



JANAÍNA CRUCAS DA SILVA

**O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO: a importância do brincar na
educação infantil**

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG

2017

JANAÍNA CRUCAS DA SILVA

**O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO: a importância do brincar na
educação infantil**

Trabalho apresentado a Faculdade Calafiori de São
Sebastião do Paraíso - MG, como requisito parcial
para a obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Área de concentração: Educação Escolar

Orientador: Prof. Me. César Clemente

Linha de Pesquisa: Lúdico, Alfabetização e
Letramento

Aluna: Janaína Crucas da Silva

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO

2017

FOLHA DE AVALIAÇÃO

O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: a importância do
brincar na educação infantil

CURSO DE PEDAGOGIA

AVALIAÇÃO ()

Professor Orientador: Me. César Clemente

Professor Avaliador 1: Me. Cláudio Manoel Person

Professor Avaliador 2: Profa. Especialista Geny Gonçalves dos Reis

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO
2017

Dedico este trabalho de conclusão de curso à minha mãe Olímpia Lourdes da Silva, que sem seu apoio, suas palavras de força e amor não teria eu chegado onde estou.

Dedico às crianças, pois, elas são a minha maior fonte de inspiração, em acreditar que brincar é aprender.

Dedico *in memoriam* à minha avó Elizabete Crucas que me mostrou a importância do saber ler e escrever contando suas histórias de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pois sem Ele não teria forças para trilhar este caminho.

Agradeço ao professor Mestre César Clemente que contribuiu imensamente para o desenvolvimento deste.

Agradeço ao professor Mestre Cláudio Manoel Person; seus conselhos foram valiosos.

Agradeço a todos que de uma forma direta ou indireta contribuíram para que este trabalho fosse realizado.

Tropeçavas nos astros desastrada
Quase não tínhamos livros em casa
E a cidade não tinha livraria
Mas os livros que em nossa vida entraram
São como a radiação de um corpo negro
Apontando pra a expansão do Universo
Porque a frase, o conceito, o enredo, o
verso
(E, sem dúvida, sobretudo o verso)
É o que pode lançar mundos no mundo.

Tropeçavas nos astros desastrada
Sem saber que a ventura e a desventura
Dessa estrada que vai do nada ao nada
São livros e o luar contra a cultura.

Os livros são objetos transcendentos
Mas podemos amá-los do amor táctil
Que votamos aos maços de cigarro
Domá-los, cultivá-los em aquários,
Em estantes, gaiolas, em fogueiras
Ou lançá-los pra fora das janelas
(Talvez isso nos livre de lançarmo-nos)
Ou - o que é muito pior - por odiarmo-los
Podemos simplesmente escrever um:

Encher de vãs palavras muitas páginas
E de mais confusão as prateleiras.
Tropeçavas nos astros desastrada
Mas pra mim foste a estrela entre as
estrelas.
(Livros; Caetano Veloso)

RESUMO

SILVA, Janaína Crucas da. O Lúdico na Alfabetização e Letramento: A Importância do Brincar na Educação Infantil. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Licenciatura em Pedagogia. Faculdade Calafiori. São Sebastião do Paraíso, 2017.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são atividades importantes nos anos iniciais da Educação Infantil para a vida da criança, é através do brincar que as crianças descobrirão o mundo a sua volta, interagir, e se apropriarem do conhecimento. Brincar é um direito de toda criança, por isso, é de extrema importância oferecer materiais que vão ajudá-las na percepção e construção de mundo, juntamente com o ambiente favorável, estas crianças poderão ter um melhor proveito das atividades desenvolvidas em si. Através dos jogos a criança vai criar e reconstruir o mundo em que vive à sua maneira, expondo seus sentimentos, gostos, aprendendo que existem regras para o convívio em sociedade. Como Kishimoto (2000) nos mostra é através do jogo que a criança irá interagir socialmente, vivenciar e recriar experiências de seu cotidiano, o brincar faz parte do ser humano em toda sua vida, seja ela criança ou adulto, o importante do brincar é sentir-se feliz e desenvolver interações sociais. Cada criança brinca à sua maneira, e se apropria de elementos reais e abstratos dentro do seu tempo de evolução cognitiva. Através do brincar o educando se reconhece como pessoa no mundo, se faz ser humano, com pensamento autônomo e desenvolvimento crítico, jogando, a criança desenvolve estruturas capazes de compreender regras, limites e limitações. As brincadeiras direcionadas e mediadas por um adulto oferecem suporte para construção de conhecimento significativo para o uso em sociedade, mas a brincadeira livre desenvolve o ser humano como um todo, capacitando-o para as adversidades do dia a dia.

Palavras-chave: Educação Infantil; Lúdico; Brinquedo; Brincadeira; Jogo

ABSTRACT

SILVA, Janaína Crucas da. *The Loud in Literacy and Literacy: The Importance of Playing in Early Childhood Education*. Completion of course work. Degree in Pedagogy. Calafiori College. São Sebastião do Paraíso, 2017.

Play, toys and games are important activities in the early years of Early Childhood Education, it is through play that they discover the world around them, interact, and appropriate knowledge. Playing is a right for every child, so it is of the utmost importance to offer materials that will help them in the perception and building world, along with the favorable environment, these children will be able to take better advantage of the activities developed in them. Through the games the child will create and rebuild the world in which he lives his way, exposing his feelings, tastes, learning that there are rules for living in society. As Kishimoto (2000) shows us it is through the game that the child will interact socially, experience and recreate experiences of his daily life, play is part of the human being throughout his life, be it child or adult, the important thing to play is to feel happy and develop social interactions. Each child plays his own way, and has the same element of real and abstract elements within his time of cognitive evolution. Through play the learner recognizes himself as a person in the world, becomes a human being, with autonomous thinking and critical development, playing, the child develops structures capable of understanding rules, limits and limitations. Adult-directed and mediated play provides support for constructing meaningful knowledge for use in society, but free play develops the human being as a whole, enabling him to deal with day-to-day adversities.

Keywords: Infant Education; Ludic; Toy; Just kidding; Game

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	Página
Figura 1	31
Figura 1.1	32
Figura 1.2	33
Figura 1.3	34
Figura 1.4	36
Figura 1.5	36
Figura 1.6	37
Figura 1.7	37
Figura 1.8	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO ..	12
2 CONCEITUANDO JOGOS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS	23
3 O LÚDICO E OS JOGOS: UMA FORMA DE APRENDER BRINCANDO	27
3.1 O BRINCAR E A LITERATURA: BRINCADEIRAS E O LIVRO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM	30
3.2 O LÚDICO EM SUA DIVERSIDADE: ENTRE ADULTOS E CRIANÇAS	39
CONSIDERAÇÕES	42
REFERÊNCIAS	44

INTRODUÇÃO

Meu nome é Janaína Calças da Silva. Lembro-me de quando comecei a escrever e a professora fazia desenhos pontilhados nos cadernos para contornarmos; eram de várias maneiras, após isso, começamos a aprender as vogais e alfabeto, todos falavam em uníssono, lembro-me de quando escrevi meu nome pela 1ª vez, ainda guardo esta emoção.

Após a pré-escola os primeiros anos foram agridoce, muito conteúdo, professoras não tinham paciência e tempo para explicações em alunos que exigiam um pouco mais de atenção, mas algumas professoras faziam jus à sua profissão e estas tenho comigo.

O Ensino Médio foi uma fase de descoberta de minha vocação para a pedagogia. Formávamos grupos de estudo para troca de conhecimentos, assim um aluno ajudava o outro e eu ensinava meus colegas de sala contando histórias com o lápis, o que tivesse à mão, era interessante, pois, contávamos as histórias com os conteúdos dados pelos professores e assim nós aprendíamos com mais facilidade.

Comecei minha vida acadêmica em fevereiro de 2014, na Faculdade Calafiori, cidade de São Sebastião do Paraíso. Antes mesmo de entrar na faculdade eu tinha uma vaga noção de como os jogos e brincadeiras facilitavam a aprendizagem da criança, visto que eu mesma quando era criança gostava mais de jogos educativos do que ficar na sala ouvindo o professor falar e passar matéria na lousa.

Quando tive o contato com a matéria de Práticas de Ensino I ministrada, pela Professora e Mestra Marília Neves, vi que os jogos e brincadeiras poderiam fazer parte do aprendizado infantil e adulto. Fiquei fascinada ainda mais pelo conteúdo e já no ano de 2015 durante a Semana Acadêmica, uma das palestras oferecidas foi a Contação de Histórias. Fiz minha inscrição, não somente pelo jeito de contar a história, mas a forma de aprender brincando sem que a criança perceba que é uma brincadeira direcionada ao aprendizado dela.

Por intermédio do Professor Mestre César Clemente obtive uma visão esclarecedora sobre jogos e brincadeiras e percebi que seus conhecimentos seriam de grande valia para o desenvolvimento deste trabalho. O primeiro contato que tive com o professor Mestre César foi no ato de minha matrícula para o curso de pedagogia. Ele estava na sala juntamente com a administradora da faculdade e me parabenizou pela escolha. Já no primeiro semestre do curso tivemos aula de psicologia ministrada pelo Professor Mestre César e ele foi muito esclarecedor sendo sempre paciente com a sala por ser uma turma inicial. Indo mais adiante no 5º período tivemos aula de Fundamentos e Métodos do Ensino de Matemática onde acabei

por ter certeza que seria ele meu orientador. Nesta disciplina tivemos o conhecimento de vários jogos e brincadeiras através dos quais se ensina a matemática brincando. Foi muito proveitoso, montamos jogos, explicando sempre e tirando dúvidas da classe, então perguntei a ele sua disponibilidade para mais uma orientanda, e a resposta foi positiva. Assim sendo desenvolvemos este trabalho que demonstra como a ludicidade é uma forma positiva e importante no processo de alfabetização.

O objetivo deste trabalho demonstra a importância do brincar, do lúdico na alfabetização e no letramento da criança. Através do brincar a criança socializa, desperta curiosidade, criatividade, criticidade; com o brincar a criança interage com o mundo à sua volta e com sua subjetividade, ela se descobre e redescobre maneiras diferentes de construir seu conhecimento.

Após a definição do tema abordado, a metodologia que eu escolhi para a confecção deste trabalho foi a revisão bibliográfica, processo fundamental para todo trabalho científico. A revisão bibliográfica deste trabalho constituiu na seleção de livros e teses e fichamento dos mesmos, de acordo com Marconi e Lakatos (2012, p.22), pode-se verificar que a leitura é de suma importância para que todos que se interessam pela ampliação ou aprofundamento dos conhecimentos, que são vários os tipos de leitura e que sua utilização vai depender dos objetivos do leitor.

De acordo com Cervo e Bervian (2007, p.85), “O estudo de um texto passa pelas mesmas fases do pensamento reflexivo: de uma visão global, passa-se à análise das partes ou elementos constitutivos para se chegar a uma síntese integradora.”

O tema gerador para este trabalho de conclusão de curso foi: O Lúdico na Alfabetização e Letramento, porque este tema?

É curioso como quando contamos histórias ou compomos uma música ou até mesmo trazemos um jogo para a sala, como assimilamos mais facilmente os conteúdos. Foi através disso que meu interesse por brincadeiras em sala levou a este trabalho de conclusão de curso, porque brincar faz parte do aprender.

1 CONTEXTUALIZANDO O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

De acordo com Magda Soares (p.17,18) “O letramento é a condição ou o estado assumido por aquele indivíduo que aprende a ler e a escrever.”

A criança para estar alfabetizada atualmente precisa saber ler e escrever, mas não basta saber ler e escrever, é preciso entender o que se lê e o que escreve, saber codificar e decodificar não bastam, é preciso interpretar o que está lendo e saber entender o significado que aquela leitura mostra.

Através do lúdico, os jogos de alfabetização vêm para dar suporte ao professor no processo de ensino aprendizagem e ensinar os alunos a aprender brincando, aprender a ler a escrever, pois hoje a modalidade predominante na sociedade é a leitura e a escrita, através dela a criança se faz pessoa, cidadão construtor de seus pensamentos e opiniões.

Lemos (p.126, 1998) coloca a “possibilidade de um olhar sociocontrutivista sobre o desenvolvimento de linguagem escrita” e levanta importantes questões sobre a relação oralidade/letramento e o papel dos jogos neste desenvolvimento. Especialmente, indica que devemos rever alguns pressupostos que caracterizam a oralidade como processo natural que precede o processo de educação formal da escrita e pensar no papel crucial do jogo do faz de conta no desenvolvimento do letramento.

Rojo (p.124, 1998) diz que é “no processo de faz de conta que a criança aprende a ler e a escrever”, assim sendo, a criança começa a ler uma história, um conto, vendo os desenhos na folha, ela não sabe quais palavras estão escritas, mas ela entende que tem letras naquela história e que estas letras contam a história que ela supostamente está lendo.

É através do processo de aprendizagem da leitura e da escrita que a criança aprenderá a interagir com o mundo a sua volta, com as pessoas, saberá codificar e decodificar uma carta, bilhete, saberá conversar, expor suas opiniões, realizar debates, e se utilizar de conteúdos prévios para fazer associação a determinados gêneros textuais.

Ângela B. Kleiman (1998, p.181) afirma:

O letramento está também presente na oralidade, uma vez que, em sociedades tecnológicas como a nossa, o impacto da escrita é de largo alcance: uma atividade que envolve apenas a modalidade oral, como escutar notícias de rádio, é um evento de letramento, pois, o texto ouvido tem as marcas de planejamento e a lexicalização típicas da modalidade escrita.

Uma criança letrada e alfabetizada, participante da sociedade sabe ouvir uma notícia e interpretá-la, sabe expor sua opinião sobre determinado fato ou acontecimento, é através do letramento que a criança será capaz de futuramente ingressar no mercado de trabalho e ser competitiva, e através do lúdico a criança encontrará um caminho mais agradável para ser alfabetizada e letrada.

Segundo MACHADO E NUNES (p.22, 2011):

Por meio do “faz-de-conta”, a criança pode liberar sonhos ou medos, uma criança com possibilidades lúdicas variadas terá mais riqueza de criatividade, relacionamentos, capacidade crítica de opinar. Seu interesse vem de uma motivação interna de curiosidade, divertimento e experimentação, podendo as crianças se sujeitarem às regras externas, mas jamais vão brincar sem desejo e, se não for pelo desejo, então, não será brincadeira.

Através da brincadeira a criança pode se expressar, em um papel ela poderá expor os sentimentos, seus medos, acontecimentos do dia a dia, é com o brincar que a criança socializará, aprenderá a ter opinião e ouvir as outras crianças, entenderá sobre limites e limitações. Os autores MACHADO e NUNES (2011, p.29) ainda afirmam que o “professor que participa dos jogos em sala de aula mediando os conflitos ajuda a estimular o raciocínio, criatividade, reflexão, autonomia, podendo criar diversificadas situações estimulando a inteligência, desenvolvimento e afetividade da criança”.

A ludicidade facilita o processo de aprendizagem e o desenvolvimento social, cultural e pessoal, colaborando para saúde mental positivamente, facilitando a socialização, expressão, comunicação e na construção do conhecimento da criança, MACHADO e NUNES (2011, p.39), diz que “brincando a criança ordena o mundo que a rodeia, assimilando experiências, [...] o brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem tornando-o mais fácil”.

De acordo com SOARES (2000, p. 17, 18):

O letramento é a condição ou o estado assumido por aquele indivíduo que aprende a ler e a escrever, dentro desse conceito de letramento, está difundido a ideia de que a escrita nos traz consequências sociais, políticas e culturais, aprendendo a ler e a escrever altera-se a condição ou o estado cognitivo, econômico, cultural.

Através da leitura e da escrita, a criança torna-se capaz de interagir com mundo, modificando-o a sua volta sendo capaz de opinar, criticar, ler um texto ou bilhete, entender o que se lê sendo capaz de reescrever ou recontar determinado fato histórico ou assuntos do cotidiano.

Magda Soares (2000, p.34) explica que o termo letramento surgiu, porque apareceu um novo fato para o qual precisávamos de um nome, um fenômeno que não existia antes, ou se existia não nos dávamos conta dele, não tínhamos um nome para ele.

O termo letramento surgiu devido à necessidade de se nomear o trabalho realizado por professores, o fenômeno letramento existe a partir do momento em que a criança está sendo alfabetizada na escola, através dele a criança consegue codificar e decodificar letras, ou seja, ler e escrever os caracteres que formam as palavras em nossa sociedade (SOARES, 2000, p. 36).

Teremos então a diferença entre o saber ler e escrever, ser alfabetizado e viver no estado ou condicionamento de quem saiba ler e escrever, que passa a fazer o uso da leitura e da escrita, difere de uma pessoa que não sabe escrever e ler ou se sabe, não faz seu uso, essa pessoa é considerada alfabetizada, mas não letrada, ou seja,” o indivíduo letrado apropria-se da escrita e torna a escrita “própria” assumindo-a como sua propriedade.

As pessoas apropriam-se da leitura e da escrita, mas não a incorporam com prática, no seu dia a dia, não contraem a competência para utilização da escrita e da leitura, como por exemplo, ler um jornal, livros, ler diversos gêneros textuais para que se possa ampliar seu conhecimento e fazer a prática de leitura. Apropriando assim da leitura e da escrita como prática cotidiana, fazendo uso dela como instrumento de trabalho ou para fruição.

De acordo com SOARES (2000, p.56) nos países como França, Inglaterra e Estados Unidos a escolaridade básica é obrigatória para toda a população e tem duração de dez anos nos Estados Unidos e França e onze anos na Inglaterra, na realidade nesses países o índice de analfabetismo é quase zero, portando quase não existem pessoas que não sabem ler e escrever. No Brasil existem pesquisas que procuram avaliar o grau de letramento de adultos e jovens, sendo considerados alfabetizados aqueles que tenham terminado a 3ª série do ensino fundamental, prevendo que são essenciais no mínimo 4 anos de escolaridade para a aquisição da escrita e da leitura e de suas práticas sociais.

De acordo com Magda Soares:

Compreendemos que nosso problema não é apenas ensinar a ler e escrever, é, sobretudo, levar os indivíduos a fazer uso da leitura e da escrita, que o nível e letramento dos grupos sociais relaciona-se fundamentalmente com suas condições sociais. A primeira condição é que haja disponibilidade de material para leitura, para lhes dar condições de ler e escrever, criar condições para que os alfabetizados passassem a ficar imersos em um ambiente de letramento. (2000, p.58)

Não basta ensinar ler e escrever, as crianças se relacionam de acordo com seu nível cultural, social, para que haja uma melhora reflexiva nesse quadro é preciso que traga os educando mais perto do hábito e do prazer de ler e escrever, para fruição, para informação, para o uso da leitura e da escrita como prática social, para que esse indivíduo possa mudar sua condição social, econômica e cognitiva através da leitura e da escrita, fazendo seu uso e sabendo para quais fins está utilizando-a.

A leitura do ponto de vista individual com base no letramento vai desde a habilidade de decodificar e codificar até a capacidade de entender textos escritos, construindo significados e combinando conhecimentos anteriormente adquiridos e informações textuais.

De acordo com SOARES (2000, p.72), letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e escrita:

[...], em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais, o letramento é definido em termos de habilidades necessárias para que o indivíduo funcione adequadamente em um contexto social.

Paulo Freire (1967, 1970 a, 1970 b, 1976) foi um dos primeiros educadores a enfatizar esse poder revolucionário do letramento, ao anunciar que “ser alfabetizado é tornar-se capaz de usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e transformá-la” (FREIRE, 1967 *apud* SOARES, 2000, p. 76.)

O’Neil enfatiza que “o letramento oportuno aumenta o controle das pessoas sobre suas vidas e capacidade de lidar racionalmente com decisões”. Para tanto ser letrado e alfabetizado faz do indivíduo um ser pensante, capaz de tomar suas próprias decisões, refletir sobre seu pensamento e aplicar suas vivências e experiências em seu cotidiano. (O’NEIL 1970 *apud* SOARES, 2000, p.78)

Ser letrado não é apenas saber ler e escrever, é saber ler e entender o que se está lendo, fazer o uso dessa leitura, saber explicar o que se leu, debater e aplicar ela em determinado momento, e escrever é saber o que se está escrevendo, saber ouvir e passar para o papel o sentido real da palavra e ler com entendimento.

Na atualidade o dispositivo responsável para promover o letramento são as escolas, que fazem a utilização de avaliações e medições avaliando de maneira progressiva a apropriação de conhecimentos, de habilidades, evitando o obstáculo de ter de escolher um único ponto para segregar um aluno letrado de um iletrado.

Para Cook Gumperz (2000, p.85):

A instituição escola redefiniu o letramento, tornando-o o que agora se pode chamar de letramento escolar, ou seja, um sistema de conhecimento descontextualizado, validado através do desempenho em testes.

Nas escolas são medidos os níveis de letramento de cada aluno através de avaliações que são feitas por escrita para saber se o aluno consegue codificar as palavras e de forma oral verificando se os alunos conseguem decodificar as palavras, assim sendo, se sabem ler e escrever, se entendem o que escrevem e/ou explicar o que estão lendo. Essas avaliações servem para ver o grau que o aluno está dentro da alfabetização, mas, se ele está entendendo e aplicando no seu cotidiano, ainda não é possível ter plena certeza.

Magda Soares (2000, p.89-90) nos diz que:

Assim, a linha divisória escolhida para distinguir o “alfabetizado”, o “letrado”, do “analfabeto”, do “iletrado”, varia de sociedade para sociedade, à medida que as condições sociais e econômicas mudam, também as expectativas em relação ao letramento mudam.

Através da conclusão das séries é que se percebe atualmente que o aluno está alfabetizado, hoje sendo o período de 4 anos, eventualmente com as mudanças que a sociedade sofre, tornando-se mais complexa o tempo de alfabetização paulatinamente aumentará atendendo o que o mercado de trabalho e a sociedade exigem.

De acordo com Rojo (1998, p.121-124):

Adotar uma visão sociocontrutivista da construção do letramento da linguagem escrita significa, entre outras coisas, repensar as relações entre as modalidades oral e escrita do discurso neste processo. Significa também afirmar o papel constitutivo da interação social para a construção da linguagem (letrada) e, logo, para os usos e conhecimentos do objeto escrito construídos pela criança.

A autora ressalta que dentre as práticas orais é importante a relevância do jogo de faz de conta, pois, é no fazer de conta que lê e no fazer de conta que escreve, nas práticas interacionais das crianças que as habilidades de leitura e escrita são recortadas e ganham sentidos para as mesmas.

Scarpa e de Lemos (1987-1988) o construtivismo brasileiro vem propondo ao longo de seu desenvolvimento análises e conhecimentos para o processo de desenvolvimento da linguagem oral onde o jogo tem papel fundamental na apropriação da linguagem na criança.

Para KLEIMAN (1998, p.183):

O letramento é desenvolvido mediante a participação da criança em eventos que pressupõem o conhecimento da escrita e o valor do livro como fonte fidedigna de informação e transmissão de valores, aspectos esses que subjazem ao processo de escolarização com vistas ao desenvolvimento do letramento acadêmico.

Para que a criança se desenvolva plenamente é preciso que o material á ela ofertado tenha conteúdo rico, seja de fontes e autores confiáveis, precisa-se que o professor trabalhe de forma acessível estes conteúdos, pois, cada criança tem seu tempo de aprendizado, o material utilizado é de suma importância, através dele o professor poderá detectar qual habilidade deve ser trabalhada com cada educando, para que se possa atingir o objetivo de letrar e alfabetizar com eficiência.

A escola deve proporcionar para esta criança, conteúdo diversificado do que ela convive em seu cotidiano, pois, principalmente no ensino público, onde crianças ficam as margens da sociedade o ensino possibilitaria uma nova forma de olhar para a sociedade.

KLEIMAN ressalta que:

Para a criança, cujo letramento se inicia no lar, no processo de socialização primária, não procede a preocupação sobre se ela aprenderá a ler ou não, muito presente, entretanto, nos pais de grupos marginalizados. A escola não introduz, para essa criança, uma nova maneira de falar sobre o mundo, mas apenas seleciona novos tópicos, mais artificiais para a exercitação de gêneros e formas discursivas já familiares (1993, p. 183)

Aqui nesta citação Kleiman (1993, p.183) enfatiza que uma criança que possui um a instituição familiar que tenham a leitura e a escrita presentes em seu dia a dia, esta criança não terá grandes dificuldades no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, o enfoque maior são nas crianças que suas instituições familiares não possuam contato com a leitura e com a escrita, e que muitas vezes são analfabetos, a escola deveria atuar com afinco sobre estas crianças, introduzindo novas formas de aprendizado, e não novas maneiras de aprender discursos tradicionais onde irão focar o aprendizado mecânico e produzir novos analfabetos funcionais.

Segundo Emília Ferreiro (1996, p.9), para Piaget a pergunta chave que o levou a suas investigações epistemológicas e psicológicas foi “como se passa de um estado de menor conhecimento para um estado de maior conhecimento?” (PIAGET, 1976 *apud* FERREIRO 1996, p. 9)

Com isso procuramos entender como se desenvolve a leitura e a escrita através do processo cognitivo e social e se este aprendizado se dá de forma sistemática de acordo com o desenvolvimento mental da criança.

Para Emília Ferreiro (1996, p.10):

Sabemos que há uma série de modos de representação que precedem a representação alfabética da linguagem; sabemos que esses modos de representação pré-alfabéticos se sucedem em certa ordem: primeiro, vários modos de representação alheios a qualquer busca de correspondência entre a pauta sonora de uma emissão e a escrita, depois, modos de representação silábicos (com ou sem valor sonoro convencional) e modos de representação silábico-alfabéticos que precedem regularmente a aparição da escrita regida pelos princípios alfabéticos. Nossa tarefa foi e ainda é a de compreender a “lógica interna” desses modos de organização, bem como a de compreender as razões da substituição de um modo de organização por outro, isto é, os processos de construção do conhecimento neste campo científico. Pensemos em todas as dificuldades inerentes à classificação do material gráfico como tal. Todos os nossos símbolos não-icônicos estão constituídos por combinações de dois tipos de linhas: pauzinhos e bolinhas.

Quando uma criança está aprendendo a ler e a escrever seu nome ela consegue fazê-lo em um papel ou texto em que seu nome esteja escrito ou em um texto que tenha as letras de seu nome, isto porque ela está familiarizando com o contorno das letras de seu nome, para ela precisa-se tantas quantas forem as letras para escrever seu nome, ela irá pronunciar letra por letra até formá-lo por extenso ou apenas as vogais como, por exemplo, B E A T R I Z, a criança vai se ater as vogais E A I, está escrita mesmo que para ela esteja escrito seu nome, ainda não tem valor sonoro.

O mesmo fenômeno acontece com crianças que estão aprendendo a escrever orações, segundo Ferreiro (1996, p.15): “As mesmas dificuldades iniciais que observamos ao nível da palavra escrita aparecem ao nível da oração escrita: a falta de diferenciação entre as propriedades do todo e das partes constitutivas leva a criança a dizer que cada palavra escrita “diz” uma oração completa.”

De acordo com Ferreiro (1996, p.17) “é no período silábico que a hipótese silábica serve para justificar uma escrita já realizada”, nesta etapa a criança conflita-se não pelo fato de quantas letras para uma palavra, mas sim, quais letras para uma determinada palavra.

A criança passa pelo processo de assimilação desvendando através de seu cognitivo que tipo de sonoridade, movimento, determinada letra faz, Ferreiro (1996, p.19) ressalta que na “hipótese silábica as crianças necessitam de diferentes letras para escritas diferenciadas”, tanto quanto necessitam de letras diferenciadas para uma única escrita, entretanto não quer dizer que a mesma letra sempre representará a mesma sílaba.

Através deste sistema grafocêntrico, a criança de acordo com Ferreiro (1996, p.20) “compreende o que ela escreve, mas, não consegue ainda compreender o que os outros escrevem”, cada informação que ela recebe do ambiente externo interage com seu interior de maneiras diversas, podendo deixar esta informação de lado, compensá-la no local em que está, ou assimilá-la.

Desta maneira, a criança ainda não consegue fazer links entre a linguagem escrita e a linguagem oral, mesmo quando a criança cresce cercada por linguagem oral e escrita ela tem certa dificuldade em associar uma à outra, de acordo com Emília Ferreiro (1996, p.24):

O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social, mas as práticas sociais, assim como as informações sociais não são recebidas passivamente pelas crianças, elas necessariamente transformam o conteúdo recebido.

Nesta etapa fica explícito que a leitura e a escrita tornam-se um objeto de conhecimento para a criança, familiarizando com os contornos das letras e a sonoridade das palavras, onde a maneira de passar esta informação para a criança determinará as possibilidades de assimilação deste conhecimento. Ferreiro (1996, p.35) ressalta que as “letras podem ser tratadas, como formas gráficas que as crianças tentam desenhar, e que algumas utilizam o termo fazer letras diferente de escrever”.

Desta forma, as crianças passam a lidar com três tipos diferentes de sistemas de representação que são eles segundo Ferreiro (1996, p.40) as letras, os números e os desenhos.

Um de seus problemas é compreender qual é a especificidade de cada um desses sistemas com referência a outros, enquanto sistemas representacionais, (isto é, o que eles podem representar, o que não podem representar e como representam o que se espera que representem).

Entendendo a citação, muito antes das crianças aprenderem a ler da forma como compreendemos, elas leem através dos símbolos e interpretam textos que encontram a sua volta, como por exemplo, embalagens e rótulos conhecidos, cartazes com propagandas na rua, anúncios televisivos, por isso para compreendermos e aceitarmos o processo de alfabetização segundo Ferreiro (1996, p.69) “é preciso aceitar a realidade dos processos de assimilação implica também aceitar que aprendizagem alguma começa do zero.”

Segundo ROJO (1998, p.123):

O desenvolvimento da linguagem escrita ou do processo de letramento da criança é dependente, por um lado, do grau de letramento da instituição familiar a que pertence, isto é, da maior ou menor presença, em seu cotidiano de práticas de leitura e de escrita.

De acordo com o citado acima, o desenvolvimento da linguagem ou o processo de letramento da criança oscila de acordo com o grau de instrução da instituição familiar, a criança que tem familiares que possuam maior contato com a leitura e com a escrita, são crianças propensas a desenvolverem com maior facilidade estas habilidades, apostos que uma criança que sua instituição familiar não possua tanto contato com a leitura e a escrita ela possivelmente terá um grau de dificuldade em desenvolver estas habilidades.

Para Ferreiro (1996, p.69) o leitor em processo de desenvolvimento e formação irá recorrer a fontes de informação visual e não visual, sendo a informação visual caracterizada como as próprias letras, pontuação, sinais e seus agrupamentos e a não visual, sobretudo como o conhecimento que o leitor possui da língua.

Seguindo a linha de pensamento das autoras acima Roxane “dos diferentes modos de participação da criança nas práticas discursivas orais em que estas atividades ganham sentido” (LEMOS 1988 *apud* ROJO 1998 p.11). De acordo com a autora é como a criança interage, na oralidade, nas práticas de leitura e escrita, dependentes do grau de letramento e instrução da instituição familiar, que permitirá que a criança construa uma relação e tome como propriedade a leitura e a escrita enquanto prática discursiva e social e enquanto objeto de apropriação.

Através de pesquisas Ferreiro (1996, p.70) explica que é necessário saber qual informação visual a criança poderá processar antes de se tornar um leitor, e qual será a informação não visual que esta criança estará em condições de utilizá-la. Ferreiro nos diz que:

O ato de leitura deve ser concebido como processo de coordenação de informações de procedência diversificada com todos os aspectos inferenciais que isso supõe e cujo objetivo final é a obtenção de significado expresso linguisticamente.

Ferreiro (1996) explana que para um aprendizado significativo, além de levar-se em consideração toda a bagagem que uma criança possui antes de ir para a escola, deverá ser ofertado a mesma material rico em conteúdo, e material diversificado, leitura atual contemporânea, gêneros textuais diferentes, para que possa alcançar o objetivo final que é uma criança que saiba ler e escrever, entender, aplicar este conhecimento na sociedade em que vive e trazê-lo transformado novamente para dentro da escola.

Uma das ideias primárias para Ferreiro é que as crianças associem os nomes aos objetos, as crianças pensam que as letras impressas em uma caixa de leite seja leite e que em um livro com ilustrações as palavras querem dizer o nome da figura ilustrada. Sendo assim, para diferenciar uma escrita de outra, a criança poderá acrescentar mais letras, mudar a posição dessas letras, colocando possivelmente de forma espelhada, ou fazendo qualquer outro tipo de combinação.

Ferreiro (1996, p.89) nos explica que o código de aquisição da linguagem oral e escrita tem sido somente a aprendizagem de grafemas e sons, mas que ao longo do tempo, com a evolução do processo de ensino aprendizagem ficou explícito as experiências que as crianças têm ao interpretar produções de textos realizadas por elas mesmas, muito antes de entrar em uma instituição escolar, onde estas escritas eram consideradas garatuñas hoje elas adquirem um novo significado, o significado do início da aprendizagem da leitura e da escrita.

2 CONCEITUANDO JOGOS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS

De acordo com Froebel (2008, p.62), em tempos passados o jogo era visto como algo relaxante e prazeroso após atividades que demandassem grande esforço físico, intelectual e escolar, passando pela Idade Média, o jogo ganha um novo conceito atrelado à jogos de azar que era muito praticado nesta época, com a chegada do Renascimento, vê-se a brincadeira como prática livre que favorecerá a construção do conhecimento e facilitará o desenvolvimento do estudo.

O Romantismo especifica no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes, filósofos e educadores, que consideram o jogo como conduta espontânea, livre e instrumento de educação da primeira infância. (KISHIMOTO, 2008, p.63)

Com a vinda do Romantismo, mostra-nos que o jogo tem papel importante na vida da criança, auxiliando-a em sua forma de expressar-se, pois, através do jogo, da brincadeira e do brinquedo a criança irá recriar situações do seu cotidiano, possibilitando que ela se desenvolva como sujeito crítico e participante de uma sociedade.

Kishimoto (2000) define o jogo sendo um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, onde possui uma sistematização de regras e a utilização de objetos:

A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. (2000, p. 16)

Kishimoto, nos mostra na citação acima, o jogo terá sua função social para a criança, se ele for construído para despertar a ludicidade e o prazer pela brincadeira, pois, o jogo tem sua função social de acordo com a época vivida, dependendo do lugar e da época, o jogo assume funções diversificadas.

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL, 1912 *apud* KISHIMOTO, 2008, p. 68).

Neste ponto enfatizamos a importância do brincar e da brincadeira como processo evolutivo no desenvolvimento infantil dos primeiros anos da criança, mostrando que através do brincar a criança irá desenvolver seus esquemas de representações de forma real e abstrata, pois, “quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário”. (KISHIMOTO, 2000 p.24)

“Froebel (1912) já percebia que o jogo tem dois modos de uso: fim em si mesmo: auto-expressão, espontaneidade e meio de ensino: busca de algum resultado”. A criança enquanto faz imitações tenta compreender e reconhecer o mundo que vive, “é através da imitação que a criança compreende o mundo a sua volta.” (KISHIMOTO, 2008, p.71)

Segundo Kishimoto (2000, p.36) o brinquedo educativo vem dos tempos Renascentistas, ganhando força com a expansão da educação infantil especialmente neste século.

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra cabeça, destinado a ensinar cores e formas, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma.

Nesta etapa Kishimoto (2008) nos mostra a importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, é através do contato com os brinquedos que a criança terá um maior desenvolvimento cognitivo, apropriando-se do mundo real interagindo com outras crianças e obtendo conhecimento de suas ações e sentimentos.

O valor educacional dessas brincadeiras torna-se óbvio, na medida em que eles ensinam às crianças a respeito do mundo em que vivem. “Brincando” —

declara Dewey — “elas observam mais atentamente e deste modo fixam na memória e em hábitos muito mais do que se elas simplesmente vivessem indiferentemente todo o colorido da vida ao redor. (2008, p. 99)

Aqui neste ponto Dewey faz uma explanação importante, pois, a criança consegue construir um conhecimento mais significativo através do brinquedo, fixam melhor o aprendizado quando este é passado de forma lúdica, entretanto, da mesma forma que essas ações lúdicas repercutem de forma positiva, jogos aplicados de forma incorreta e em um ambiente não propício podem acarretar maus hábitos e maneiras incorretas de julgamento de certo e errado.

Conseqüentemente, enquanto jogos imitativos são de grande valor educacional no modo de ensinar a criança a observar seu meio e alguns dos processos necessários ao seu desenvolvimento, se o meio não for bom, a criança aprende maus hábitos e maneiras erradas de pensar e julgar. Tais modos são muito difíceis de corrigir, porque foram fixados ao serem vivenciados em situação de brincadeira (DEWEY, 1960 *apud* KISHIMOTO 2008, p. 99)

Kishimoto (2000, p.37) nos mostra que ao assumir uma função educativa o brinquedo se difere em algumas considerações, em “sua função lúdica o brinquedo proporciona diversão, prazer e desprazer, quando este é escolhido de forma espontânea pela criança” e “função educativa onde o brinquedo irá ensinar aquilo que a criança procura saber, sua apreensão e apropriação do mundo.”

Segundo Kishimoto (2000, p.50) de acordo com o desenvolvimento da criança através do jogo “é evidente a transição de uma forma para outra através do jogo, que é a imaginação em ação. A criança precisa de espaço e tempo para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.”

Corroborando com esta teoria Vygotsky (2000, p.51):

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação.

De acordo com Vygotsky a imaginação em ação é o primeiro contato que a criança tem no processo cognitivo, dando forma às experiências empíricas que a criança vivenciou, onde a imaginação será para a criança uma representação do mundo real que ela vive.

Kishimoto *apud* Piaget (1971, p.59) enfatiza que quando brinca: “a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”. (PIAGET, 1971, *apud* KISHIMOTO, 2000, p.59)

Assim sendo, através do imaginário e das experiências vivenciadas pela criança, ela possui a capacidade de imaginar outros instrumentos e funções para determinado brinquedo, por exemplo, uma caixa pequena pode ser um celular, folhas de plantas podem ser imaginadas como dinheiro em uma brincadeira de faz de conta.

3 O LÚDICO E OS JOGOS: UMA FORMA DE APRENDER BRINCANDO

Para MACHADO e NUNES (2011, p. 21): “As experiências lúdicas de uma criança, desde bebê, vão se sofisticando de acordo com as representações do seu universo social”.

[...] Pelo brinquedo, acontecem as adaptações, os acertos e os erros, as soluções de problemas que vão torná-las sujeito autônomo. A natureza da criança é lúdica, de movimento de curiosidade de espontaneidade. Negar essa natureza é negar a própria criança.

Neste enunciado fica explícita a importância do brincar na vida da criança, é através da brincadeira, do faz de conta que a criança começa a interagir com o mundo a sua volta, a se socializar, a se tornar autônoma, através de seus erros e acertos a criança irá ter o senso de certo e errado de acordo com a sociedade em que ela vive.

Através do brincar a criança reproduz cenas do seu dia a dia, fantasia sobre suas emoções, sobre o que quer ser quando crescer, ela mostra através do brincar reproduções de sua vida, podendo ter um conteúdo tenso, violento, ou alegre, prazeroso. (MACHADO E NUNES, 2011, p.21)

Segundo CHATEAU: “Faz parte da natureza humana o ato de brincar”:

[...] com a vantagem de favorecer o desenvolvimento da criança e mesmo dos adultos. Já para a criança, quase toda a atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores, portanto, o brincar é uma atividade inerente ao ser humano. (CHATEAU, 1987, *apud* MACHADO E NUNES, p. 21, 2011)

Através do brincar a criança se desenvolve física, emocional e cognitivo, é por meio da brincadeira que a criança passará a construir seu conhecimento, vivenciando experiências através de jogos como, por exemplo, a competitividade, a liderança, trabalho em equipe, construção de estratégias e aprenderá a lidar com as regras.

Para MACHADO E NUNES (2011), uma criança que possui uma variedade de experiências lúdicas com maior riqueza de criatividade, possivelmente será capaz de lidar

com relacionamentos interpessoais, tendo uma maior criticidade de opiniões, aonde sua motivação vem da curiosidade em aprender uma nova brincadeira ou melhorar aquelas que elas já conhecem.

De acordo BROUGÈRE e KISHIMOTO (2008, p.19):

Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo”. Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real.

Brincar é o modo que a criança e o ser humano têm para se expressar, suas alegrias, tristezas, frustrações, para a criança, uma forma de contar como é sua vida, através de desenhos ou expressões, mostrar se ela está feliz ou triste, é por meio do brincar que ela foge à realidade trazendo suas fantasias e expectativas para o mundo real.

NUNES e MACHADO (2011, p. 24) explicitam que:

O que traz ludicidade para dentro da sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos, a ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes, uma fundamentação teórica dá o suporte necessário ao professor para entendimento dos porquês de seu trabalho.

Brincar não é só um momento para a criança relaxar e deixá-la solta, quando a brincadeira é assistida e mediada por um docente ela passa a ter cunho de construção de conhecimento, mesmo que para a criança seja um momento de lazer, em um jogo matemático em sala de aula, ela estará aprendendo o conteúdo ministrado pelo professor de forma lúdica e prazerosa.

De acordo com Nunes e Machado (2011, p.25) pelos jogos e brincadeiras a criança desenvolverá capacidades que serão indispensáveis para sua atuação no mercado de trabalho, desenvolvendo habilidades como a afetividade, o hábito de permanecer concentrado, desenvolver habilidades psicomotoras, seu esquema corporal, lateralidade, coordenação

motora grossa e fina, esses jogos e brincadeiras trabalham a criança como um indivíduo completo, transformando e moldando ela para convívio e ingresso na sociedade e no mercado de trabalho futuramente.

Através do brincar Piaget nos mostra que a criança passa sucessivamente por três etapas de evolução mental quando começa a brincar que são o exercício, o símbolo e a regra.

O jogo de exercício representa a maneira inicial pela qual a criança se dispõe a brincar, sendo observado na fase sensório-motor e que acompanha o indivíduo por toda sua vida. Quando a criança se encontra no final do segundo ano de sua vida, temos como ênfase o jogo simbólico, momento em que a criança é capaz de Diferenciar o simbolismo de uma brincadeira e/ou objeto do significado o qual este representa. E, por fim, o jogo de regras começa a ser objeto da criança por volta dos quatro anos. (PIAGET, 1971, *apud* MACHADO e NUNES, 2011, p. 25-26)

Nesta última fase sobre o jogo de regras Piaget (1971) enfatiza que “obtem-se uma queda nos jogos simbólicos onde a criança passa a dar maior ênfase e a se interessar mais pela regra, assim permanecendo pelo resto de sua vida, pois, o jogo de regra marca a passagem do jogo infantil para o jogo adulto”.

Nunes e Machado (2011, p.39) enfatizam que:

Brincando e jogando, a criança ordena o mundo que a rodeia, assimilando experiências, informações e atitudes, incorporando atividades e valores, o brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil.

Brincadeira assistida e dirigida tem a fundamentação de objetivar algum valor na criança, seja ele moral ou intelectual, através da brincadeira a criança pode se expressar, assimilar informações e conteúdos de aprendizagem específicos, ou exprimir suas vontades, o que quer ser quando crescer, reproduzir como é seu dia a dia com sua família, interagir com outras crianças, e aprender limites através dos jogos com regras.

De acordo com Kishimoto (2008, p.60):

A repressão e a ausência de liberdade à criança impedem a ação estimuladora da atividade espontânea, considerada elemento essencial no desenvolvimento físico, intelectual e moral.

A criança para desenvolver suas habilidades cognitivas e física precisa que seja estimulada constantemente, seja por meio de brincadeiras assistidas ou livres, o importante é não desestimular a criatividade e sua capacidade de interação e construção do conhecimento.

3.1 O BRINCAR E A LITERATURA: BRINCADEIRAS E O LIVRO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM

Segundo Coelho (2000) o “livro-objeto, é o primeiro contato que a criança tem com o objeto livro, representando um ponto inicial para a sensibilização e gosto pela leitura. (COELHO, 2000 *apud* OLIVEIRA e SANTOS, 2003, p.3)

O nome Livro Brinquedo surgiu oficialmente no ano de 1997 pela Fundação Nacional do Livro Infante Juvenil FNLIJ.

A diferença entre o livro-brinquedo e os demais livros de literatura infantil é o projeto gráfico, tendo que ser de material resistente para que se possa promover uma leitura autônoma em crianças pequenas, onde a escolha do livro não se dá pela faixa etária da criança, mas sim pela sua condição de leitura.

Assim sendo OLIVEIRA e SANTOS nos diz que “Considerar a criança como um leitor em formação é assegurar-lhe o acesso à literatura de qualidade e (re) conhecê-la como ator social”. (2003, p.2-3)

Diante deste exposto OLIVEIRA e SANTOS nos mostram que antes a literatura infantil era tida como gênero secundário e atualmente editoras e o mercado capitalista mostram interesse e reconhece grande potencial de consumidores pais, crianças e profissionais da área da educação, para a produção deste material o livro brinquedo. (2003, p.3)

PERROT (2008, p.33) mostra em seu trabalho, que os livros brinquedos aguçam e realçam, estimulando o gosto pela leitura, pelo fato de prender a atenção do leitor mostrando o prazer pela leitura e a beleza do mundo do faz de conta.

A partir deste exposto irei mostrar algumas imagens de Livro Brinquedo que foi confeccionado pelo grupo de alunas cursando o 8º período em 2017 do curso de Pedagogia pela Faculdade Calafiori do qual eu participei, esta confecção foi realizada na aula de Práticas de Ensino VI, coordenada pela Professora Mestre Marília Souza Neves.

A seguir a capa e algumas ilustrações do livro:

Figura 1



Fonte própria.

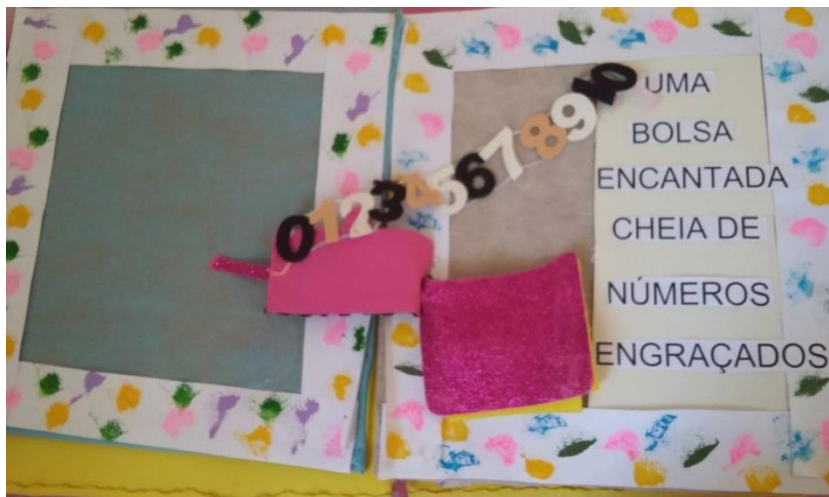
PERROT (2008, p.34) nos fala que as dificuldades de leitura não podem se dar somente pelo fato do ambiente que a criança vive, mas também levar em consideração o seio familiar que esta criança nasceu.

Para que um Livro Brinquedo seja de fato um ajudante na construção de conhecimento da criança, ele precisa ter conteúdo ilustrativo que ajude a criança a entender qual ensinamento aquele objeto quer passar:

Com relação a isso, vemos que o modo como os livros são apresentados e a desdramatização do ato de ler, reforçados pelos “livros-vivos”, devem ser levados em conta como parte das estratégias para atrair os não-leitores, pois a aparente gratuidade e a aparência de brinquedo desses objetos fornecem-lhes a qualidade de presente e de distração, tirando-os do contexto das obrigações e dos trabalhos escolares. (PERROT, 2008, p. 34 livro)

Esta citação acima nos mostra que o gosto pela leitura fica em segundo plano, visto que, os editores que produzem tal trabalho são motivados a sempre inventar novos objetos de consumo, preocupando-se mais com o capital do que com o intelectual da criança, despejando em livrarias e bibliotecas escolares livros pobres de conteúdos, mas que vão prender a atenção da criança pela diversidade e cores de imagens.

Figura 1.1



Fonte própria.

A leitura está ao redor da criança, independente do grau de instrução familiar, comunidade ou instituição da qual ela esteja inserida, de acordo com FREIRE *apud* OLIVEIRA e SANTOS 2003, p.4, destaca que a “aprendizagem da “leitura de mundo” acontece antes da leitura da palavra, modificando o cotidiano e o indivíduo”, é de grande importância que se sensibilize a criança para o gosto pela leitura, e o maior provedor para esta sensibilização será dentro de instituições educacionais.

Diante deste cenário é importante ressaltar que as editoras estão colocando no mercado livros brinquedo ou brinquedos livros? Este material será de uso para a construção do conhecimento, ou, para puro entretenimento livre?

Os cenários e os livros animados brincalhões são espécies de mundos intermediários, que suprem a segurança perdida, negada pela perda do mundo real. Alguns livros feitos de pelúcia proporcionam prazeres equivalentes àqueles obtidos pelo contato com a pele da mãe, e livrinhos de borracha macia, podem ser “lidos” no banho. Outras substâncias plásticas diferentes conseguem outro tipo de gratificação psicológica, ao unirem

leitura e sensação digital, fazendo com que a compreensão surja de conexões sutis. (PERROT, 2008, p. 35-36)

Através destes livros a criança encontra maior facilidade para associar palavras a objetos, auxiliando-as na aprendizagem da alfabetização e do letramento através do lúdico, neste caso, há o prazer pela leitura e a integração dos processos cognitivos na construção do conhecimento.

Figura 1.2



Fonte própria.

Assim sendo, PERROT (2008, p.48) afirma que “Esses livros, tendem a recorrer mais a estímulos intelectuais do que afetivos, sendo que os melhores “livros vivos” são aqueles que oferecem um maior prazer ao leitor do que a mera descoberta de surpresas”.

Muitos “livros-vivos”, entretanto, não se baseiam somente em estratégias humorísticas ou preocupações científicas, sendo que os mais bem-sucedidos combinam o espírito lúdico com ensinamentos morais ou de integração social. (PERROT, 2008, p.48)

Segundo OLIVEIRA e SANTOS (2003, p.6), os livros brinquedos devem conter ilustrações que apurem o olhar da criança, permitindo o convívio com materiais de boa qualidade, favorecendo a leitura do mundo imaginário no qual a criança está inserida.

Os textos impressos nos livros brinquedos, de acordo com SANTOS e OLIVEIRA (2003, p.6), percebe-se grande desimportância com o que a criança irá escutar, “o texto”, mostrando claramente que uma criança não tem a necessidade de ouvir uma história instigante ou que desperte a curiosidade nela sobre o que está escrito.

A maioria dos textos eleitos pelas editoras evidenciam o didatismo, o moralismo, enfatizando que uma criança pequena precisa ser disciplinada e moralizada desde cedo. E este não é o objetivo do livro brinquedo, mas sim, despertar a curiosidade, o gosto pelo mundo do faz de conta, o prazer pela leitura e ajudar a criança a construir seu conhecimento através do brincar.

Os elementos concretos do livro materializam as intenções morais dos adultos, inclinados a oferecer à criança visões otimistas do futuro que, para o leitor, parecem situar-se, principalmente, no domínio do significante que está sendo trabalhado no desdobramento desses sinais materiais, os quais corroboram as intenções abstratas, essas mais claramente expressas por palavras e pela linguagem escrita. (PERROT *apud* KISHIMOTO, 2008 p. 50)

Figura 1.3



Fonte própria.

É de grande importância que os livros brinquedos além de ter ilustrações de qualidade, possam ter textos de qualidade, que ajudarão a criança, mesmo que ela ainda não conheça o código da escrita, a entender a história e conseguir manuseá-lo de forma autônoma, possibilitando que ela tenha curiosidade em querer terminar o livro e adquirir conhecimento através do lúdico.

De acordo com PERROT (2008, p.51) o livro brinquedo tem a representação de:

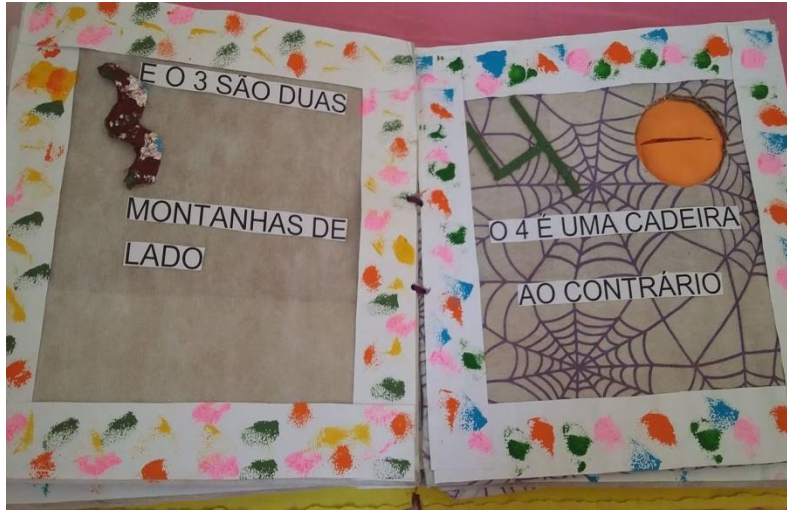
É como a alvorada que antecede a segurança oferecida pelo livro, como um substituto para o mundo real, que os “livros-vivos” despertam o interesse de leitores principiantes ou dos não-leitores. O que salta de suas misteriosas páginas é, principalmente, a imagem da mestria serena do poder mágico desenvolvido através do processo de leitura, mas, mais forte que isso, é o sentimento de se chegar a um entendimento.

Este item nos mostra a influência positiva que um livro brinquedo trás para a criança, quando bem estruturado, despontando para o mundo lúdico no qual a criança irá construir seu imaginário, evidenciando aspectos do seu dia a dia, colocando seu sentimento, seja através da leitura feita por meio das palavras ou lidas através das ilustrações.

A criança leitora, ao mesmo tempo em que decifra os códigos sociais, vai formando sua própria concepção de literacidade que a levará a construções mentais mais complexas e mais marcantes, do ponto de vista afetivo dos significados das regras sociais. Pode-se dizer que o próprio livro joga e vence, ganhando mais leitores por meio do faz de conta do jogo literário, simplesmente por meio de uma iniciação lúdica às convenções culturais e à autonomia intelectual. (PERROT, 2008, p.53)

Através da leitura, ao passo que a criança aprende e se apropria dos códigos e símbolos, ela consegue desenvolver suas estruturas mentais, desenvolvendo as habilidades de codificação e decodificação, passando a fazer uso da leitura e da escrita em seu cotidiano, através desse conhecimento a criança se tornará um indivíduo participante da sociedade e melhor capacitado para o futuro mercado de trabalho.

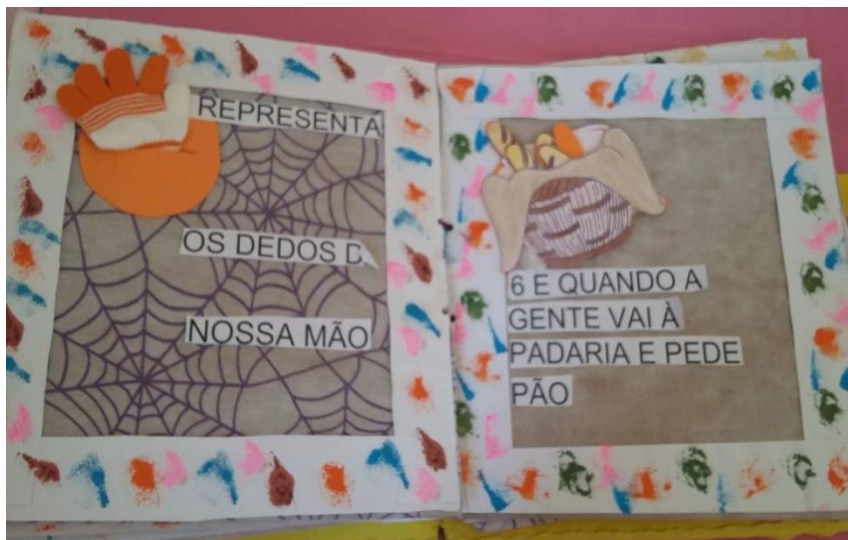
Figura 1.4



Fonte própria.

Na figura acima, mostra como será feita a interação da criança com o livro objeto, neste livro, a criança pode observar texturas diferenciadas e aprender como é o formato dos números através do toque.

Figura 1.5



Fonte própria.

Calçando a luva do livro a criança perceberá através da leitura de códigos ou pela percepção que sua mão tem a mesma quantidade de dedos da luva, observando que existem uma abertura para cada dedo, na página seguinte, através do manuseio dos pães dentro da cesta a criança percebe que existem seis pães.

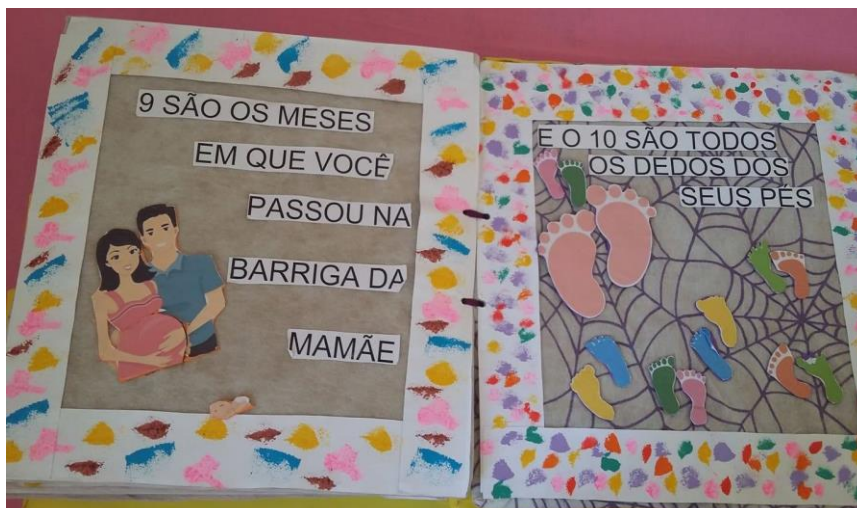
Figura 1.6



Fonte própria.

A tabela com os dias da semana, além de ajudar a criança a aprender a se situar, ela pode passar os dedos sobre os traçados dos números aprendendo como são seus contornos e quantos dias existem em uma semana, os biscoitos em formato de número 8 a criança poderá mudá-los de lugar a sua maneira, percebendo que existem 8 espaços onde pode fixá-los.

Figura 1.7



Fonte própria.

Para crianças que ainda não tem o conhecimento de como é gerada uma criança, nesta página elucida que ficam 9 meses dentro da barriga da mãe e após este período a criança nasce, abrindo a lateral direita da figura dos pais, a criança percebe que existe um bebê dentro da barriga, e após nascer, está a gravura de um bebê do lado de fora que a criança pode retirar do velcro e tocar, ao lado estão dispostos pés de tamanhos diferentes onde a criança pode retirar do velcro e fazer a colagem onde queira, manuseando, vendo as cores, quantos dedos possui cada pé, e que para ficarem corretos precisam ser em pares com o pé direito e o esquerdo.

Figura 1.8



Fonte própria.

A última página mostra todos os números de 0 a 10 indo embora para dentro da bolsa, se despedindo, enfatizando para a criança que sempre que ela desejar, os numerais estarão prontos à sua espera para poderem brincar, nesta página a criança poderá se deliciar com as texturas dos numerais e da bolsa, e esta por ser com glíter auxilia a criança no descobrimento tátil o contorno dos numerais e da bolsa.

3.2 O LÚDICO EM SUA DIVERSIDADE: ENTRE ADULTOS E CRIANÇAS

SANTOS, Maria Walburga dos. Saberes da Terra: uma comunidade quilombola. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2010

A tese exposta pela autora SANTOS (2010) tem a finalidade de esboçar os elementos que consistem sua pesquisa em Quilombos, Lúdico, Cultura, Educação, História. O termo Quilombo vem sofrendo modificações ao longo do tempo histórico, e que o pensamento mais comum remete o termo quilombo ao significado de refúgio de escravos fugitivos, explicando que toda habitação de negros fugitivos que passem de cinco era considerada um quilombo, sendo espaços onde se buscava uma forma de recuperar a liberdade, em uma sociedade que fosse independente do sistema político vigente. Relatando sobre o lúdico na comunidade quilombola de Bombas, a autora retrata que há um entrelaçar entre o presente e o passado nas relações e nas brincadeiras das pessoas que vivem neste local, mostrando que não são somente crianças que lidam com o lúdico, mas os adultos também vivem seu momento de distração, onde seu contexto histórico e universo lúdico gira em torno da África, até hoje essas brincadeiras fazem parte da cultura de regiões brasileiras e cotidiano, como o bumba meu boi, as mancalas e as pernas de pau.

Na senzala existiam algumas formas lúdicas que os escravos se ocupavam em dia de folga, como o jogo da capoeira, o consumo de bebida alcoólica (cachaça), ao tocar instrumentos, ressaltando que o lúdico estava presente nas festividades religiosas, como os casamentos, novenas para santos, e queima de fogos com música.

Ao conversar com pessoas mais velhas uma espécie de saudosismo entre o tempo atual e os tempos passados, os indivíduos mais velhos lembram-se das brincadeiras de sua infância como bons tempos, e relatam que hoje a criança não tem mais tempo para brincar, como brincavam em sua infância, essa diferenciação, contextualiza a autora com os dias de hoje, ajuda a categorizar o lúdico que se pratica no dia a dia e o que permanece na memória. Já uma outra moradora enfatiza as brincadeiras femininas como brincar de casinha, de cozinha, de fazer bonequinha e diz que depois que chegam os filhos é só trabalho, não tendo tempo para pensar em brincar ou se divertir.

A diversidade lúdica da comunidade consistia entre os adultos desde arrumar os cabelos das crianças, até confecção artesanal em madeira, as crianças produzem brinquedos que são frutos de sua criatividade, como exemplo, uma canoinha de pau de fumo, pássaros

feitos de madeira e barro, o celular é novidade em Bombas, a comunidade possui seis aparelhos, as crianças quando não estão brincando com seus brinquedos artesanais.

O lúdico está presente entre crianças, e todas as pessoas que compõem o grupo, com cantigas, histórias, música, jogos, sendo elementos que compõem as tradições e os costumes de qualquer sociedade, o jogo, o lúdico, precisa acontecer, afirma a ação humana, traz felicidade.

Em sua tese, mostra que as brincadeiras, jogos, o lúdico, remete à Bombas uma miscigenação de culturas indígenas e africanas, mas que muitas foram se perdendo ao longo do tempo, as crianças são guiadas pela sua curiosidade e vontade de conhecer as matas, e os habitantes dela, pular árvores, banharem-se nos rios.

O trabalho e convívio na comunidade quilombola de Bombas foi muito produtivo e contribuiu positivamente em seu trabalho sobre muitas práticas lúdicas desse território, como o canto, a dança nos brinquedos, que marcaram o campo da História e da Educação, visando à cultura e as práticas lúdicas.

GUERRA, Vera Lúcia. Temporadas de brincadeiras. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2009

Nesta tese, a autora relata como o lúdico tem papel importante na vida da criança, mas que algumas famílias subjugam sua importância e antecipam a entrada da criança no mundo do trabalho ou impõem uma ampla jornada de cursos ou treinamentos.

Descrevendo, em algumas escolas as crianças optam por brinquedos que elas confeccionam retirando da natureza e outras preferem jogos eletrônicos, descreve em sua tese que brincadeiras de tempos antigos retornam para os centros escolares modificadas, a postos que outras continuam iguais, o encanto pelo lúdico não atinge somente as crianças, também os adultos, onde provoca lembranças e emoções em um reencontro com a infância e consigo mesmo, onde a troca, a vivência entre os grupos de crianças faziam aparecer novas brincadeiras e modificar as que existiam.

Há uma série de fatores que interferem e condicionam o brincar individual ou coletivo, por exemplo, sexo, idade, contexto social, a tradição e a inovação. No passado o comércio rudimentar dificultava o acesso das crianças aos brinquedos industriais, mas hoje com mais facilidades tecnológicas e comércio ilegal é mais fácil adquirir produtos frágeis tanto pela qualidade quanto pelo ponto de vista lúdico.

A criança assume um papel no jogo de faz de conta, onde ela sabe que não é a personagem, mas ao atribuir uma significação àquela personagem dando-lhe vida, garantindo sua existência.

A natureza interfere diretamente na prática lúdica, seja para prover os materiais necessários para a confecção do brinquedo ou para condições favoráveis para a realização da brincadeira, por exemplo, se não tiver o vento, não tem como soltar pipa, cada prática lúdica pode ser identificada pelo espaço onde ela se desenvolve, pelos elementos naturais ou não utilizados pelos jogadores e pelos relacionamentos pessoais travados no local.

Um ponto importante que GUERRA (2009) destaca em sua tese é que o quintal, as ruas, passeios e a praça do bairro podem oferecer desafios que somente as astutas crianças podem desvendar, em suas experiências lúdicas são capazes de perceber diferentes sinais fornecidos pelos elementos do contexto, interpretá-los com conhecimento e criatividade, e tomar decisões com base na segurança que os elementos e as pessoas da família e da vizinhança podem lhe oferecer.

A diversão não precisa de lugar ou horário definido, é através da brincadeira que as distâncias e o tempo tornam-se mais curtos, as práticas lúdicas podem ser favorecidas pela presença de animais ou pelos elementos disponíveis no espaço, como areia e os equipamentos do parque e os elementos da flora servem de suporte para a construção dos brinquedos ou complemento.

Compreendemos que o lúdico é um conceito complexo, porém, o estamos entendendo como aquela atividade que busca, unicamente, a alegria, a satisfação imediata, o sentir agradável, o estímulo à imaginação.

Concluindo este, de acordo com as autoras SANTOS (2010) e GUERRA (2009), brincar faz parte da infância, da adolescência e da fase adulta, seja ela em formas de brincadeiras infantis, costumes regionais, ou para relaxamento entre uma atividade e outra.

Brincar traz alegria, socialização, entretenimento e deixa as pessoas felizes, capazes de executar tarefas fáceis ou complexas com mais dinamismo, seja na escola, na comunidade, ou no trabalho, brincar faz parte do dia a dia, e não perder esta criança interior é o que torna as brincadeiras vivas na escola e na comunidade; Brincar é se deixar levar pelo imaginário, pelo mundo do faz de conta, e brincando de faz de conta é que tudo acontece, o prazer, a fruição e a aprendizagem, o convívio social, a importância do eu e do outro.

CONSIDERAÇÕES

Diante do trabalho exposto, o brincar faz parte do ser humano, é através do brincar, do experimentar, do vivenciar que as crianças descobrem o mundo e se apropriam dele, aprendem a ler brincando, aprendem a escrever, se tornam mais pacientes e com melhor concentração em tarefas que exigem um esforço maior.

Através dos jogos, as crianças conseguem desenvolver seu lado afetivo, emocional, aprendem a interagir com outras crianças, conhecendo seus limites, respeitando os limites dos outros e reconhecendo o que é certo e errado.

De acordo com Vieira (1978), quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve.

A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro de um contexto. Assim, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, índio, policial, ladrão sem script e sem diretor. Sentimo-nos como diante de um miniteatro, em que papéis e objetos são improvisados. (VIEIRA 1978 *apud* KISHIMOTO, 2000, p. 57)

O brincar faz parte da vida do ser humano, desde a infância até a fase adulta, o jogo a brincadeira e o brinquedo despertam não somente a ludicidade, mas o prazer em executar determinada tarefa, a competitividade e o trabalho em equipe.

O jogo compreende no desenvolvimento motor da criança, é através dos jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança vai se expressar para o mundo, expondo suas alegrias e frustrações, mostrando seu ponto de vista, apresentando soluções para determinados desafios.

Este trabalho nos mostra a importância do lúdico na alfabetização e no letramento de crianças na educação infantil, pois, através deste material, a criança toma consciência dos códigos e símbolos utilizados pela sociedade, de forma que ela venha a ler um texto que mesmo que não tenha palavras ela irá compreender sua essência através das ilustrações.

A alfabetização e o letramento em união com a ludicidade despertam na criança o gosto pela literatura e auxilia na apreensão de conhecimentos de forma mais prazerosa e divertida.

Quando se está em um jogo ou em uma brincadeira a criança não se preocupa se ela está aprendendo ou não, o momento para ela é de diversão, seja por competição ou por companheirismo, a criança quer demonstrar que ela é capaz de solucionar algum problema e que ela também tem a capacidade de ajudar seu colega a construir o conhecimento.

Realizando este estudo bibliográfico percebe-se a importância que o lúdico tem para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, que a importância não está somente no brincar, mas em um brincar que possa levar para a criança a alegria, repassar adiante brincadeiras culturais, e ajudá-la a ter um melhor conhecimento de mundo da qual esta mesma pertence.

É preciso entender que toda criança tem o direito de brincar, de jogar, de ter um brinquedo, incluindo um local seguro para que ela possa desenvolver atividades em segurança,

E para os profissionais da educação que sejam disponibilizados cursos e oficinas para a capacitação dos mesmos, onde possam desenvolver um brincar que seja positivo e construtor do saber.

REFERÊNCIAS

CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A.; SILVA, R. **Metodologia Científica**, São Paulo-SP; Editora Atlas, 2006.

FERREIRO, E. **Alfabetização em Processo**, 11ª edição, São Paulo-SP: Editora Cortez, 1996

GUERRA, V.L. Temporadas de brincadeiras, Instituição: Faculdade de Educação Universidade de São Paulo Ano: São Paulo 2009. Catalogação na Publicação Serviço de Biblioteca e Documentação Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo; 371.382G934t, Guerra, Vera Lucia Tese (**Doutorado**). Disponível em: <<http://www.teses.usp.br>> Acesso em:<20/06/2017>.

KISHIMOTO, T.M. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**, São Paulo-SP: Editora Cortez, 4ª edição, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (org.), **O Brincar e Suas Teorias**, , São Paulo-SP: Editora Cengage Learning, 2008.

MARTINS, J.R.; NUNES, M.V. da S. 245 **Jogos Lúdicos para Brincar como nossos Pais Brincavam**. Rio de Janeiro: Editora WAK, 2011.

OLIVEIRA, D. O.; SANTOS, M.P. O Livro Brinquedo na Formação do Leitor: Aproximações e Distanciamentos. Dissertação (**Mestrado**) Universidade Regional de Blumenau).

Disponível em:<https://www.tecnoevento.com.br/nel/anais/artigos/art19.pdf>.

Acesso em: 14/09/2012

ROJO, R. (org.), **Perspectivas Linguísticas, Alfabetização e Letramento**, Campinas: Editora Mercado de Letras, 1998.

SANTOS, M. W. Saberes da terra: o lúdico em Bombas, uma comunidade quilombola. Instituição: Tese (**Doutorado**). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível

em:<http://www.teses.usp.br/index.php?option=com_jumi&fileid=17&Itemid=160&id=B7A3902A1B5B&lang=pt-br> Acesso em:<20/06/2017>

SOARES, M. **Letramento**: Um tema em três gêneros, , Belo Horizonte – MG, :Editora Autêntica 2ª edição 2014.