
A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

THE CONTRIBUTION OF PLAY IN THE LITERACY AND LITERACY PROCESS

Fabiana de Freitas Marques Souza¹⁵

RESUMO

Este trabalho trata de um assunto primordial para a Educação Infantil. Busca-se verificar as infinitas possibilidades que a psicopedagogia traz no processo de Alfabetização e letramento nas séries iniciais. A pesquisa tem como ponto de partida o brincar como uma necessidade do indivíduo para viver. Na abordagem teórica apresentam-se considerações importantes para a compreensão do tema em questão. A pesquisa se apoia em autores que discutem o assunto em obras publicadas, pautando-se ainda em textos eletrônicos retirados de sites que discutem o tema. Os jogos e as brincadeiras como proposta pedagógica. O papel do professor como mediador frente às atividades lúdicas, dirigidas ou livres de aprendizagem. Buscando o entrelaçamento entre o letramento, alfabetização e os jogos e brincadeiras no desenvolvimento do indivíduo para a sociedade.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Letramento. Alfabetização. Aprendizado.

ABSTRACT

This paper deals with a key issue for Early Childhood Education. It seeks to verify the infinite possibilities that psychopedagogy brings in the process of Literacy and literacy in the initial series. The research has as its starting point the play as a need of the individual to live. In the theoretical approach, important considerations are presented for the understanding of the theme in question. The research is based on authors who discuss the subject in published works based on electronic texts taken from sites that discuss the subject. Games and games as a pedagogical proposal. The role of the teacher as mediator in the face of playful activities, directed or free of learning. Seeking the intertwining between literacy, literacy and games and games in the development of the individual for society.

Key-words: Games. Games. Literacy. Literacy. learning.

INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda a contribuição dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento da alfabetização e o letramento no processo de ensino-aprendizagem da criança nas séries iniciais. A criança precisa se cercar de várias ferramentas de aprendizagem para assimilar o novo mundo de conteúdos e se desenvolver cognitivamente e não contar somente com as formas tradicionais de ensino da escrita e do alfabeto. Os jogos e brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento da escrita, da leitura e na aprendizagem do alfabeto. Dessa maneira, os jogos e brincadeiras são ferramentas eficazes para o processo de ensino-aprendizagem da alfabetização e do letramento.

¹⁵ Mestranda em Ciências da Educação. Graduada em Ciências - Licenciatura Plena em Letras pela Universidade Estadual de Goiás - UEG; Graduada em Pedagogia pela Uniube - Universidade de Uberaba; Pós-Graduada em Educação Infantil e em Atendimento Educacional Especializado; Professora da Educação Infantil no CMEI - Marcos Alves Magalhães e Colégio Expansão de Santa Maria dos Anjos. (fabiana1062@hotmail.com).

Esta pesquisa tem por objetivo principal demonstrar às contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização e letramento. O potencial dos jogos e das brincadeiras como recurso psicopedagógico deve-se ao fato de ambos serem pilares da aprendizagem. A alfabetização e o letramento se tornaram atividades sistemáticas na medida em que permite ao indivíduo enxergar e significar sinais gráficos e linguísticos que ampliam seu leque de conhecimento.

O jogo e a brincadeira são um excelente recurso na forma de aprendizagem da alfabetização e do letramento, porém é preciso que o professor saiba fazer este entrelaçamento de forma coerente e de forma correta onde os resultados sejam satisfatórios no ensino aprendizagem.

Sendo assim, dentro de um contexto educacional que visa propiciar letramento e alfabetização as crianças de series iniciais, a utilização dos jogos e das brincadeiras facilita o domínio e uso do código da escrita e leitura, bem como suas práticas funções.

1 DEFINIÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS – NO CONTEXTO ESCOLAR

Atualmente falar de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar deixou de ser inovador. Estes conceitos estão cada dia, mais presentes na vida escolar, uma vez que percebemos a importância de tais práticas para o desenvolvimento integral da criança, pois a mesma busca compreender o mundo que a cerca e construir de forma única e participativa sua relação ao conhecimento.

Jogos e brincadeiras é sua importância no desenvolvimento da criança vêm sendo pesquisados com maior frequência mostrando a preocupação em compreender qual responsabilidade estas atividades têm no desenvolvimento humano da criança, principalmente nos primeiros anos escolares. O movimento Escola Nova traz os jogos e as brincadeiras como capacidade de atender interesses e necessidades infantis, que se contrapunha ao ensino tradicional, que ignorava este recurso como um auxílio no ensino.

Segundo Piaget (1976, p. 160) “... os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Quando a criança joga ou brinca ela tira proveito de tudo àquilo que está a sua volta, transformando seus esforços físicos e mentais em prazer, e começa a desenvolver sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz. Sendo assim Araújo (1992, p.64), afirma que “jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superada”.

Os jogos e as brincadeiras devem se tornar recursos didáticos, no processo ensino-aprendizagem, pois as crianças aprendem melhor brincando. Com o movimento da Escola Nova, o lúdico difundiu-se na educação, trazendo com essa ideia o brinquedo, para enriquecer as atividades lúdicas.

A criança vivencia a sua infância através de brincadeiras e através de momentos lúdicos. Sendo assim torna indispensável no desenvolvimento da criança, partindo desse conceito toda atividade de ludicidade deve partir de alguma forma de jogo, para que a criança seja desafiada a construir um conhecimento prévio.

Durante os jogos as crianças demonstram suas personalidades, quando aceitam ou não alguma brincadeira, daí resulta a importância dos jogos e das brincadeiras na formação da educação infantil. O brincar na educação se tornou fundamental para o aprendizado da criança. A criança que aprende brincando tem a oportunidade de vivenciar sua infância, e ter desenvolvimento natural.

Brincar é uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento nos primeiros anos de vida. As crianças brincam instintivamente e, portanto, os adultos deveriam aproveitar essa inclinação “natural”. Crianças que brincam confiantes tornam-se aprendizes vitalícios, capazes de pensar de forma abstrata e independente, assim como de correr riscos a fim de resolver problemas e aperfeiçoar sua compreensão. Significa que os programas de educação infantil inicial devem estar baseados em atividades lúdicas como princípio central das experiências de aprendizagem. Isso é bastante difícil de conseguir na vigência de práticas excessivamente prescritivas em termos de conteúdo curricular. Crianças pequenas alcançam a compreensão através de experiências que fazem sentido para elas e nas quais podem usar seus conhecimentos prévios. O brincar proporciona essa base essencial. É muito importante que as crianças aprendam a valorizar suas brincadeiras, o que só pode acontecer se elas forem igualmente valorizadas por aqueles que as cercam. Brincar mantém as crianças física e mentalmente ativas. (MOYLES, 2009, p. 19)

A infância é a idade da brincadeira. Por meio dela, a criança libera energia, expande sua criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade. Assim, pelo fato da brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também foi inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem. A partir de então, surgiram os jogos pedagógicos que reúnem a ludicidade e a aprendizagem.

Para Piaget (1977), a brincadeira é a conduta livre e espontânea, onde a criança expressa sua vontade e prazer. Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende de sua natureza, mas da função que a criança lhe atribui, é o que Piaget chama de jogo simbólico.

1.1 Importantes jogos e brincadeiras

O principal brinquedo da criança é seu próprio corpo, por sendo necessário que a criança brinque para ter um desenvolvimento pleno, é que seja permitido a que ela erre, crie, e aproveite sua fase de infância. Vygotsky faz considerações em relação à funcionalidade do brinquedo no desenvolvimento da criança.

No brinquedo, espontaneamente, a criança usa a sua capacidade de separar significado de objetos sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através de brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (VYGOTSKY, 1991, p. 92).

É através dos jogos e das brincadeiras, que as crianças interagem entre si, aprendem a se relacionar e respeitar, além de iniciar um processo de abstração, porque ela consegue imaginar situações, aprender a conviver com o outro, respeitar limites e regras que a convivência social exige.

Conforme afirma Vygotsky (apud KISHIMOTO, 1998, p. 43) “[...] as brincadeiras são aprendidas pelas crianças no contexto social, tendo o suporte orientador de profissionais ou crianças mais velhas.” E, é devido a essas características, que jogos como amarelinha, jogar pedrinhas ou empinar pipas são brincadeiras infantis desde a Grécia e o Oriente antigo. Lembrando que muitos deles, assim como a pipa, foram criados por adultos e, com o passar do tempo, tornaram-se brinquedos infantis, que permitem às crianças a convivência em grupo, além de momentos de diversão.

Observa-se, que as crianças, no ato de brincar, expressam influências sociais, culturais e a partir do contato com o mundo, com o outro, as brincadeiras são transformadas e adaptadas conforme o tempo e o espaço de vida de cada criança. Segundo KISHIMOTO (2004, p. 15) “[...] o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”.

A escolha dos brinquedos e brincadeiras infantis baseia-se inicialmente nas influências sociais, culturais, etárias e nas condições financeiras de seus responsáveis e a partir dessa realidade surge à necessidade de criar espaços favoráveis aos jogos e brincadeiras.

2 POR QUE AS CRIANÇAS BRINCAM?

Nas brincadeiras, as crianças assumem papéis substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido. Para assumir um papel na brincadeira é necessário conhecer algumas de suas características e esses conhecimentos provêm da imitação de alguém

ou de algo conhecido, ou até mesmo de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes.

O ato de brincar está intimamente ligado ao processo de aprendizagem, e consequentemente, ao processo de desenvolvimento infantil. O brincar envolve a imaginação, a emoção e, consequentemente, a construção do pensamento abstrato. A brincadeira é conceituada como: passatempos, entretenimentos, divertimentos, jogos etc. Brincar é coisa séria, não só para as crianças, e os professores devem pensar sobre esse recurso com bastante critério. A brincadeira facilita o desenvolvimento motor, social, cognitivo e afetivo das crianças. Por meio da brincadeira, a criança constrói o mundo à sua maneira, dá novos significados ao universo ao seu redor. A brincadeira é um espaço onde quem brinca pode expressar, de modo simbólico, usando imaginação, suas fantasias, seus desejos, medos e os saberes que vai adquirindo, a partir de experiências que vive, (FURTADO, 2010, p 86).

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando. O emocional, afetivo é constantemente descrito e comentado no mundo educacional e fora dele também.

A formação da identidade infantil se dá desde muito cedo, através das brincadeiras a criança desenvolve capacidades importantes como a atenção, à memória e a imaginação, se tornando independente e autônoma para conviver no mundo cotidiano. Sabemos que as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem. Caçar, relacionar-se com a natureza, dominar a fala, inventar a roda, fazer o fogo, são atos que surgiram, e fazem parte da relação humana no contexto histórico.

Sendo assim as brincadeiras são atividades desenvolvidas que auxiliam na construção do conhecimento, pela qual a criança manifesta sem barreiras. Cada vez mais respeito à individualidade de cada um no seu modo peculiar de ela mesma deve ser tratada com carinho, sem tentarmos transformá-la num adulto sem identidade, pois estaremos indo decididamente contra a natureza e o direito que ela tem de manifestar-se, agir no seu mundo imaginário e criativo.

Desde os primeiros anos de vida a criança desperta a vontade de brincar, e as brincadeiras são mediadoras na relação com as coisas no mundo. Aprendem a se relacionar com o mundo através de brincadeiras que geralmente são jogos ou brinquedos.

Por esse motivo as brincadeiras ganham destaque na educação infantil, pois são a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano, possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional, tem um fator mágico em relação com os alunos, eles estão

sempre dispostos a brincarem. Este fator talvez seja um dos mais importantes, pois, promove a motivação gerando maior participação e interação, envolvendo o conhecimento dos alunos, proporcionando uma aprendizagem de qualidade.

As crianças são vistas como indivíduos que precisam de toda a proteção porque são frágeis e dependentes, quando a criança chega ao meio escolar encontra um mundo novo, desconhecido, a brincadeira, o ato de brincar faz com que esta criança se sinta incorporada a esse novo mundo. É de responsabilidade do professor, apresentar o desconhecido de forma fácil e amável. As brincadeiras são utilizadas em todas as faixas etárias escolares, ela é importante para o desenvolvimento da criança.

Quando a criança brinca as vivências acontecem de forma coletiva e individual, por causa dos diferentes papéis vividos em cada brincadeira. Piaget comenta o caráter abrangente e imaginário quando brinca, a criança assimila o mundo a sua realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. (PIAGET, 1971, p. 97).

O autor enfatiza com uma abordagem significativa em suas fases de desenvolvimento da inteligência na criança, os tipos de brincadeiras mais adequados para cada uma destas fases. As brincadeiras são diferentes para cada fase: idade, altura e o meio de cada comunidade.

As brincadeiras acontecem dentro e fora da escola, com isso se tornam importantes porque promovem a aprendizagem formal e informal no desenvolvimento da criança. Quando se propõem brincadeiras visa os objetivos cognitivos e espera-se que a criança seja capaz de respeitar os limites com a socialização e através do mesmo criar condições de explorar a criatividade com interação e desenvolvimento físico e mental.

Como podemos observar as brincadeiras ajudam no desenvolvimento infantil e fator decisivo na aprendizagem de formar e melhorar, aperfeiçoar e construir a aprendizagem.

Nem sempre o aluno tem possibilidade de se expressar com liberdade e espontaneidade em família ou na escola, sendo durante o ato de brincar que ela irá se manifestar sem inibições e censuras. Quanto maior liberdade de expressão ela tiver, mais se desenvolverá de maneira sadia; muitas inibições curam-se com as brincadeiras de grupo.

No momento da brincadeira a criança se sente livre e não se preocupa com que está ao seu redor. Podemos observar que quando as crianças brincam idealizam um mundo paralelo, esquecendo-se de tudo e todos indiferentes ao ato das brincadeiras que estão englobadas.

A convivência com outras crianças faz com que elas afirmem a personalidade que está sendo desenvolvida. É bom lembrar que as brincadeiras não devem ser impostas e devem dar ampla oportunidade para que a criança se desenvolva ao seu ritmo.

Para o ser humano, a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, as brincadeiras são atividades pedagógicas que também promovem o desenvolvimento cognitivo e social do ser, seja ela criança ou não.

A criança é ativa e completamente independente para adquirir conhecimentos. Ela própria busca saber e lança mão de tudo ao seu alcance para ajudar-se neste objetivo. O brincar é a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância.

As brincadeiras são formas de expressão cultural em um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando o processo de aprendizagem, tendo em vista esse conceito, percebe-se que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, das sociedades e da cultura.

De acordo com Winnicott (1975, p.80), quando a criança brinca, ela organiza fenômenos que estão a serviço do sonho. Estes fenômenos são como significados e sentimentos relativos e isto representa uma operação do imaginário e a exploração da criatividade. De acordo com o autor “É no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, pode ser criativo e descobre o seu ser”.

Na educação, a brincadeira deve ser tão valorizada quanto o cuidado, o amor, o descanso e a nutrição. O brincar representa deve estar no cotidiano da criança. Por meio dela, expressa sua criatividade, sentimento e descobrem a si mesmos os outros e o meio em que se vive.

Apesar de o movimento ter valor em si mesmo, a sua maior valia é possibilitar a criança correção dos seus problemas e facilitar a sua aprendizagem. Para haver um desenvolvimento psicomotor bem-sucedido é necessário que a criança realize a exploração do mundo que o cerca, a resolução de problema e o sentimento de sucesso em resposta aos vários desafios da vida cotidiana.

Dentro da sala de aula existem vários níveis de conhecimento, fazendo com que se perceba que o nível de desenvolvimento também seja diferenciado. O aluno em certos momentos pode aprender e em outro ensinar. O professor é o principal mediador, devendo estar atento de modo que todos possam se desenvolver de forma dinâmica e qualitativa, pois a aprendizagem é o medidor de desenvolvimento da criança.

As brincadeiras permitem que as crianças abram novas perspectivas, consolidem suas ideias, compreendam seu papel fundamental no meio social e entenda que faz parte de um todo. Sendo importantíssimo que possam vivenciar todos os estágios do desenvolvimento mental adequando às brincadeiras as suas potencialidades de criança, e, sobretudo buscar diversificação como objetivo de explorar novas inteligências e áreas ainda não desenvolvidas.

3 A INFLUÊNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO AMBIENTE ESCOLAR.

Os jogos e as brincadeiras devem ser considerados uma atividade social e cultural, este espaço e construído para e pela criança. É importante que o brincar esteja inserido em um projeto pedagógico mais amplo da escola. A escola deve ser corresponsável por um espaço adequado para que as crianças possam ter autonomia no desenvolvimento dos jogos e das brincadeiras, como por exemplo, estantes baixas com brinquedos coloridos, de encaixe, fantoches, livros de pano, e etc.

Na escola “não dá tempo para brincar”, justificam os educadores, por quê? Há evidentemente um programa de ensino a ser cumprido e objetivo a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso, o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a “preencher” intervalos de tempo entre aulas. Entretanto, o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolar e de 1º grau, e ter um tempo preestabelecido durante o planejamento, na sala de aula. (FRIEDMANN, 1996, p. 15).

Os jogos e brincadeira facilitam o ensino e aprendizagem, principalmente das crianças pré-escolares, porém, nada valem sem a intervenção adequada do professor. O ambiente escolar e os jogos e brincadeiras nunca estiveram em plena concordância.

De acordo com MARCELINO (1990) a proposta de um novo jogo jogado pela escola deve começar pela observação e compreensão de quem está melhor preparada para o jogo sendo a criança. A introdução de jogos e brincadeiras no currículo escolar requer espaço e materiais, estímulo à interação entre as crianças e compreensão por parte dos professores das diferentes formas de brincar, relevantes para cada criança em determinado momento.

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola – demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções – são fundamentais na promoção do “bom ensino”. Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas – que, no caso específico da escola, são o professor e as demais crianças – é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo. (OLIVEIRA, 1995, p. 62).

Nas escolas as brincadeiras e os jogos estão presentes nos períodos de intervalo entre as aulas. Neste período, onde as crianças têm alguns minutos para lancha a brincadeira aparece como um forte concorrente motivacional.

Segundo DOHME (2002), uma tendência que vem ganhando espaço é a da “ludoeducação” que se resume em educar através da brincadeira e da descontração. É uma técnica por meio da qual podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo,

uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores. E que a intervenção do professor não deve, de forma alguma, podar a imaginação criativa da criança, mas sim orientar para que a brincadeira espontânea apareça na situação de aprendizagem.

4 ENTRELAÇAMENTOS ENTRE OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS E ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A clareza e objetividade no processo de ensino são fundamentais para os professores, a fim de saber claramente aonde quer chegar e fazê-lo sem perder o rumo. Nesse contexto, o aluno deve entender o caminho que está seguindo e aonde irá chegar.

Todo professor deve cuidar de que seu trabalho tenda a resultados definidos. Antes de tentar ensinar uma matéria, deve ter em seu espírito um plano distinto, e saber o que precisamente deseja conseguir. Não deve ficar satisfeito com a apresentação de qualquer assunto antes que o estudante compreenda os princípios nele envolvidos, perceba a sua verdade, e esteja apto a referir claramente o que aprendeu. (WRITE, 2014 p. 233s).

A relação teoria-prática precisa ser constante em sala de aula, uma vez o conhecimento teórico ausente de conhecimento prático pouco contribui para o êxito do estudante. O ensino de conceitos quando ligados às questões cotidianas são repletos de significados aos alunos, desse modo, é oportuno utilizar esquemas de ensino que incluam a aplicação de conhecimentos práticos, vivências e experiências dentro e fora do ambiente escolar. Devem-se considerar os conhecimentos adquiridos e as experiências vividas antes do professor iniciar um novo tema ou então construí-lo a partir dele.

O ambiente da educação infantil precisa ser agradável, participativo, respeitoso e que promova o apreciar e discernir próprio e recíproco. Para isso, o educador, o aluno e colegas terão como norte o objetivo que desejam alcançar e as potencialidades pessoais.

A educação infantil é o momento de oportunidades que se desenvolvem por meio de atividades, exposições, jogos, brincadeiras ou meditações que podem ser aproveitadas para que as crianças percebam a função da escrita em diversos âmbitos e possam utilizar posteriormente em práticas sociais. São indispensáveis que as crianças estejam envolvidas no contexto letrado e que nesse meio sejam aproveitadas, de forma intencional e sistemática, todas as oportunidades para dar continuidade aos processos de alfabetização e letramento que estavam vivenciando antes de ingressar ao centro de educação infantil.

Desde sempre, muitos estudiosos da área da educação elaboram pesquisas na busca de um “novo” e “melhor” método que se adapte às necessidades do momento histórico, modo de

produção e especificidade de cada faixa etária. No século passado eram usadas diversas cartilhas, que eram formas tradicionais de educação, porém com a mesma finalidade dos procedimentos contemporâneos: ensinar a ler e escrever.

No princípio do modo de produção capitalista, as crianças eram levadas para dentro das fábricas com competência de manipular as pequenas peças que as mãos grandes adultas não conseguiam manipular, porém com a Revolução Industrial no século XVIII as crianças foram destinadas às instituições assistencialista, que tinham como objetivo “guardar” e proteger.

No final do século XIX e início do século XX, a saúde e educação eram aglutinadas, a criação de instituições escolares surge com responsabilidade de manutenção da vida das crianças com higienização e assistência. A base da educação nesse período estava ligada ao aspecto religioso e a “Pedagogia da Submissão”, isto é, educação adaptada, conformada, adequada, com deveres cívicos, sociais e adestramento. As primeiras escolas de formação de professores tinham como base a religião para adequar-se e transferir para o aluno esse conhecimento conformado.

O letramento também se faz presente nos brinquedos e brincadeiras do cotidiano da Educação Infantil, que como prática social, cognitiva e cultural, contribuem também para desenvolvimento de outras habilidades, tais como, atenção, percepção, socialização entre outras.

É pensando na prática cultural que nos últimos quatro anos temos realizado com as crianças um resgate de músicas e brincadeiras com a língua (trava-línguas, parlendas), ou seja, este rico material é valorizado através da exploração, leitura, canto, registro escrito, ilustrado e fonográfico (CD). Assim, ao utilizarmos a música e a musicalidade, buscamos fazer um uso efetivo e real, produzindo livros e CDs que no fim do ano as crianças levam consigo.

Os jogos são diariamente utilizados como ferramentas que viabilizam o letramento para as crianças de diferentes faixas etárias que ao participarem de um mesmo jogo (bingo, memória, etc.), trocam com seus pares conhecimentos, estratégias. As crianças maiores têm a possibilidade em ajudar os menores.

CONCLUSÃO

Sabemos que, para a transformação significativa de nossa sociedade, faz-se necessário que todos os sujeitos tenham oportunidades iguais de educação, pois a partir do momento que a educação é tida como prioridade, as desigualdades sociais são amenizadas, gerando uma sociedade mais justa e igualitária. A alfabetização e o letramento são processos relevantes para a inclusão social.

Nessa perspectiva, cabe à escola, família e Estado andarem conjuntamente, porém, cada um tendo o compromisso de assumir com responsabilidade o seu papel, desse modo haverá um real processo de transformação na sociedade.

O educador que se dispõe a exercer o papel de "professor-letrador" considera que: [...] o ato de educar não é uma doação de conhecimento do professor aos educandos, nem transmissão de ideias, mesmo que estas sejam consideradas muito boas. Ao contrário, é uma contribuição "no processo de humanização". Processo este de fundamental papel no exercício de educador que acredita na construção de saberes e de conhecimentos para o desenvolvimento humano, e que para isso se torna um instrumento de cooperação para o crescimento dos seus educandos, levando-os a criar seus próprios conceitos e conhecimento. (FREIRE, 1990 apud PEIXOTO et al, 2004).

Mas se faz necessário que o educador, principalmente o que já se encontra há anos exercendo o papel de professor-alfabetizador e que confia plenamente na mera aquisição de decodificação, aceite romper paradigmas e acreditar que as transformações que ocorrem na sociedade contemporânea atingem todos os setores, assim como também a escola e os saberes do educador, pois métodos que aprenderam há décadas podem e devem ser aprimorados, atualizados ou até mesmo modificados. O conhecimento não pode manter-se estagnado, pois ele nunca se completa ou se finda.

E Soares (2000) pensa que os cursos de formação de professores, em qualquer área de conhecimento, deveriam centrar seus esforços na formação de bons leitores e bons produtores de texto naquela área, e na formação de indivíduos capazes de formar bons leitores e bons produtores de textos naquela área.

Então, antes de o professor querer exercer esse papel de "professor-letrador" é necessário que ele se conscientize e busque ser letrado, domine a produção escrita, as ferramentas de busca de informação e seja um bom leitor e um bom produtor de textos. Mas para que se torne capaz de letrar seus alunos, é preciso que conheça o processo de letramento e que reconheça suas características e peculiaridades.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Vânia carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MARCELINO, N. C. (1990). **Pedagogia da animação**, Cadernos de Pesquisa nº 93, 5-11, 1995, São Paulo,

MOYLES, j. **A pedagogia do brincar**. Revista páteo educação infantil, ano vii, n. 21, nov. – dez. 2009, p.18-21.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento**: Um processo sócio histórico. Editora Scipione, 1995.

OLIVEIRA, Anne Marie M. **A formação de professores alfabetizadores**: lições da prática. In: GARCIA, Regina L. **Alfabetização dos alunos das classes populares**. São Paulo: Cortez, 1998.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **O julgamento moral na criança**. São Paulo,SP: Mestre Jou, 1977.

VYGOTSKY, Lev. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ática,1991.

WINNICOTT, D. W. (1975) **O brincar & a realidade**. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: 2004.

Enviado em: 30/10/2021.

Aceito em: 08/12/2021.

REEDUC
REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO