próximo a ele.

Portanto, ao passo que a criança brinca está desenvolvendo sua aprendizagem, e sendo assim porque não utilizar esse mecanismo como o meio facilitador na sala de alfabetização? O professor de alfabetização poderá utilizar vários momentos para assim alfabetizar, de uma música, por exemplo, ele poderá trabalhar a letra dela e com certeza a criança terá mais facilidade de aprender, além de proporcionar momentos prazerosos para a criança, estará rompendo com a timidez, contribuindo com o ensino do professor e a aprendizagem do aluno na alfabetização.

O professor de alfabetização precisa conhecer bem seus alunos, saber como e de que forma eles brincam, do que mais gostam de brincar, para ai poder usar suas metodologias que facilitarão o conhecimento do aluno, bem como a forma de utilização de cada método.

A questão metodologia não é a essência da educação, apenas uma ferramenta. Por isso é preciso ter ideias claras a respeito do que significa assumir um ou outro comportamento metodológico no processo escolar. É fundamental saber tirar todas as vantagens do método, bem como conhecer as limitações de cada um (CANGLIARI 1998p. 36).

Saber quando e como utilizar sua metodologia para facilitar a aprendizagem é papel fundamental para o educador, sobretudo para o professor de alfabetização, que utiliza o método lúdico.

Alfabetização para muitos profissionais da educação era "bicho de sete cabeças" para os que estavam iniciando a profissão, mas o pior para muitos é a alfabetização e da luticide, aí sim é algo desesperador para muitos. Mas se tivermos um olhar voltado para a criança e conseguirmos entender que é instinto da criança já nascer brincando, porque não aprender brincando? E porque não na sala de alfabetização? Brincando a criança aprende com toda a riqueza do aprender fazendo, sem ter medo de errar.

É também no brincar que as crianças aprendem suas primeiras regras de disciplina e a necessidade de negociação e sem falar que o imaginário se torna real, como já disse anteriormente. Com isso a escola precisa tornar-se um lugar também de brincar, mas um brincar orientado.

E no mundo do brinquedo, em que a criança vive mergulhada, é que devemos buscar as ferramentas para trabalharmos os primeiros passos para o desenvolvimento da criança, bem como da alfabetização, para que passe a ser interessante e vivenciada por todos. Para tanto é importante que saibamos que o lúdico vem tornando lugar em destaque na ação pedagógica, e cabe a nós educadores proporcionarmos e fazer a diferença para com nossos alunos.

Acreditamos que as pessoas que têm um ideal, uma filosofia, um objetivo, consigam seus intentos. Acreditamos também que por vezes a tarefa é bastante difícil, porque estamos acostumados à mesmice e mudar gera comprometido. Mas quando pensamos no resultado final é que não podemos destruir (FIDELIS TEMPEL 2005 p. 3).

Sabemos o quanto é difícil trabalhar com o lúdico, mas sabemos que podemos superar essa concepção nossa no momento que fazemos e vemos a diferença acontecer em sala de aula, do resultado da aprendizagem da criança.

Ou seja, quando conseguimos nos aliar o lúdico às técnicas pedagógicas e conseguimos entender que o simbólico vai dando lugar ao real e que a criança vai crescendo e aprendendo a dominar os códigos, entendemos a necessidade de mudar e fazer a diferença.

Diante de tudo vemos que alfabetizar por alfabetizar não vale a pena precisamos ter um contexto, uma totalidade e fazer valer, o que lhe foi concebido.

[...] A alfabetização inicial é considerada em função da relação entre o método utilizado e o estado de "maturidade" ou de "prontidão" da criança. Os dois pólos do processo de aprendizagem quem ensina e quem aprende tem sido caracterizados sem que se leve em conta o terceiro elemento da relação à natureza do objeto de conhecimento envolvendo esta aprendizagem e de que maneira este objeto de conhecimento interem no processo, não como uma tríade: temos, por um lado, o sistema de representação alfabética da linguagem, com suas características específicas, por outro lado, as concepções que tanto os que aprendem (as crianças) como os que ensinam (professores) têm sobre este objeto. (FERREIRO. 2001 p.09).

Diante disso podemos reafirmar a relação entre o "alfabetizar" e as diversas maneiras de alfabetização e uma delas é do brincar direcionado e com objetivos que possam contribuir para isso.

Apesar de tantas pesquisas com vários teóricos que vem nos afirmando sobre a importância do lúdico na aprendizagem, ainda há uma severa separação entre o estudar e o brincar. Existem diversas situações que contribuem para que isso não aconteça, não é só o lúdico em sala, mas também a própria sala de aula que ainda não está formatada para isso, e assim a essência do lúdico fica aprisionado entre uma carteira e outra, impossibilitados de movimentos.

Teixeira da Silva (2008) salienta sobre a importância do esclarecimento, ao corpo docente de toda escola que, ao apresentar algum tipo de deficiência ou limitação, física ou mental, isto não significa inferir que aluno não possua inteligência. Ele é portador de uma lesão, e não existe a necessidade de ser tratado como louco vítima ou marginal.

Com muita dedicação, conhecimento sobre o tipo de necessidade e persistência é possível a obtenção de grandes progressos no aprendizado destas pessoas que, em grande parte dos casos, passam a apresentar limitações de comportamento e aprendizado maior do que a própria incapacidade gerada pela deficiência. A mesma autora complementa que é indispensável o resgate de uma proposta pedagógica que proporcione ao estudante PNE um ensino prazeroso e produtivo, por meio do lúdico motivando o interesse na construção do conhecimento.

Kishimoto (2010) esclarece que a aprendizagem passa a ter mais sentido com o lúdico, tornando-a mais concreta e com maiores possibilidades de imaginação. Com isto, estimulam-se mais os sentidos dos alunos que passam a ser mais acurados, aproximando-os ainda mais da plena aprendizagem.

Os brinquedos educativos, para Teixeira da Silva (2008) são utilizados como artefatos pedagógicos para facilitar o processo de ensino e da aprendizagem. De acordo com a autora, é possível promover ou motivar de forma prazerosa o desenvolvimento da criança utilizando-se, por exemplo, do jogo de quebra-cabeças, insere a noção tanto de formas quanto de cores.

Os brinquedos de tabuleiros são indicados por ajudar na compreensão de números e operações lógicas e matemáticas; passatempos do tipo jogos de encaixar, proporcionam uma noção de sequências, tamanhos e formas. Os brinquedos feitos na forma de móbiles colaboram na ampliação da percepção sonora, visual e na locomoção motora.

De uma forma geral estes e outros tipos de brinquedos, jogos e entretenimentos são muito utilizados em atividades psicopedagógicas sempre procurando melhorias no processo ensino-aprendizagem por meio das interações sociais, que levam a criança a desenvolver melhor o processo cognitivo, afetivo, físico e mental.

Para a realização das atividades do cotidiano, características de todo ser humano, como calçar-se, amarrar os sapatos, vestir-se, arrumar sua roupa, usar talheres para as refeições, tomar banho e escovar os dentes da vida diária, etc., as ações lúdicas podem representar uma excelente alternativa de ensino. Kishimoto (2010) afirma tratar-se de expressões simples, mas que representam muita coisa sobretudo para o PNE que muitas vezes entende que fazer tais coisas, mesmo com limitações representa um sinal de independência e, portanto, precisam ser incentivadas nas crianças desde a menor idade. A aprendizagem, que por vezes não acaba acontecendo plenamente com a prática repetitiva do exercício, poderá ocorrer durante as brincadeiras.

Afinal de contas, com o prazer que as brincadeiras produzem, existe a possibilidade da criança se identificar melhor com o tema ensinado, passando a se envolver mais, compreendendo também novos conceitos que lhe são ensinados. Como uma ação pedagógica planejada, controlada e avaliada, o lúdico, segundo a visão de Gomes e Castro (2010) e Kishimoto (2010), na forma de brincadeiras e jogos divertidos tem possibilidade de utilizado nas mais diferentes disciplinas constituintes do currículo da educação especial.

Kishimoto (2010) afirma que o brincar é, ao mesmo tempo, pedagógico e terapêutico, permitindo e colaborando na quebra de preconceitos e consequente aceitação e aproximação das pessoas. Quando as crianças, indistintamente de sua classe, em relação a necessidades educacionais especiais, brincam juntas, promovem a comunicação e a criação de um ambiente mais harmônico, superando com isto, os inúmeros desafios e dificuldades encontrados no dia a dia escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das pesquisas bibliográficas percebe-se que, os pensamentos de renomados teóricos sobre a potencialidade dos jogos e brincadeiras vêm certificar a contribuição dos jogos para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos nos anos Iniciais do Ensino Fundamental, promovendo melhor assimilação dos conhecimentos e possibilitando a integração dos mesmos aos conteúdos curriculares. Promove também a socialização de forma positiva, propiciando aos alunos uma visão crítica dos acontecimentos em suas práticas cotidianas.

Conclui-se então que, a metodologia lúdica se usada de forma consciente e responsável, pode realmente contagiar os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e despertá-los a interpretar o mundo como indivíduo ativo no processo de transformação. E em todo esse processo o professor deve assumir o papel de intercessor, ético e