**O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO**

Artigo escrito em colaboração das educadoras:

JISELMA PEREIRA DA SILVA

ODILZA SANTANA DE ALMEIDA CAMPOS

SOLANGE VITORINO SANTANA DA CURZ

**INTRODUÇÃO**

De acordo com o RCN, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão e sim como um meio de alfabetização a ser utilizada. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita à aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física. E o presente artigo aborda a temática “Atividades Lúdica na alfabetização ” que procurou verificar a importância do lúdico no processo de alfabetização, quais jogos e brincadeiras as crianças preferem nesta etapa de ensino e sua relação com o processo de alfabetização. Para respaldo do estudo buscou-se embasamento teórico nos pensadores como Vygotsky, Kishimoto, entre outros. Este tema se justifica pelo fato de que brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade, autonomia e a capacidade de representar papel na brincadeira em qual as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. Na perspectiva de Vygotsky, a criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro de sua experiência, afirma que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na alfabetização esta que esta em constante busca de processo que auxiliam na aprendizagem. E as brincadeiras são apontadas como espaços privilegiados do desenvolvimento da criança,pois o brincar é uma atividades natural e espontânea que levam as crianças despertar suas emoções e prazeres,perdendo o medo pois brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo.

**DESENVOLVIMENTO**

Desde o nascimento o ser humano vai passando por fases na busca de construção do conhecimento. A conquista do ser humano do símbolo passa por diferentes fases, tendo origem nos processos mais primitivos da infância. Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, assim, ao brincar estar-se-á fazendo uso de uma linguagem simbólica, o que se faz retirando da realidade coisas para serem significadas em outro espaço. Quando a criança brinca com uma peça de sucata e imagina que é um caminhão está estabelecendo uma relação de imaginação e criação está recriando a realidade, a criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio e a forma básica mais importante e decisiva do ser humano, por fazer desabrocharem e ativarem as forças criativas da criança”. Através da brincadeira, a criança desenvolve a atenção, a memória, a autonomia, a capacidade de resolver problemas, se socializa, desperta a curiosidade e a imaginação, de maneira prazerosa e como participante ativo do seu processo de aprendizagem. Tanto a escola como a família vê o brincar como uma atividade sem importância, contudo, atualmente existe uma vasta produção que afirma a brincadeira como sendo importante no desenvolvimento e aprendizagem da criança. As afirmações acima descritas que concebem a brincadeira como algo sem importância podem ser comprovadas a partir dos questionários aplicados às crianças. Ao brincar com o objeto a criança o vai percebendo em suas diferentes dimensões, descobre seus atributos, sua utilidade, classifica-o, podendo mais tarde modificar suas estruturas. É através do brincar que a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode, "a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar logicamente a realidade, consequentemente, de representá-lo."( OLIVEIRA, 1998, p. 47). Ao perguntar se as crianças brincam na escola, todas responderam que sim, e estas eram pega-pega, rela-juda, escondeesconde, pique no ar, de boneca e casinha. Ainda disseram serem suas brincadeiras prediletas. Para brincar, para exercer a capacidade de criar é preciso um espaço rico e diversificado. (TAILLE 1992, p. 49 citando PIAGET), nos diz que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases. São elas: anomia, heteronomia e autonomia. • Anomia se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente. Apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brincam consigo mesma. A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é bastante egocêntrica: somente o seu ponto de vista é percebido. • Heteronomia na fase conhecida como heteronomia as crianças aceitam as regras do jogo, aqui já se brinca em grupo, porém, as regras do jogo não podem sofrer modificações propostas pelos participantes do próprio grupo, as regras são vistas como imutáveis, a criança ainda não se concebe com um criador de regras, percebe-se mais como um executor, aquele que segue a regra. A regra, neste caso é percebida como algo sagrado. No decorrer desta fase, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras. É muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal, unilateral Partir do centro do interesse das crianças das crianças e ir paulatinamente implantando na rotina das aulas atividades que envolvam o brincar. Assim a aprendizagem se tornará mais prazerosa aos alunos. Vale lembrar que brincadeiras compreendidas apenas como recurso perdem o seu principal objetivo que é a ludicidade e possuem apenas a função de treinar e sistematizar conhecimento. BORBA (2007) acrescenta que a brincadeira da forca além de descontrair favorece o treino da leitura e escrita, talvez por isso não chame a atenção das crianças, pois ainda não dominam completamente o código escrito. As demais brincadeiras não fazem parte da cultura dessas crianças, então cabe ao professor investigar as brincadeiras que fazem parte do cotidiano de sua turma. Neste sentido, BORBA (2007) diz que: Existem inúmeras possibilidades de implantar a ludicidade na rotina da sala de aula, porém o que não pode perder de vista é o real sentido que as brincadeiras possuem para as crianças. É necessário que as atividades proporcione a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as respostas por parte das crianças. Ao incorporar a brincadeira no cotidiano escolar dos alunos estará ampliando as possibilidades de aprendizado. Com relação ao jogo, Piaget (apud. Deslandes, 2006) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. De acordo com Vygotsky (1998), o faz-de-conta é uma atividade importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois exercita no plano da imaginação, a capacidade de planejar, imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação.Para este autor, “a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal” (VYGOTSKY, 1998:124) O fazde-conta é apontado pelas crianças como uma das brincadeiras preferidas. O professor deve se atentar para estas preferências e ir ampliando as possibilidades de aprendizagem, haja vista, que esta é uma das principais intenções do Plano Nacional de Educação que assim cita: determinação legal do Ensino fundamental é de, Implantar progressivamente o ensino fundamental de nove anos, pela inclusão das crianças de seis anos de idade, tem duas intenções oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período de escolarização obrigatória e assegurar que, ingressando mais cedo no sistema de ensino, as crianças prossigam nos estudos alcançando maior nível de escolaridade (BRASIL, 2001, p.21. O momento crucial de toda a seqüência da vida escolar é o momento da ALFABETIZAÇÃO, que requer de todos nós um olhar especial na busca de estratégias de ensino que promovam os alunos, garantindo o seu desenvolvimento e participação na construção do conhecimento. O processo de alfabetização ocorre de forma diferente em cada indivíduo e,cada um,alcança determinados níveis também em momentos diferentes,dentro do seu próprio ritmo e motivação.O alfabetizar/letrando,leva em conta os usos sociais e as funções da escrita na sociedade,as interações e as interlocuções do indivíduo com o outro e com o objeto do conhecimento e enfatiza as relações sociais,nos quais o conhecimento é produzido,vivenciado e apropriado pelo aluno. Torna-se muito importante que instituição de educação infantil e a família repensem seus papéis para que ambos promovam uma educação comprometida com o desenvolvimento da criança, afim de que a alfabetização e letramento na infância realmente aconteça. Sonia Kramer, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, não distingue alfabetização de letramento. Para ela: A alfabetização, longe de ser um aprendizado mecânico, é uma produção cultural entre outras. E quanto mais os professores trabalharem essa produção cultural inter-relacionada com as outras dimensões da cultura, mais fortemente estarão. As atividades,brincadeiras e jogos devem estar bem elaboradas e planejadas para assim o lúdico se tornar uma metodologia importante,pois o lúdico na alfabetização não é só brincar mais deve ser planejada e bem elaboradas como um instrumento e auxilio a alfabetização .

CONCLUSÃO

Podemos concluir que com o lúdico a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Ao utilizar o lúdico como instrumento facilitador no ensino- aprendizagem, percebemos que esta é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, que permitirá ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como laboratório de aprendizagem,diante do processo de Alfabetização é muito importante, pois faz parte do mundo infantil. O lúdico não representa uma fórmula mágica que irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau de comportamento na educação, mas representa um meio de auxiliar a aprendizagem. No momento em que a criança brinca manifesta os impulsos internos; a brincadeira é uma atividade que toda pessoa realiza ou realizou, através dela a criança sente prazer, liberdade, criatividade, descanso, começando aí a construção de sua própria identidade. As brincadeiras que as crianças preferem nesta etapa de ensino são pega-pega, rela, esconde-esconde, pique no ar, de boneca e casinha, elas não estão diretamente relacionadas com o processo de alfabetização, porém o ato de brincar desenvolve na criança várias habilidades.Torna-se muito importante que a escola e família repensem seus papéis para que ambos promovam uma educação comprometida com o desenvolvimento da criança, afim de que a alfabetização realmente aconteça.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**.

BORBA,Ângela Meyer. Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituições públicas de educação infantil. 2005. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, Niterói. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Plano Nacional de Educação. Lei n.10.172/2001. Brasília: MEC/SEF, 2001. ------------- Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), MEC/SEF, Vol 1, 1998. DESLANDES, Keila. Psicologia: Uma Introdução a Psicologia. Cuiabá: EdUFMT, 2006. KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. In Kishimoto, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2003. PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e terra, 1996