A IMPORTÂNCIA DA ALFABETIZAÇÃO COM BRINCADEIRAS

SHEYLA BARRETO

RESUMO- Este trabalho tem por finalidade demonstrar a importância de alfabetizar com brincadeiras e como nos dias de hoje ela se torna essencial, já que existe um interesse cada vez menor dos alunos com relação a escola, pois estes têm atualmente muitas opções como computadores, celulares, ou seja, uso de tecnologias de informações, fora da escola, desestimulando o aluno nas participações no ambiente escolar. A alfabetização tem sua importância ampliada por seu aspecto formador e social. Trata-se de uma tarefa complexa que exige da escola um movimento que ultrapasse temas, conteúdos e programas. Nessa realização, perceberemos o verdadeiro sentido das atividades alfabetizadoras com uso de brincadeiras. Nesta perspectiva alfabetização é um tema antigo, mas atual e relevante a partir do momento em que a “escola” desenvolve um ensino que procura atender à necessidade básica para um aprendizado significativo. Um aluno que não está alfabetizado tem seus direitos extirpados, pois, ficam as margens da sociedade e pode passar por situações de constrangimento e angústia. A alfabetização está presente diariamente no contexto escolar, todas as atividades sequencialmente estão ligadas e esperam que o aluno tenha atingido as metas de entendimento do alfabetizar. Proponho um trabalho educativo que seja interdisciplinar que permita ao aluno diversas brincadeiras, tentando tornar a aprendizagem interessante e simples, com o intuito de oferecer uma prática pedagógica voltada à compreensão da realidade social dos saberes para com os educandos; e é essa soma de esforços que promove o pleno desenvolvimento do indivíduo para alfabetizar.

Palavras-chave: Educação; Alfabetizar; Brincar.

ABSTRACT - This paper aims to demonstrate the importance of teaching literacy through games and how it has become essential nowadays, since there is a decreasing interest of students in relation to school, since they currently have many options such as computers, cell phones, that is, the use of information technologies, outside of school, discouraging students from participating in the school environment. Literacy has its importance increased by its formative and social aspect. It is a complex task that requires the school to move beyond themes, content and programs. In this realization, we will perceive the true meaning of literacy activities using games. From this perspective, literacy is an old theme, but current and relevant from the moment in which the "school" develops a teaching that seeks to meet the basic need for meaningful learning. A student who is not literate has his rights stripped away, since he is on the margins of society and may go through situations of embarrassment and anguish. Literacy is present daily in the school context, all activities are sequentially linked and expect the student to have achieved the goals of understanding literacy. I propose an educational work that is interdisciplinary and allows the student to play different games, trying to make learning interesting and simple, with the aim of offering a pedagogical practice focused on understanding the social reality of knowledge for students; and it is this sum of efforts that promotes the full development of the individual to learn to read and write.

Keywords: Education; Literacy; Play.

1. INTRODUÇÃO

Tornar a alfabetização interessante e prazerosa tendo em vista que seriam inúmeras possibilidades, resolvi tratar da importância de garantir este saber, mesmo entendendo que esse emerge de grandes esforços, e muito planejamento dado a sua grandeza, trago à tona seu papel transformador, pois através da educação as crianças têm um amplo mundo que se abre, emergindo transformação que sai dos muros da escola e se amplia com outros contextos como família,

vizinhos, igreja, amigos em fim na sociedade como um todo.
O presente trabalho objetiva mostrar a história e o conceito da alfabetização no contexto educacional. Desta forma farei um parâmetro e a discussão de porque a inserção da brincadeira é um caminho para incentivar o processo de alfabetização atualmente. Tomo como base a fundamentação bibliográfica para assim esclarecer e ampliar questões como a própria dificuldade que o professor passa com o interesse e sua aplicabilidade.
Partindo desse pressuposto senti a necessidade de discutir sobre a história da alfabetização ao longo do contexto educacional, também no Brasil. Assim apresento em linhas gerais questões referentes à alfabetização, propiciando uma nova reflexão sobre esse tema e o uso da brincadeira. Num primeiro momento apresento a história da alfabetização, no segundo momento o seu conceito social e seguir abordamos a brincadeira neste contexto e sua aplicabilidade e finalizo com as possibilidades e considerações finais.

1 . DESENVOLVIMENTO

O primeiro contexto que a criança se insere está ligado a signos e aos sons aprendendo assim o mundo que ela está inserida. Essa informação não deve ser descartada porque pode ajudá-lo a associar a leitura e escrita como uma forma de decifrar. “Dependendo da cultura considerada, essa aprendizagem estrutura-se em torno de dois polos de conhecimento: de um lado, o saber "espontâneo"; de outro, o saber "rigoroso", ou científico. Existe, aliás, em cada um de nós, um conflito entre os dois. A exigência do rigor jamais é límpida, jamais está livre da ideologia: restam sempre traços de ideologia, mesmo no rigor com que denunciamos nossa própria ideologia.” Paulo Freire (2002).
Para Emília Ferreiro as concepções das crianças a respeito do sistema de escrita, onde deixa clara a importância das produções espontâneas, nas quais podem ser chamadas de garatujas. Segundo a autora a criança não aprende submetida à um ensino sistemático, mas sim a toda produção desenvolvida por ela, que pode representar um valiosíssimo documento que necessita ser interpretado para poder ser avaliado, dando ênfase não só nos aspectos gráficos, mas sim nos aspectos construtivos.
Percebe-se ainda que a distinção entre desenhar e escrever e de fundamental importância, pois ao desenhar se está no domínio de icônico; sendo importante por reproduzirem a forma do objeto. Ao escrever se está fora do icônico, sendo assim as formas dos grafismos não reproduzem as formas dos objetos. As crianças de um certo momento dedicam um grande esforço intelectual na construção de formas diferenciadas entre as escritas, essas diferenças são inicialmente interfigurais e consiste em atribuir uma significação a um texto escrito. Tais critérios se expressão pelo eixo quantitativo onde se atribui o mínimo de três letras para que a escrita diga algo. E sobre o eixo qualitativo, como a variação interna possa ser interpretada, ou seja, se o escrito tem o tempo todo à escrita não pode ser interpretado.
Depois disso se caracteriza pela busca de diferenciações entre escritas para dizer “coisas diferentes”, começa assim a busca difícil e muito elaborada de modo de diferenciação, que resultam ser interfigurais. Neste sentido as crianças exploram critérios que lhes permitem, às vezes, variações sobre o eixo quantitativo, variando apara outra, e às vezes o eixo qualitativo, variando o repertório de letras e até mesmo o posicionamento destas sem modificar a quantidade.
Ao passar por todo esse processo a criança começa por descobrir que as partes da escrita (suas letras) podem corresponder a outras tantas partes da palavra escrita (sílabas). Inicia-se então o período silábico, onde permite obter um critério geral para regular as variações na quantidade de letras que devem ser escritas, chegando até o período silábico-alfabético, que marca a transcrição entre os esquemas futuros em via der serem construídos.
Neste período a criança descobre que uma letra não basta para representar uma sílaba e que a identidade do som não garante a identidade de letras e nem a identidade de letras à dos sons. Uma polêmica em relação aos métodos utilizados no processo de alfa-

betização: analítico, sintético, fônico versus global, deixando claro que nenhuma dessas discussões levou em conta as concepções das crianças sobre o sistema de escrita. Deste modo para ela os métodos não oferecem nada maias do que sugestões, incitações.

O método não pode criar conhecimento, e que nenhuma prática pedagógica e neutra, todas estão apoiadas em certo modo de conceber o processo de aprendizagem e o objeto dessa aprendizagem. Existem três dificuldades principais que precisam ser colocadas: a visão que um adulto já alfabetizado tem do sistema da escrita, a confusão entre desenhar e escrever letras e a redução do conhecimento do leitor ao conhecimento das letras e seu valor convencional.

Pois, uma vez estabelecidas estas dificuldades conceituais iniciais, é possível analisar a prática docente em termos diferentes metodológicos. Conclui após dar ênfase em cada assunto acima citado, que um novo método não resolve os problemas, mas sim que é preciso reanalisar as práticas de introdução da língua escrita, tratando de ver os pressupostos subjacentes a ela.

A compreensão do sistema de escrita onde afirma que a leitura e a escrita têm sido tradicionalmente consideradas como objeto de uma instrução sistemática, todavia através de pesquisas a autora possui outra visão. As atividades de interpretação e de produção da escrita começam antes da escolarização, a aprendizagem se insere em um sistema de concepções previamente elaboradas, e não pode ser reduzida a um conjunto de técnicas perceptivo-motora. A escrita não é um produto escolar, mas sim um objeto cultural, resultado do esforço coletivo da humanidade e que existe um processo de aquisição da linguagem escrita que precede e excede os limites escolares.

Através de dados colhidos em pesquisas a autora menciona alguns dados que determina aspectos de toda esta evolução como a construção original da criança e onde estas elaboram ideias próprias a respeito dos sinais de escrita, ideias estas que não podem ser atribuídas a influência do meio ambiente. A criança passa pelo conflito que a distinção em o que é uma figura e o que não é uma figura. Após esta fase começa um trabalho cognitivo em relação a um segundo conjunto, que é a quantidade mínima de caracteres, critério este que tem uma influência decisiva em toda evolução.

A escola pode cumprir um papel importante no que se refere à aprendizagem, no entanto, este papel não deveria ser de dar inicialmente todas as chaves do sistema alfabético, mas sim criar condições para que a criança as descubra por si mesmas. Sendo assim o professor deverá adaptar seu ponto de vista ao da criança, estando sempre alerta sobre o que deve ser levado em conta, como, por exemplo, menosprezar os conhecimentos das crianças ao trabalhar somente com base na escrita, cópia e sonorização dos grafemas que considerar elegível a produção da escrita.

Apesar de a escola ser uma instituição social para controlar o processo de aprendizagem e sendo assim a aprendizagem deve realizar-se na escola, a criança desde que nasce é construtora de conhecimento. No entanto para ela deve-se abandonar a ideia de que nosso modo de pensar é o único, fazendo-nos adotar o ponto de vista do sujeito em desenvolvimento. No caso da leitura e escrita a dificuldade de adotar o ponto de vista da criança foi tão grande a ponto de ignorar as suas produções escritas, que há pouco tempo eram consideradas meras garatujas.

A escrita e considerada tradicionalmente como omissão de letras, olhando pelo ponto de vista da escrita adulta, mas vista do sujeito em desenvolvimento, esse tipo de escrita é considerado “acréscimo de letras”. No entanto ao final do ano a criança já escreve alfabeticamente. A partir da lei 11.274/2006, a mudança no tempo de ensino de oito para nove anos, a entrada da criança com seis anos no ensino fundamental, isso tem causado estranheza e incertezas, pois acham que pulariam o tempo da infância, antecipando o ler e escrever. Para BAPTISTA, 2009 essa transição possibilita um melhor resultado nas etapas da educação básica beneficiando o aluno.

Menciona o fato de que oitenta por cento das crianças com três anos de idade seriam capazes dominar uma combinação arbitraria de sinais e significados, enquanto aos seis anos, quase todas as crianças seriam

capazes de realizar esta operação. Conclui, ainda, com base nas observações feitas a essas investigações, que o desenvolvimento entre três e seis anos envolve não só o domínio de signos arbitrários, como também o progresso na atenção e na memória (BAPTISTA, 2009, p.19).

Na infância a criança começa a se relacionar com o mundo e as diversas culturas, período em que passa a atribuir significados diferentes, ela passa a se esforçar para e se fazer presente no mundo adulto. O nosso sistema de escrita fica sendo parte deste mundo, influenciando a cultura infantil e sendo influenciado por ela.

As possibilidades de trabalhar a escrita com crianças de seis anos com atividades diversificadas, tendo o cuidado de respeitar o individual de cada uma e não pulando etapas deste período de sua vida. Os professores devem ter sensibilidade e respeitar a capacidade, e principalmente o interesse da própria criança em aprender.

Existem três exigências que precisam ser levadas em conta quando falamos de aprendizagem da leitura e da escrita, fazer com que o aluno se aproprie da técnica da escrita, se aperfeiçoando e utilizando, e com um trabalho integrador. Com o advento de muitas possibilidades outra exigência é que a escola precisa ser essencial para que esse processo aconteça. A criança faz parte do processo, ela precisa se sentir parte dele e ser o construtor de bases de um sistema escrito. A sala de aula deve ser estimuladora, desafiadora e instigadora para que o aluno tenha motivação para aprender.

A última exigência tem a ver com o direito, quando a criança é protagonista de seu próprio aprendizado, desenvolvendo-se através dele. A criança é vista como um ser competente, capaz de formular hipóteses, interage com o seu meio, assim a linguagem escrita deve ser vista como bem cultural, com o qual a criança deve interagir, mas é importante que a criança se aproprie para se sentir incluída na sociedade (BAPTISTA 2009).

A criança conseguirá se desenvolver mediante os expostos no seu dia a dia, a escola necessita fornecer meios para que isso aconteça. Com o aprendizado da escrita e leitura as possibilidades são imensas, as brincadeiras acabam sendo um elo facilitador, pois, a criança ainda utiliza a brincadeira em todo seu cotidiano e é uma forma menos brusca de envolvê-las nesta responsabilidade. A apropriação do aprendizado da leitura e da escrita faz com que a criança interaja mais com o mundo e com sigo mesma, pois ela deixa de ver as letras apenas como símbolos e passa a compreendê-las.

1.1 BRINCAR NO AMBIENTE ESCOLAR

Vamos neste capítulo entender melhor porque a brincadeira se encaixou tão bem no contexto escolar e como atualmente ela vem sendo utilizada como aliada para alfabetizar. Para Santos, (1999, p. 49) brincar: É uma experiência vivenciada que nos dá prazer ao executá-la. Por meio da ludicidade a criança se relaciona com o outro e aprende a ganhar e perder, a respeitar a ordem na fila, a aceitar as frustrações, e a expressar as suas emoções. Qualquer atividade que cause uma experiência positiva, divertida e prazerosa pode-se chamar de lúdica. Percebemos a importância de oportunizar ao educando momentos de prazer e de experiências lúdicas, experiências que são capazes de contribuir para o convívio social na escola e na sociedade.

É através da brincadeira que na mais tenra idade as crianças interagem com o mundo através dela. Por isso as escolas necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas (escola) (KISHIMOTO, 1998).

Conforme Almeida (2000), a ludicidade contribui e influência na formação do aluno, possibilitando uma evolução constante no conhecimento. Contudo o mesmo só será garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Santos (2001, p.14) confirma que “a aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garante uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação”.

Rizzo (1996) cita alguns procedimentos que auxiliam ao educador na realização de jogos, sendo que alguns destes itens são comuns a qualquer disciplina:

* Incentivar a ação do aluno;

* Apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam bons;
* Incentivar a decisão em grupo no estabelecimento das regras;
* Apoiar os critérios escolhidos e aceitos pelo grupo para decisões, evitando interferir ou introduzir a escolha destes critérios;
* Limitar-se a perguntar, frente ao erro ou acerto, se concordam com os resultados ou se alguém pensa diferente e porque, evitando apontar ou corrigir o erro;
* Estimular a comparação, termo a termo, entre grandezas lineares;
* Estimular a tomada de decisões que envolvam sempre que possível avaliação de grandeza;
* Estimular a discussão de ideias entre os jogadores e a criação de argumentos para defesa de seus pontos de vista;
* Estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados;
* Estimular a antecipação dos resultados, no encaminhamento que se quer dar a partida;
* Incentivar a criação e uso de sistemas próprios de operar (ação mental).

Segundo Vygotsky (1991), durante a pré-escola ou em idade escolar, as habilidades conceituais da criança são ampliadas a partir do brinquedo, do jogo, e, portanto, do uso da imaginação. Segundo ele, ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade. Assim sendo, quando a criança imita os mais velhos em suas atividades culturalmente e/ou socialmente padronizadas, ela gera oportunidades para o seu próprio desenvolvimento intelectual.

Sendo assim o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Leif (1978), diz que "jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa". A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

* O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador;
* A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
* O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;
* O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;
* O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração etc.

O brincar não visa somente à busca do prazer, ele está ligado também aos aspectos do desenvolvimento físico e da atividade simbólica. O aspecto físico abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se, enquanto o desenvolvimento das habilidades linguísticas, cognitivas e sociais pode ser observado pelo brincar simbólico. Pelo faz-de-conta, as crianças testam e experimentam os diferentes papéis existentes na sociedade e, com isso, desenvolvem suas habilidades. Com o avançar da idade o faz-de-conta declina e começam a aparecer brincadeiras que imitam cada vez mais o real e os jogos de regras (CORDAZZO, VIEIRA, 2008).

Freire (2004), nos diz que a atividade mais típica de uma criança é a atividade lúdica. Pois é difícil flagrar uma criança bem pequena, um, dois, três anos, fora de situações lúdicas. Vygotsky dedicou a sua vida ao desenvolvimento de uma teoria, que contemplasse a aprendizagem significativa, surgindo, assim, o sócio interacionismo. Esta teoria concebe o indivíduo em interação com o meio. Para ele, a escola tem a tarefa de transformar o atual estado de desenvolvimento do educando, conduzindo-o a uma elaboração mais aprimorada dos seus conceitos.

O avanço das teorias educacionais, em especial, as que defendem o aluno como agente do seu processo de conhecimento e que o ensino é despertado pelo interesse do aluno, passaram a ser um desafio ao desempenho do professor, exigindo dele novas competências. É nesse contexto, que o lúdico ganha espaço.

Segundo Leif (apud RIZZI; HAYDT, 1986), o jogo apresenta quatro motivos que levam os educadores a utilizarem-nos com frequência:

1- O jogo corresponde ao impulso natural da criança, e neste sentido satisfaz uma neces-

sidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.
2- A atitude do jogo apresenta dois elementos que o caracterizam: o fazer e o esforço espontâneo, como o jogo leva o prazer sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.
3- A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais, e sendo uma atividade física e mental, aciona as funções psicológicas e as operações mentais, estimulando pensamento.
4- O quarto motivo é decorrente de anteriores, o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. A ideia de aplicar o jogo a educação difundiu-se principalmente a partir do movimento da escola nova e da adoção dos chamados "métodos ativos".
A realização de um trabalho eficiente tendo a ludicidade como fator-chave, é necessário que o educador possua a capacidade de conduzir o trabalho em uma perspectiva que desperte e mantenha o interesse pela atividade que está sendo desenvolvida. A formação de professores para uma plena e íntegra reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, que ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torná-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si (OLIVEIRA, 1996, p. 80-1).
Os educadores, enquanto mediadores da aquisição de conhecimento devem resgatar através da reformulação da cultura pré-existente, o lado "humano" do aluno, respeitando o mesmo, sem rotulá-lo, buscando informações sobre o "eu" desse sujeito, tentando entendê-lo a partir do seu cotidiano.
Para CHARTIER (1994, p. 16): "É também pôr em jogo o corpo é inscrição num espaço, relação consigo e com o outro", numa interação entre leitor e os vários mundos possíveis, pois o ato de ler é generosamente um ato de compreensão onde se é tomado pelo dito, que numa reinvenção pode alcançar o não dito.
A interação entre a criança e o jogo faz com que ela interaja com outras crianças também, tornando isso um benefício mútuo. Para CARVALHO, é preciso levar em consideração diversos fatores como individualidade, identidade, ideais democráticos, a remoção de barreiras para a aprendizagem e para a participação de todos
A individualidade - o que significa não perder no todo, a satisfação das necessidades e interesses de cada um;
• A identidade – o que significa reconhecer-se, aceitando as próprias características distintas das demais pessoas.
E, no caso de pessoas com deficiência, significa não as negar ou mascará-las, possibilitando o desenvolvimento da personalidade dos alunos, conferindo-lhes autonomia e autoestima positiva.
• Os ideais democráticos – o que significam a busca da equidade, isto é, da equiparação de oportunidades, oferecendo-se, de direito e de fato o que todos e cada um necessitam para o exercício da cidadania;
• A remoção de barreiras para a aprendizagem e para a participação de todos – o que significa pensar nas barreiras enfrentadas pelos alunos e naquelas experimentadas pelos educadores e pelas famílias, interferindo no processo de construção dos conhecimentos, pelos alunos. (CARVALHO,2006, p.155)
Neste contexto de aprendizado e convívio social o uso de atividades lúdicas pode fortalecer o processo de inclusão e os laços sociais que virão após a inserção desta. As atividades lúdicas fazem parte do desenvolvimento constante do ser humano, facilitando o processo de aprendizado. Diversas são as possibilidades de atividades lúdicas no ambiente escolar, sendo assim também podem facilitar neste processo para abordagens diferenciadas.
Kishimoto (2008, p.30) afirma que: "O uso de atividades lúdicas com fins pedagógicos remete-nos a relevância deste instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil, pois se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-lo". A palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar

estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte.
Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Partindo da concepção de que a brincadeira e os jogos são atividades imprescindíveis para o desenvolvimento global do aluno, favorecendo sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.
De acordo com KISHIMOTO (2008), ao atender as necessidades, o jogo torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com eles há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado.
Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.
Pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, com o meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. O jogo pode ser útil tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como para trabalhar conteúdos curriculares. Os jogos e as brincadeiras podem e devem fazer parte das atividades.

3. CONCLUSÃO

Ainda que existam dificuldades para alfabetizar, como impedimentos diversos, como por exemplo a quantidade de alunos em sala de aula, alunos dispersos por muitos motivos, desde a falta de atenção no lar, a múltiplas oportunidades das tecnologias da informação, a alfabetização é uma etapa única e importante, muitos não acompanham o ritmo e o processo de alfabetizar se estende por longos anos, sendo assim a brincadeira pode ser uma aliada na introdução com leveza e objetividade imperceptível.
O desenvolvimento do ser humano desde os aspectos biológicos, até os cuidados com alimentação e com a saúde, bem como o desenvolvimento do intelecto com o cognitivo é importante para cada indivíduo. As escolas precisam incentivar os professores a entenderem melhor o processo de aprendizagem para alfabetizar, pois esse processo pode ser confundido e o professor acabar perdendo alunos por falta de criatividade, é necessário que o professor perceba as dificuldades individuais e faça com que os alunos se ajudem mutuamente a descobrir este mundo da alfabetização.
O docente em seu trabalho docente necessita utilizar de artifícios para aproximar o aluno, e entender melhor os processos que podem influenciar no aprendizado. O uso das brincadeiras pode ser um grande trunfo, a brincadeira faz parte do cotidiano do aluno e isso pode aproximá-lo ainda mais desse processo. O professor precisa levar em consideração que os alunos passam por situações e que estas podem influenciar no processo de aprendizado esperado no ambiente escolar.
O educador pode potencializar o aprendizado dos alunos, motivando-os, desafiando a pensar, pesquisar, e se comunicar. Utilizar as brincadeiras no trabalho docente ajuda a transpor algumas barreiras e a perceber alunos que tem bloqueios para aprender. No processo de escolarização é necessário que o professor consiga construir situações de aprendizagens, para desenvolver as diferentes habilidades. É através deste processo que surge a relação professor-aluno. As brincadeiras estão nesta época da idade, em que eles serão alfabetizados, elas são muito presentes no dia a dia das crianças, é uma das formas mais espontâneas do desenvolvimento humano, brincar pode ser interessante, informativo e envolvente. Nesta perspectiva brincar e alfabetizar resulta em êxito no ambiente escolar.

4. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. RJ: Editora Vozes, 2004.
ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

AZEVEDO, M. A; MARQUES, M. L. Alfabetização Hoje. São Paulo: Cortez, 2009.
BAPTISTA, M. C. Crianças menores de sete anos, aprendizagem da linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos. In: MACIEL, F. I. P. (orgs). Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE,2009. p. 13_24.
BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. Cadernos de história da Educação. São Paulo, n.4, jan/dez 2005.
BRASIL. LEI 9.394/1996. (Redação dada pela lei n°11.274/2006) Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.
SILVA, A. C. S; et al. Escola e Família: Contextos de Desenvolvimento Humano. Revista Ciências Humanas - UNITAU, vl. 4, n.1, 2011.
CARVALHO, R. E. Educação inclusiva: com os pingos nos "is". 4ª ed. Porto Alegre, ed. Mediação, 2006.
CAGLIARI, L. C. Alfabetização e Linguística. São Paulo: Scipione, 1999.
CHARTIER, R. Práticas de leitura. São Paulo: Estação Liberdade. 1996.
CRUZ, D. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. (Org). O lúdico na formação do educador Petrópolis: Vozes, 1997.
DALLABONA, S. R; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista técnica cientifica - ICPG, 2004. Vol1.
DOHME, Vânia. Atividades Lúdicas na Educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes,2009.
FERREIRO, E; TEBEROSKY, A. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artmed,1999.
FREIRE, J. B. O jogo: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
FRIEDMANN, A. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006.
GONÇALVES, N. O lado sério da brincadeira – um olhar para a autoestima do educador. São Paulo: Cortez, 2013.
KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.
MACEDO, L. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.
MALUF, A. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
QUEIROZ, T. D. Dicionário Prático de pedagogia. São Paulo: Rideel, 2003.
RABELLO, E; PASSOS, J. S. Vygotsky e o desenvolvimento humano. 2006. Disponível em: http://www.josesilveira.com/artigos/vygotsky.pdf. Acessado em: 30 de abril de 2025.
RIZZO, G. Jogos Inteligentes. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil,1996.
SANTOS, A. R. Metodologia científica: a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: DP & A, 1999.
VÊNANCIO, S.; FREIRE, J. B. O jogo dentro e fora da escola. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1986.