

A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil

Jiane Martins Soares¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico no trabalho com a alfabetização sob a luz da psicologia educacional. A relevância do lúdico no desenvolvimento da criança tem sido demonstrada por inúmeros autores que atestam a sua importância já que proporciona muitas maneiras de levar a criança a aprender de forma motivada e significativa. Tendo como base uma pesquisa bibliográfica, onde autores como: Piaget (1978), Vygotsky (1984) e Antunes (1998) entre outros que apresentam estudos importantes sobre esta temática, este trabalho proporciona uma leitura significativa sobre a utilização dos jogos na educação. Em seu teor é possível fazer uma breve caminhada histórica sobre a inclusão do jogo no campo educacional, além de saber sobre algumas contribuições científicas deste recurso imprescindível no campo da alfabetização. Os resultados evidenciam o jogo e a brincadeira, pois fazem parte do processo de formação do ser humano, e, portanto, não podem ser excluídos como instrumentos didáticos no campo escolar, principalmente no período de alfabetização. Enfatiza também a necessidade do professor ter competência para utilizar o jogo, onde o planejamento e a base teórica não podem faltar ao utilizar o lúdico como recurso de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Educação. Aprendizagem.

1 - INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização da criança no campo escolar ainda merece algumas reflexões, já que os avanços no ensino da leitura e da escrita inseridos no ambiente escolar estão longe de serem considerados excelentes. Caminhou-se bastante, porém, é preciso ir mais longe. A alfabetização tem sido alvo de muitas discussões no mundo atual, isto porque apesar do reconhecimento desse direito cidadão e das muitas medidas que vêm sendo tomadas para garanti-lo, ainda existem elevados índices de evasão e repetência escolar.

Portanto, construir um espaço, meios e tempo para que os educandos se alfabetizem através de atividades que lhes propiciem diferentes maneiras de alcançar o aprendizado da leitura e escrita é um compromisso, considerando que em

¹ Licenciatura Plena em Pedagogia com habilitação em docência de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental e Administração Educacional pelo Instituto de Ensino Superior do Amapá - IESAP; Pós-graduação em Psicopedagogia Institucional pela Faculdade Meta de Macapá.

nome da educação formal as crianças são monopolizadas cada vez mais cedo para atividades pouco criativas e inteligentes no espaço escolar, dificultando-lhes assim, o seu processo de alfabetização.

Ao ponderar a necessidade de uma postura interdisciplinar para entender as causas do não aprendizado da leitura e da escrita, acredita-se que a alfabetização possa ser construída através de atividades que permitam aos alunos comparar e reformular suas hipóteses, desenvolver habilidades e interação social. Uma possibilidade pode ser o uso de atividades lúdicas como um meio de superação das dificuldades de aprendizagem que possam vir a produzir o fracasso escolar.

Diante desta problemática, este artigo tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico para a alfabetização sob a luz das teorias psicológicas. Para alcançar esta meta, a fundamentação teórica deste estudo irá abordar, além dos conceitos de alfabetização, o contexto histórico sobre a utilização do lúdico na educação. Além disso, evidenciam-se as inúmeras contribuições de Piaget (1978), Vygotsky (1984) e Antunes (1998) que contribuíram de forma relevante para com muitos educadores no trabalho com o lúdico na alfabetização. O papel do professor também será destacado já que este é um dos grandes responsáveis para que a utilização do lúdico como instrumento didático seja feito com eficiência e competência pedagógica.

1 - CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Ao destacar o jogo como instrumento didático é possível constatar teoricamente inúmeras considerações e nomeações a seu respeito, onde se destacam algumas expressões como: jogos, brincadeiras, brinquedo, atividade lúdica e esporte. As linhas que separam os jogos, esportes, ginástica, brincadeiras ou danças são muito tênues, servindo mais para uma definição didática. Na visão de Brotto (2001, p. 12) não existe uma teoria completa do jogo, nem ideias admitidas universalmente, o autor apresenta uma síntese dos principais campos culturais e científicos onde os jogos são utilizados:

- **Sociológico:** influência do contexto social no quais os diferentes grupos de crianças brincam.

- **Educacional:** a contribuição do jogo para a educação; desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança.
- **Psicológico:** o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos.
- **Antropológico:** a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferenças culturais.
- **Folclórico:** analisa o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações, bem como as tradições e costumes através dos tempos nele refletidos.

Mediante tais concepções compreende-se que o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas no meio cultural do povo, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. Nesta perspectiva, Brougère (2004, p. 16) complementa que:

A palavra "jogos" aplica-se mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e, por isso, vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades de mesma característica como: histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas.

Diante disto, percebe-se que o jogo constitui-se numa atividade primária do ser humano. É principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea; alivia a tensão interior e permite a educação do comportamento. Sendo assim, verifica-se que o jogo auxilia no desenvolvimento físico, mental, emocional e social do sujeito.

Como forma de referendar a importância do jogo como um dos componentes imprescindíveis da cultura humana, Murcia (2005, p. 9) ressalta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Dentre todas as contribuições ofertadas ao desenvolvimento do ser humano, o jogo possui grande relevância em função de viabilizar condições para o aprendizado e entre estas se destaca um aspecto fundamental que é a socialização, onde através das quais os indivíduos constroem seu leque de conhecimentos mediatizadas pelas relações que estabelecem com o meio.

Nas pesquisas de Murcia (2005, p. 11), evidencia-se o jogo como uma atividade natural de todo ser humano, ressalta que: “essa palavra está em constante movimento e crescimento, e faz parte de nossa maneira de viver e de pensar; o jogo é sinônimo de conduta humana”

Neste processo é necessário lembrar que desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante. Nas pesquisas de Pinto e Lima (2003, p. 5) verifica-se que:

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

Como se observa o jogo é um estímulo tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para sua relação interpessoal, fundamental para o processo de aprendizagem infantil. Assim sendo, quando jogam ou criam os seus próprios jogos, as crianças terão uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira. Os jogos, portanto, podem ser afirmações do que está acontecendo, ou representações do que as crianças entendem.

No que consiste aos tipos de jogos, é importante destacar que são normais às expressões como: jogo tradicional e jogo popular, como se constata nos estudos de Murcia (2005, p. 110):

O jogo tradicional é aquele transmitido de geração em geração, quase sempre de forma oral. De pais para filhos e de filhos para netos; de crianças mais velhas para crianças menores. (...) O jogo popular faz referência ao que procede do povo, por isso se define o ‘jogo popular’ como aqueles que ‘são praticados pelas massas e não necessariamente são jogos tradicionais, mesmo que com o tempo possam se perpetuar.

Na visão deste autor, verifica-se que os jogos podem ser classificados por diferentes nomenclaturas dependendo da sua origem no meio social e cultural do povo. Contudo, o jogo está inserido em diversos contextos e modalidades, onde conforme o mesmo autor, também se destaca os jogos folclóricos por evidenciarem um leque de manifestações oriundas da realidade sócio-histórica de uma dada sociedade.

Quanto à utilização do jogo, este pode ser direcionado a uma clientela bem diversificada e com diferentes idades, as pesquisas de Brougère (2004, p. 13) evidenciam que: “O jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela sua função lúdica.” Portanto, os jogos podem ser utilizados por qualquer pessoa.

Os jogos em suas diversas fases contribuíram sensivelmente com os aspectos formativos dos seres humanos, tendo em vista que na Educação Infantil o mesmo serve como recreação, favorecendo a aprendizagem da leitura e escrita e, ao mesmo tempo, pode ser utilizado como recurso para adequar o ensino às necessidades infantis.

Conforme a vasta oportunidade de recursos que envolvem o lúdico, não se pode perder de vista o referencial da cultura, que por sua vez, é muito importante, pois retrata a história de um povo e nesse contexto, o jogo tem um elo de ligação com historicidade dos antepassados da humanidade que deixaram um legado de modalidades lúdicas que servem como entretenimento e lazer.

1.2 RESGATANDO A HISTÓRIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO

Ao analisar a história da educação é possível perceber que a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras foi incentivada por inúmeros teóricos que desde os tempos da Grécia antiga já ressaltavam sobre a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança. Embora a utilização de brinquedos e jogos como recurso para o ensino tenha sido empregado somente séculos depois, desde a antiguidade havia quem defendesse a ideia da brincadeira como instrumento de crescimento intelectual da criança.

Os jogos destinados ao preparo físico aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz às

escolas romanas uma nova orientação, acrescentando à cultura física à formação estética e espiritual. De acordo com Aranha (1996, p. 52):

Sob a orientação do pedócrito (instrutor físico), é iniciado em corrida, salto, lançamento de disco, de dardo e em luta, as cinco modalidades do pentatlo, competição famosa de jogos. Aprende assim a fortalecer o corpo e a exercer o domínio sobre si próprio, já que a educação física nunca se reduz à mera destreza corporal, mas vem acompanhada pela orientação moral e estética.

Deste modo, verifica-se que a Grécia utilizava-se dos jogos não apenas como recurso de desenvolvimento corporal da população, mas como uma importante atividade de crescimento moral, auxiliando assim no processo de formação da criança e do jovem.

Nos estudos Kishimoto (2003, p. 40) evidenciam que na Idade Média com imposição de dogmas pela igreja distanciou-se o desenvolvimento da inteligência e da arte de pensar pela atividade lúdica onde: “Neste clima não houve condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez.”. Assim, nas pesquisas do autor, os jogos neste período foram associados aos jogos de azar, muito utilizado nesta época. Por outro lado, não se constatou nos registros dos pesquisadores consultados a utilização de jogos como uma atividade com fins educacionais, mas apenas como uma brincadeira utilizada pela população sem objetivos pedagógicos.

A partir do século XVIII fortaleceram as ideias sobre a importância do lúdico na educação. Segundo Oliveira (2002, p. 64) o educador Comênio (1592-1670) defendia que: “A exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais, racionalização do tempo e do espaço escolar.”

Assim sendo é possível entender que os jogos eram utilizados para estimular os sentidos e com isto fazer com que as crianças pudessem avançar em seu desenvolvimento cognitivo. Importante ressaltar que a influência de Comênio no campo educacional incentivou o planejamento e a elaboração das aulas com objetivos pré-determinados.

Outro importante pesquisador que contribuiu para o incentivo da atividade lúdica na educação foi Rousseau (1712-1778), para ele as atividades lúdicas deveriam ser aproveitadas no ambiente educacional já que proporcionavam a ideia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivo à aprendizagem.

Froebel (1782-1852) também utilizou os jogos no campo educacional, além de ter contribuído também com diversos recursos pedagógicos. Com base nesse pressuposto, Kishimoto (1996, p. 42) enfatiza que:

É com Froebel que o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do princípio de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísicas.

Portanto, ao criar muitas formas de utilizar o jogo como recurso pedagógico Froebel permitiu a criança à ação do brincar e ao mesmo de adquirir conhecimentos intelectuais importantes no espaço escolares onde diferentes conteúdos disciplinares puderam ser compreendidos.

Maria Montessori (1879-1952) que, apesar de médica, também se dedicou ao magistério e ressaltou de forma ampla e significativa a utilização do brinquedo como instrumento de aprendizagem. Para Oliveira (2002, p. 74), esta educadora também construiu recursos pedagógicos como: “letras móveis, letras recortadas em cartões lixa, contadores e diversos outros instrumentos para levar a criança a aprender de forma lúdica e prazerosa.” Sua proposta levava em conta a valorização da criança e a adaptação da escola conforme a faixa etária do educando.

Destacou-se também, na primeira metade do século XX, Celestin Freinet (1896-1966) que adaptou sua prática pedagógica mediante inúmeras atividades manuais e intelectuais onde os limites da sala de aula eram extrapolados dando a criança à oportunidade de viver experiências no meio social. Oliveira (2002, p. 77) ressalta que, “A seu ver, as atividades manuais e intelectuais permitem a formação de uma disciplina pessoal e a criação do trabalho-jogo, que associa atividade e prazer e é por ele encarado como eixo central de uma escola popular.”

Freinet considerou a aquisição do conhecimento como fundamental, mas, essa aquisição deve ser garantida de forma significativa, respeitando-se o livre arbítrio da criança. Seu trabalho envolvendo jogos criava um clima de confiança, diálogo, respeito, tolerância, compromisso e responsabilidade entre os alunos. De acordo com Paiva (1996), Freinet elaborou sua pedagogia, com técnicas construídas com base na experimentação e documentação, que dão à criança instrumentos para aprofundar seu crescimento e desenvolver sua ação.

Decroly (1871-1932) também valorizou na sua pedagogia, a atividade lúdica,

transformando os jogos sensoriais e motores em jogos cognitivos, ou de iniciação às atividades intelectuais propriamente ditas. Nele, a ideia-chave é o desenvolvimento da relação nas necessidades da criança, no trabalho e, sobretudo, na reflexão.

Aranha (1996, p. 145) coloca que:

Segundo Decroly, as unidades de globalização, a que ele chama de 'centros de interesse', devem ser determinadas de acordo com as necessidades primordiais da criança _ alimentação, respiração, asseio, proteção contra as intempéries e os perigos, jogo e trabalho – em todas as atividades, em todas as matérias, devem girar em torno de tais centros.

Apesar das críticas que foram tecidas contra a utilização dos jogos nas escolas, os mesmos contribuíram e expandiram-se de todas as formas: jogos para aprendizagens das matemáticas, das ciências, português, geografia e história; enfim uma sequência infindável de jogos didáticos.

Sendo assim, ao constatar no passado a utilização do lúdico através de importantes educadores, verifica-se que o jogo não esteve presente somente como mais uma atividade pedagógica a ser incluída no planejamento escolar, mas como uma ação que mobilizou os profissionais até aqui mencionados, principalmente pelos resultados positivos alcançados e também por saberem que o lúdico, é um recurso de extrema importância para o desenvolvimento da criança.

1.3 OS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, como denotam as pesquisas de Queiroz (2003) o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.

Os jogos auxiliam e muito na educação integral do indivíduo, pois podem dar conta de uma reflexão sócio-histórica do movimento humano, oportunizando a criança investigar e problematizar as práticas, advindas das mais diversas manifestações culturais e presentes no seu cotidiano, tematizando-as para melhor compreensão.

Portanto, é fundamental tomar consciência de que o jogo fornece informações a respeito da criança, suas emoções, a forma de interagir com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua

formação moral. Divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo em sua volta.

Após a divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais² do Ensino Fundamental na área de Língua Portuguesa, destacou-se no âmbito educacional uma grande preocupação com as dificuldades de leitura e escrita nas séries iniciais devido ao resultado de um trabalho inadequado com a alfabetização.

A linguagem passou a ser vista como um elemento de comunicação e não, de discriminação. Assim, não é mais valorizada uma única linguagem padrão ou culta como elemento de produção oral e escrita. O universo linguístico dos alunos começou a ser respeitado, já que seus conhecimentos e expressões são anteriores ao ingresso na escola.

A utilização de jogos e textos variados podem se tornar excelentes recursos para facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos que, por certo, terão meios para compreender e expressar-se bem, inclusive na língua padrão, após o domínio das diferentes linguagens e instrumentos textuais. Neste sentido, o jogo na escola, como coloca Santos (2000, p. 37):

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Compreende-se desta forma, que o jogo é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Portanto, ao utilizar-se de atividades lúdicas o professor propicia ao aluno a oportunidade de interagir-se por meio da Língua Portuguesa de forma dinâmica, interpretando texto, expondo ideias e ou mesmo extrapolando seus conhecimentos para outras áreas.

Nesse sentido, considera-se que determinados objetivos só podem ser conquistados se os conteúdos tiverem um tratamento didático específico, ou seja, se houver uma estreita relação entre o que e como ensinar. Mais do que isso: parte-se do pressuposto de que a própria definição dos conteúdos é uma questão didática que

² PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais: proposta lançada a todas as escolas públicas do Brasil pelo Ministério da Educação através de 10 volumes que abrangem as diferentes disciplinas do Ensino Fundamental e Médio (BRASIL, 1997).

tem direta relação com os objetivos colocados, bem como com as propostas curriculares.

Muitas propostas pedagógicas para o Ensino Fundamental se baseiam em atividades onde o lúdico possa estar presente, de forma constante no ambiente educacional. Tal afirmação baseia-se nos amplos estudos acadêmicos que estudiosos apropriam-se ao levantar informações sobre a psicologia educacional, como também em inúmeros exemplos satisfatórios que o jogo didático pode proporcionar ao educando, principalmente no trabalho com a alfabetização.

1.4 PERSPECTIVAS PSICOLÓGICAS SOBRE O JOGO

Apesar de haver outros profissionais do campo da psicologia da educação que enfatizam a utilização do jogo como importante instrumento educacional, Piaget, Vygotsky e Antunes foram selecionados devido ao fato de suas pesquisas terem alcançado grande popularidade no campo educacional devido as suas importantes contribuições teóricas. Além disso, contribuem significativamente para com o educador alfabetizador.

1.4.1 Concepções de Jean Piaget

Jean Piaget com suas pesquisas proporcionou contribuições significativas para a educação escolar, embora este não fosse seu objetivo primordial. Porém, os reflexos de sua teoria auxiliam no entendimento acerca da criança, em idade escolar ou não. Seguindo uma orientação cognitivista, este pesquisador analisou o jogo integrando-o a vida mental da criança, onde através da experiência lúdica o educando pode alcançar o seu crescimento intelectual denominando este comportamento como assimilação.

Conforme o pensamento de Piaget (1998, p. 35), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de fonemas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato da inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta. O

brincar, neste caso, é indicado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais. Desta forma, entende-se que através do jogo a criança compreende as regras (acomodação), pois é devidamente orientada pelos educadores e após esta fase poderá atingir o segundo estágio, ou seja, adquirir o conhecimento (assimilação) avançando então em seu processo de aprendizagem por meio da experiência simbólica.

Nos estudos de Piaget (1998) é possível verificar a importância dos estágios do desenvolvimento infantil que são as fases: sensório-motora, pré-operatória, operatório-concreta e operatório-formal.

De acordo com este autor, na fase sensório-motora, que vai do zero até o terceiro ano de idade, o interesse da criança se volta para a exploração sensório-motora do mundo físico. Ela adquire nesta fase uma maior autonomia na manipulação dos objetos e na exploração de espaços. Outro marco fundamental deste estágio é o desenvolvimento da função simbólica da linguagem.

No que consiste ao jogo, neste estágio a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. Assim, ao final terá conseguido atingir uma forma de equilíbrio, isto é, deverá desenvolver recursos pessoais para resolver uma série de situações através de uma inteligência explícita, ou sensório-motora.

A fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente) a criança estará desenvolvendo ativamente a linguagem, o que lhe dará possibilidades de, além de se utilizar à inteligência prática decorrente dos esquemas sensoriais-motores formados na fase anterior, iniciar a capacidade de representar uma coisa por outra, ou seja, formar esquemas simbólicos. Isto será conseguido tanto a partir do uso de um objeto como se fosse outro, de uma situação por outra ou ainda de um objeto, pessoa ou situação por uma palavra. O alcance do pensamento irá aumentar, obviamente, mas lenta e gradualmente, e assim a criança continuará bastante egocêntrica e presa às ações. Nesta etapa ela já é capaz de adquirir a noção da existência de regras e começa a jogar com outras crianças jogos de faz de conta, brincadeiras de roda, fantoche etc.

Na fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente), na qual se constata também a frequência à escola, será marcada por grandes aquisições intelectuais. Observa-se nos estudos de Piaget (1998) que neste período ocorre um declínio do egocentrismo intelectual e um crescente incremento do pensamento

lógico formal. A criança terá um conhecimento real, correto e adequado de objetos e situações da realidade externa, e poderá trabalhar com eles de modo lógico. Nesta importante etapa, as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, ludo, amarelinha, dominó etc. envolvendo principalmente atividades de cooperação e discussão.

Na fase operatório-formal (dos 12 anos em diante) a inteligência da criança manifesta progressos notáveis, começa a raciocinar logicamente e já é capaz de pensar sobre os acontecimentos a sua volta. Na adolescência que é o período entre a infância e idade adulta, caracteriza-se pelo desenvolvimento biológico, psicológico e social. Nesta etapa, jogos envolvendo o raciocínio lógico, estratégias e a criticidade tendem a chamar a atenção dos adolescentes.

Embora tais estágios enfatizem principalmente a maturação do sistema nervoso e a experiência com objetos concretos, Piaget (1998) em seus estudos ressalta a interação social como condição necessária para o desenvolvimento intelectual. Assim, para que a criança possa se desenvolver física e cognitivamente, torna-se importante que ela seja incluída em atividades grupais, sendo o jogo neste caso, um significativo instrumento para o seu crescimento.

Neste sentido, Piaget (1998, p. 37) ao longo de seus estudos classificou os jogos em três sucessivos sistemas: de exercício, simbólico e de regras que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de sequências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer derivado das mestrias de atividades motoras. Em torno de um ano de idade tais exercícios práticos tornam-se menos numerosos e diminuem em importância. Esses começam a se transformar em outras formas: 1) A criança passa a fazer repetições fortuitas e combinações e ações e de manipulações; depois define metas para si mesmas e os jogos de exercícios são transformados em construções; 2) Os jogos de exercícios adquirem regras explícitas e, então se transformam em jogos de regras.

Os jogos simbólicos surgem no segundo ano de vida da criança com o aparecimento da representação e da linguagem. Segundo Oliveira (1988, p. 47), na teoria piagetiana, a brincadeira de faz de conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo a utilização de símbolos e brincadeiras sociodramáticas, já os símbolos coletivos não aparecem senão no terceiro ano de vida. Nesta fase o faz de conta

precoce envolve elementos que variam com o tempo como: comportamento descontextualizado, como dormir, comer; realizações com outros, como dar de comer ou fazer dormir; uso de objetos substitutos, como blocos no lugar de bonecas e combinações sequências imitando ações que desenvolvem o faz de conta.

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para realidade.

O terceiro tipo de jogo que Piaget (1998) examina é o de regra, que marca a transição da atividade individual para a socializada. Este jogo não ocorre antes de 4 a 7 anos e predomina no período de 7 a 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.). Para este autor, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e interar o grupo social.

Os jogos de regras são classificados em jogos: sensório-motor (exemplo: futebol), e intelectual (exemplo: xadrez). O que caracteriza este tipo de jogo é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Em suma, Piaget (1998) assegura que o desenvolvimento do jogo progride de processos puramente individuais e símbolos privados que derivam da estrutura mental da criança e que só por eles podem ser explicados. Com o advento da capacidade de representação, a assimilação fica não só distorcida, mas também fonte de deliberados faz de conta. Assim, o jogo de faz de conta leva a criança a rever sua experiência passada para a satisfação do ego mais do que a subordinação à realidade.

Assim, é possível verificar que para Piaget (1998) a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação. Esta concepção reconhece o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

1.4.2 Concepções de Vygotsky

Já Vygotsky (1984) classifica o brincar em três fases. Durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Pode-se dizer que esta fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.

Segundo Vygotsky (1984, p.39), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.” Percebe-se com isto que no ato de jogar, o sujeito desenvolve a capacidade imaginativa, possibilitando a construção de relações entre o imaginário pleno e o real.

Nas considerações deste importante pesquisador é possível descobrir que a realidade imediata que a criança é capaz de construir e nela atuar possibilita ainda o ajuste ao real, acatando-a, negando-a ou modificando-a, através de sua capacidade de se interagir e se socializar com o ambiente. Sendo assim, através de jogos e brincadeiras a criança tem como possibilidade à aquisição de conhecimentos que afetarão em seu crescimento cognitivo.

Entender o papel do jogo na aprendizagem requer a percepção de estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, linguagem, atenção, percepção e principalmente: a aprendizagem.

Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano, Vygotsky (1984, p. 35) afirma que:

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Assim, constata-se que ao brincar a criança se interage com o ambiente e com isto vai construindo novos significados, utilizando para isto seu próprio potencial intelectual. De acordo com este pesquisador é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. A criança comporta-se de forma mais avançada do que

nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore, principalmente no ambiente escolar.

1.4.3 Concepções de Antunes

Contribuindo para com o trabalho das habilidades da criança, Antunes (1998, p. 13) ao explorar o trabalho do psicólogo Howard Gartner sobre a teoria das Inteligências Múltiplas³, define a inteligência humana como sendo “uma capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários”. Para Gartner (2000), a inteligência abrange uma série de habilidades onde todos os seres humanos possuem potencialidades, mas por razões genéticas e ambientais os indivíduos diferem enormemente entre si quanto aos seus perfis intelectuais.

Mediante os estudos de Antunes (2003) é possível descobrir que o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos

³ Inteligências múltiplas: Linguística – domínio da expressão com a linguagem verbal, dar arquitetura às palavras, usar a linguagem para convencer ou transmitir ideias. Lógico-Matemática – capacidade de raciocínio lógico e compreensão de modelos matemáticos; Musical – capacidade de compreender os sons; Espacial – sentido de movimento, localização e direção, percepção de objetos; Sinestésica – domínio dos movimentos do corpo; Naturalista – sensibilidade para aprender os processos da natureza; Intrapessoal – capacidade de auto-compreensão e conhecimento de si mesmo; habilidade para ministrar os sentimentos a seu favor; Interpessoal – capacidade de se relacionar com o outro, entender reações e criar empatia. (ANTUNES, 1998, p. 13).

objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados.

O professor precisa ter muito mais criatividade, vontade, seriedade, competência, sensibilidade, que dinheiro. Para Huizinga (APUD ANTUNES, 1998, p. 46) o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro apenas de caráter lúdico é quando:

Provoca aprendizagem significativa, estimula a construção de novo conhecimento e principalmente desperta o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Para o autor, os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Assim, pode-se concluir nos estudos de Antunes que é perfeitamente possível alfabetizar a criança através dos jogos, levando o aluno a vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem.

Mas para utilizar os jogos no planejamento escolar não basta levar um jogo para sala de aula e utilizá-lo como um recurso lúdico somente, é preciso mais do que isto nesta aplicação pedagógica.

1.5 O papel do professor alfabetizador na aplicação do lúdico

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O profissional envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar, de acordo

com Negrine (1994, p. 13) deve estar preparado não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na escola. Para uma tarefa desta dimensão social, o indivíduo necessita de uma formação sólida, fundamentada em três pilares: “formação teórica, pedagógica e pessoal”.

Deste modo, é preciso que o educador, além da prática tenha também uma base teórica para que possa se sustentar na aplicação do lúdico pois na prática pedagógica é sempre importante utilizar um recurso didático com uma explicação científica comprovando sua eficácia empírica.

Segundo Nóvoa (1991, p. 34), o sentido de formação profissional implica em “entender a aprendizagem numa perspectiva interdisciplinar e como um processo contínuo que requer uma análise cuidadosa desse aprender em suas etapas, evoluções, avanços e concretizações”. Requer também redimensionamento dos conceitos que alicerçam tal possibilidade de busca na compreensão de novas ideias e valores.

A formação lúdica de professores é, hoje, uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade.

O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. Desse modo, Nóvoa (1991, p. 34) evidencia:

Não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

Sob essa perspectiva, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento no processo educacional, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o

desenvolvimento da criança.

Importante ressaltar que os jogos, ao serem utilizados pelo educador no espaço escolar, devem ser devidamente planejados. Neste enfoque, Antunes (1998, p. 37) destaca que:

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham ser satisfatórios e os objetivos alcançados.

Outras considerações são enfatizadas por Fortuna (2003, p.10) ao trabalho lúdico do professor como:

- O professor deve se preocupar em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações, principalmente no que diz respeito à conservação dos jogos e brinquedos.
- Os jogos devem ser elaborados, junto com as crianças, os combinados e as regras de utilização e manutenção dos materiais, como por exemplo: “quem brincou guarda” ou “no final da brincadeira todos devem guardar “os materiais” e até a localização dos jogos nas estantes”.
- Cabe ao educador oferecer materiais variados e interessantes e que, principalmente, estimulem a imaginação infantil.
- Além dos jogos e brinquedos estruturados (fabricados), sugere-se que o educador incremente este aceso através da contribuição de novos jogos, utilizando-se basicamente de sucatas. Estes materiais (que normalmente são descartados como lixo) apresentam uma infinita variedade de cores, formas, texturas e tamanhos e possibilitam que as crianças montem, desmontem, construam (castelos, cabanas, comidinha para o doente, um navio, etc.) e brinquem.

- O espaço da sala ocupada pelas crianças é outro ponto que deve ser observado com atenção. É interessante que elas tenham área livre para brincar, assim como opções de mexer no mobiliário, montar casinhas, vendinhas, cabanas, tendas, circo etc.
- A rotina diária e o tempo que as crianças têm à disposição para brincar também devem ser considerados. Deve-se procurar dar tempo suficiente para que as brincadeiras surjam se desenvolvam e se encerrem.
- O educador não deve ser um mero espectador que apenas intervém em casos de acidentes, brigas ou choros. Nem tampouco ter sempre a iniciativa de propor e coordenar as brincadeiras. É necessária certa dose de sensibilidade para saber distinguir em que momentos sua presença mais ativa é fundamental (como, por exemplo, para estimular a participação de determinadas crianças ou propor novas brincadeiras) e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças interajam, organizem e reinventem as brincadeiras.

Desta forma, o educador que deseja usar o jogo como ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, incentivando desafios e criando situações que façam florescer as habilidades e competências dos alunos.

De acordo com as pesquisas de Santos (2000), para que o relacionamento entre os alunos na hora do jogo ocorra de forma efetiva é preciso que o educador esteja atento, variando os objetivos de forma a requisitar ao máximo o feixe de habilidade de cada um dos alunos, estimulando novas combinações de “forças”, novas combinações de habilidades. Uma vez que o objetivo proposto é diferente, a vitória também caberá a pessoas e times diferentes, o que colabora com o auto-conhecimento e a formação da auto-estima de todos. Ficará clara a situação que cada um tem o seu papel e que cada papel tem a sua importância e o seu momento.

2 - METODOLOGIA

Esta pesquisa define-se como bibliográfica que segundo Lakatos e Markoni (1993, p.

66):

trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado, em livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações (...), com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo.

Sendo assim, neste trabalho procurou-se analisar materiais cientificamente já publicados por outros pesquisadores, tendo como método de abordagem o hipotético-dedutivo que de acordo com Silva e Silveira (2007, p. 146) trata-se de uma pesquisa onde se utiliza o: “raciocínio lógico ponderado por hipóteses”.

Portanto, os dados foram coletados por meio de literaturas especializadas que viabilizaram o levantamento bibliográfico e análise dos dados para possível alcance dos objetivos deste estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o estudo levantado, verificou-se que o jogo sempre esteve presente na vida dos seres humanos, pois se trata de uma atividade necessária, já que permite que a criança expresse seus sentimentos, sejam eles positivos ou negativos.

Muitos autores foram destacados neste trabalho comprovando que os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser humano. Tal evidência justifica as raízes da atividade lúdica e sua consistência no trabalho de alfabetização da criança.

Além disto, descobriu-se o quanto se faz necessário à obtenção de conhecimentos específicos sobre a aplicação da psicologia da educação no ambiente escolar, já que as necessidades específicas de cada fase da criança, muitas vezes modificam o tipo de jogo a ser aplicado na escola.

Tais ações partem de uma formação consistente por parte do educador, onde a busca pelo conhecimento através da pesquisa e da formação continuada. Não basta levar o jogo para sala de aula, sem ter conhecimentos prévios sobre como aplicá-lo devidamente, ou seja, com seu devido planejamento voltado para a realidade do alunado, objetivos propostos, critérios avaliativos pós, durante e após a atividade. Só assim, a atividade lúdica poderá trazer resultados positivos tanto para o professor, quanto para os demais profissionais da instituição.

Deste modo, acredita-se que a utilização de jogos na alfabetização possa vir a

melhorar a forma de: ensinar e aprender. Assim, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento de alfabetização, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Com os estudos teóricos, alcançaram-se os objetivos desta pesquisa, pois se obteve inúmeras informações sobre a contribuição do lúdico, não somente no processo de alfabetização da criança, mas na própria formação do ser humano.

Ao levantar as informações psicológicas entre Piaget, Vygotsky e Antunes verificou-se que para Piaget, os jogos adquirem maior significado à medida que a criança desenvolve através de estágios. Vygotsky assegura que a criança cria a partir do que conhece das oportunidades do meio, em função de suas necessidades e Antunes, baseado nos estudos de Gartner destaca que a ideia essencial de sua teoria é assumir que todo aluno pode expressar saberes através de diferentes linguagens e que, se devidamente estimulado, pode explorar sua potencialidade de forma diversificada através de atividades lúdicas.

Assim, na impossibilidade de esgotar o assunto, mas apenas cumprindo o percurso temporal ao qual este trabalho se propôs no início de sua caminhada, ao resgatar as contribuições do lúdico na educação, pode-se inferir sobre inúmeros aspectos que deram sustentação a esta pesquisa.

O presente estudo não se esgota, procurou apenas responder as questões e os objetivos do tema proposto. Sugere-se, dessa forma, que outras pesquisas sejam efetuadas no campo da alfabetização, a fim de complementarem os resultados obtidos neste trabalho.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____, **Jogos para bem falar**. São Paulo: Papyrus, 2003.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1996.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília, 1997.

BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos Cooperativos**. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

BROUGERE, Guilherme. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FORTUNA,

GARTNER, Howard. **Inteligência: um conceito reformulado**. São Paulo: Objetiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogos Infantis: o Jogo, a criança e a educação**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1993.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NÓVOA, Antonio. **A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor**. São Paulo: Cortez 1991.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (Org.). **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Maria Alexandre de. **Dinâmicas em literatura infantil**. São Paulo: Paulinas, 1988.

PAIVA, Maria da Graça Gomes (Org.) **Avaliação: Novas tendências, novos paradigmas**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1996.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, José Maria da; SILVEIRA, Emerson Sena da. **Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.