

## LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Apoliana Cristine Santos de Lima<sup>1</sup> (UniSecal)

Poliana Cristine de Souza Bueno<sup>2</sup> (UniSecal)

Adriana Aparecida Antoniacomi<sup>3</sup> Orientadora (UniSecal)

**Resumo:** Este trabalho apresenta uma reflexão sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização dos alunos e alunas da Rede Pública do Município de Ponta Grossa. O lúdico aqui é compreendido como toda atividade prazerosa, na qual a aprendizagem acontece de maneira espontânea enquanto o aluno se diverte e interage com os colegas, a professora e o conhecimento. O estudo reflete o olhar de alguns profissionais de educação que atuam em sala de aula de instituições públicas de ensino. Este estudo adotou como metodologia a pesquisa qualitativa, tendo em vista a necessidade de argumentar os resultados do estudo por meio de análises e percepções. Dentre os autores analisados, podemos destacar Borba (2011), Brandão (2009), dentre outros que nos ajudaram a delinear os questionamentos acerca da temática e apontam para o processo de alfabetização na perspectiva do lúdico.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Alfabetização. Prática docente.

## PLAYFULNESS IN LITERACY

**Abstract:** This work presents a reflection on the importance of play in the literacy process of students. The ludic here is understood as any pleasurable activity, in which learning happens spontaneously while the student has fun and interacts with colleagues, the teacher and knowledge. The study reflects the view of some education professionals who work in the classroom of public educational institutions. This study adopted the qualitative research methodology, in view of the need to argue the study results through analysis and perceptions. Among the authors analyzed, we can highlight Borba (2011), Brandão (ANO), among others who helped us to outline the questions about the theme and point to the literacy process from the perspective of play.

**Keywords:** Playfulness. Literacy. Teaching practice.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz como objetivo principal discutir o lúdico, a ludicidade como mecanismo na alfabetização, ou como nos afirma Neves (2002) o lúdico naturalmente induz à motivação e à diversão. Representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano, visto que, as atividades lúdicas, quando presentes no cotidiano escolar contribuem para que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos, que vão aparecendo à medida que interagem umas com as outras e com o professor, permite também, que edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões. Estas mesmas atividades permitem, também, às crianças, o encontro com seus pares. No grupo, descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que

---

<sup>1</sup> Acadêmica de Pedagogia – polilima1@outlook.com

<sup>2</sup> Acadêmica de Pedagogia – polianacristine17@gmail.com

<sup>3</sup> Mestre em Educação – adriana.antoniacomi@professorsecal.edu.br

para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que os outros também têm objetivos próprios que desejam satisfazer.

Tal abordagem se justifica, pois, a ludicidade é um recurso prazeroso e significativo, contribuindo assim para o processo de aprendizagem da criança. Toda e qualquer atividade que seja prazerosa à criança, ou seja, uma atividade lúdica, permite a possibilidade de explorar, descobrir, inventar, destruir e construir. Através dos jogos e das brincadeiras as crianças interagem umas com as outras, desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto e aprendendo de forma espontânea. Os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois eles desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização. Dessa forma constituem-se recursos significativas para as mesmas.

É importante ressaltar também a contribuição deste estudo para comunidade escolar, em especial os professores, que aprofundarão seus conhecimentos em tal tema e refletirão que as atividades lúdicas são recursos necessários para a aprendizagem das crianças, que aprendem de maneira prazerosa e espontânea.

O objetivo principal deste estudo é demonstrar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, sendo facilitadora e mediadora de aprendizagem. Além de contribuir para compreensão da ludicidade como atividade prazerosa e de que esta contribui na construção da aprendizagem, fazer um breve relato de como as brincadeiras e os jogos contribuem na construção da aprendizagem e como deve ser o papel do professor diante de tal processo.

Esse propósito será atingido através da revisão bibliográfica, consultando autores pertinentes ao tema. Como também dialogando com práticas pedagógicas de professoras que atuam na rede pública municipal.

O percurso metodológico se desenvolveu através de uma pesquisa de campo, realizada com professores de instituições públicas de ensino. Utilizou-se como instrumento de coleta de dados, um questionário estruturado.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

No mundo todo as crianças de alguma maneira têm suas vidas marcadas por alguma brincadeira que muitas vezes as levam ao passado, mas ao mesmo tempo essas brincadeiras são adaptadas para os dias atuais.

Segundo Borba (2011), “a brincadeira não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir

cultura” e complementa que o brincar envolve, portanto, complexos processos de articulações entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia.

Ainda a autora faz apontamentos relatando que em algumas sociedades, como as ocidentais, a brincadeira vem associada ao “ser coisa de criança”, sendo colocada como um tempo perdido mesmo teoricamente sendo cada dia mais comprovada sua eficácia nas questões relacionadas ao processo de ensino aprendizagem.

Borba (2011) afirma:

“O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação fantasia e realidade e interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.” (BORBA, 2011, p.37)

As brincadeiras contribuem não somente no desenvolvimento cognitivo, mas também o motor, o social e o físico. Algumas práticas passadas de geração a geração, devem ser resgatadas e englobadas nas rotinas didáticas das escolas, pois a ludicidade no ambiente escolar favorece o desenvolvimento de diferentes habilidades nos campos da expressão (oral, corporal e etc). É brincando que as crianças se desenvolvem, aprende, se arrisca, explora e descobre o mundo a sua volta e a si mesmo, pode-se afirmar que o brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças.

“Brincar é: Comunicação e expressão, associados pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo (MALUF, 2004, p.17).”

A criança desde seu nascimento de alguma maneira brinca, pois, as mesmas tem o papel ativo, tendo contato diretamente com os objetos que utilizam nas suas brincadeiras, sempre seguindo regras desejando alcançar os objetivos pré-estabelecidos. O professor tem papel fundamental como mediador, além de acompanhar o envolvimento da criança no brincar, deve também problematizar a brincadeira propondo ainda elementos não despertados pelos alunos.

Consideramos aqui os Referencias Curriculares Nacionais:

“É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e tempo para brincar” (RCN, 1998, v.1, p.28).

Uma das maneiras de se trabalhar a ludicidade é através dos jogos, os brinquedos e as brincadeiras que estão sempre presentes na atualidade na vida das pessoas, sendo inserida em diferentes etapas de seu desenvolvimento, fazendo-as geralmente serem eternas jogadoras.

Como nos afirma Vygotski (1984):

“Faz o que mais gosta de fazer, por que o brinquedo está unido ao prazer e, ao escolher tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por consequência, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras é a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo.” (VYGOTSKY,1984, p.113)

Os jogos pedagógicos tem uma grande importância para a criança, e é função do professor sistematizá-los de a forma em que se crie várias possibilidades, fazendo com que o aluno utilize sua imaginação de forma ampla, criando conhecimentos de maneira organizada, mas sempre respeitando as capacidades e especificidades de cada aluno.

De acordo com SOUZA (2009,p.8), enquanto a criança joga ela experimenta diversas sensações, pois no jogo ela corre o risco, precisa tentar, estar constantemente inventando e exercitando estratégias e tudo isso acontece sem a preocupação com a avaliação, aquela com caráter punitivo. Assim, ainda segundo o mesmo autor, o professor pode utilizar o jogo, com a perspectiva de organizar e sistematizar os conteúdos trabalhados em sala, bem como, entender essas atividades como possibilidades aos alunos de buscar novos conhecimentos e de conectá-los ao já aprendido. Como mediador, o professor deve possibilitar o deslocamento do pensamento para níveis cada vez mais generalizados e mais abrangentes.

Para alguns autores os jogos e brincadeiras são manifestações culturais, de diversos grupos da sociedade. Os jogos trazem e evidenciam a grandeza lúdica, fazendo a assimilação com a dimensão do prazer, entretenimento e diversão para a sociedade. Para Brandão, "é através dos jogos que ocorre engajamento de pessoas no mundo imaginário, onde existem regras propriamente criadas por eles, geralmente partindo da própria realidade”.

Segundo Brandão (2009):

“Representam a realidade e as atitudes humanas; possibilitam a ação no mundo (mesmo que modo imaginário); incorporam motivos e interesses da própria criança; estão sujeitos a regras, sejam elas explícitas ou implícitas; e tem alto grau de espontaneidade na ação”. (BRANDÃO, 2009, p.11)

Porém para uma aula ser lúdica, ela não precisa necessariamente ter jogos ou brinquedos, ela precisa que o professor e o aluno tenham atitudes lúdicas. Nas atividades desenvolvidas com ludicidade o produto final não é o que importa, mas sim a ação que ela gera,

o momento que foi proporcionado. Ou como nos afirma Santin (1994), o professor, ao assumir a prática da ludicidade em sala de aula, vai ampliando além do conhecimento e da interação, também a sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. 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 consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão simples, pois implica romper com um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado.

O lúdico, para o ensino e aprendizagem, tem como propósito desenvolver capacidades de ações corporais e também no raciocínio lógico, além de fazer com que o aluno intérprete, imagine e se relacione com os colegas concedendo a criação de sua identidade. Para que isso possa ocorrer se faz importante e necessário, se ter um espaço com recursos, onde as crianças possam construir seu ser social, histórico, tendo a possibilidade de expor suas ideias, expressar sua cultura, interagir com outras crianças e com os próprios brinquedos. Winnicott (1975) traz em sua fala a importância do espaço lúdico.

“O espaço lúdico permite ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: 'Se brincar é essencial é porque é brincando que o aluno se mostra criativo'. O brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação a realidade”. ( WINNICOTT, 1975, p.26)

A aprendizagem não é alavancada através das necessidades das crianças. A aprendizagem significativa se dá através de elementos como a curiosidade e a confiança em construir suas próprias ideias e manifestar seus pensamentos e sentimentos.

" O trabalho pedagógico com o lúdico consegue desenvolver nas crianças elementos básicos que lhe proporcionam desenvolver a atenção, criatividade e a memorização (FRIEDMANN,2012,p38)"

As atividades lúdicas representam um desejo natural na criança, satisfazendo a necessidade interior, pois o ser humano manifesta habilidades lúdicas. O lúdico na sala de aula não é somente uma forma de entretenimento para as crianças, é também um instrumento muito importante para a aprendizagem e desenvolvimento da criança como um todo. Brincando a criança explora o mundo ao seu redor, comunica-se e expressa de várias maneiras em seu contexto sociocultural.

O processo da alfabetização é um fator muito importante na vida escolar dos alunos, por tanto as aulas devem ser prazerosas, prendendo a atenção dos mesmos, a ludicidade contribui no processo do desenvolvimento das práticas em sala de aula.

É preciso, portanto, reconhecer que a escola tem como função principal orientar de forma sistemática, metódica, planejada, os processos de alfabetização e letramento, organizando o tempo escolar, para que a criança aproprie-se formalmente do sistema alfabético e das práticas letradas. Cabe ao professor incentivar os alunos, pois a motivação pelo prazer é o princípio de tudo e deve ser alimentada nesse processo de alfabetização. Alunos motivados se envolvem mais facilmente nas atividades e, conseqüentemente, estão mais dispostos a aprender (RODRIGUES, 2013, p. 19-20).

As atividades lúdicas fazem a diferença no processo da aprendizagem, proporcionando o relacionamento social, estimulando a linguagem escrita e oral. O lúdico não é somente concebido como um instrumento, mas sim um método de ensino com o propósito de tornar a aprendizagem mais natural. As atividades lúdicas são importantes e devem ser pensadas, organizadas e planejadas de maneira que possam agir como mediadoras, criando possibilidades e circunstâncias que possibilitam que o aluno interaja e venha aprender brincando, individualmente ou coletivamente. Desta forma incentivando o aumento dos conhecimentos e do desenvolvimento de múltiplas habilidades.

O ambiente lúdico facilita a aprendizagem e ajuda na internalização das práticas de escrita e leitura, pois o brincar pedagogicamente deve estar presente no cotidiano da criança e por isso a alfabetização e o lúdico devem ser algo inseparáveis.

O lúdico proporciona diversas atividades envolvendo as experiências vivenciadas pelos sujeitos, fazendo com que os mesmos se envolvam nas atividades prazerosas, tendo como objetivo a proposta de trabalho, a possibilidade de as crianças aprenderem com alegria e com prazer.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 49)

A ludicidade não é apenas brincadeiras e jogos, mas também é uma emoção, fazendo com que os alunos se interessem e se envolvam na atividade proposta, também contribui no desenvolvimento da criança, favorecendo a socialização da mesma, a criança se torna mais

espontânea, compreende regras, potencialidades e limites. A criança aprende brincando, mas se faz necessário que essa brincadeira tenha o seu significado.

“Ludicidade é um fazer afetuoso mais extenso, que se inclui não apenas a presença das brincadeiras ou Jogos, mas também a uma emoção, na maneira do sujeito entrelaçar na ação, no envolvimento puro com a atividade”. (LUCKESI, 2005)

Muitos estudos apontam a importância de se incorporar o lúdico na escola, mas ainda falta torná-lo visível na grande maioria das escolas no Brasil. Nesse sentido FRIEDMANN (2006) nos afirma que o brincar, precisa se materializar, ou seja, sair do campo das idéias e fazer parte do cotidiano da prática docente, portanto, ao longo desse estudo buscamos detectar práticas de alfabetização exitosas e que estivessem pautadas no lúdico, na ludicidade.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia utilizada neste artigo foi a quali-quantitativa. O aspecto qualitativo, como afirma Yin (2016), possibilita o desenvolvimento de estudos aprofundados sobre uma ampla variedade de circunstâncias permitindo procurar, coletar, integrar e apresentar dados de diversas fontes de evidência. Em relação a quantitativa, Creswell (2007) afirma que essa abordagem permite construir um levantamento de tendências. Desta forma, essa construção metodológica apresentou-se como o modo mais coerente por permitir “reunir dados quantitativos e qualitativos em um único estudo” (CRESWELL, 2007, p. 211).

O instrumento escolhido foi o questionário, estruturado com perguntas discursivas com o intuito de coletar informações sobre a prática pedagógica da professora, foco deste trabalho.

Quanto aos participantes da pesquisa, se trata de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental de escolas da rede Municipal de Educação de Ponta Grossa.

Após a coleta de dados é feita a análise e categorização, foi possível evidenciar os resultados obtidos, notando as concepções, vivências e reflexões dos docentes em relação às práticas pedagógicas.

### **4. ANÁLISE DE DADOS**

Diante das respostas obtidas através do questionário recebido das docentes, evidencia-se que a ludicidade está presente no cotidiano pedagógico e no processo de alfabetização dos alunos. O retorno que obtivemos, mostra que trabalhar o lúdico é de suma importância na vida

do aluno nessa fase escolar, pois faz com que os alunos tenham vivências de situações onde as experiências adquiridas os acompanharão para o resto de suas vidas.

A ludicidade como forma de atividade prazerosa na alfabetização também contribui não somente no desenvolvimento cognitivo, mas também no motor, o social e o físico, segundo a professora B descreve na sua prática, aplica em suas aulas atividades com dança, pois desenvolve a coordenação motora, percepção de espaço e a consciência corporal, atividades com pintura que estimula a criatividade e a imaginação, gincanas que além de ser uma atividade divertida envolve a comunicação e empatia, a mímica que pode servir de auxílio na memorização e raciocínio lógico, e as brincadeiras que através delas que as crianças reforçam habilidades cognitivas, físicas de comunicação e sociais/emocionais. Conforme a professora citada acima, pode-se compreender que a ludicidade é desenvolvida através de atividades prazerosas, estimulando o aluno a vontade de participar das atividades realizadas. Quando a criança compreende a organização numa atividade, a mesma passa ser interessante e o aluno se concentra mais, entendendo os conteúdos.

Para a mediação acontecer de forma qualitativa, é preciso que o educador tenha olhos muito atentos aos movimentos apresentados pelos alunos nos jogos propostos. Desta forma é possível perceber determinados comportamentos, sentimentos, bem como quem são os principais modelos de identificação de nossos alunos, assim como suas aprendizagens e o seu próprio desenvolvimento. (CERQUEIRA, 2004, p.4)

Nesse sentido a professora C também concorda, ela afirma que o lúdico é uma ferramenta essencial na prática pedagógica em todas as etapas, e ainda mais relevante na alfabetização.

O lúdico é importante para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade abrange um modo mais prazeroso de aumentar da capacidade de aprendizagem, concebendo com que os alunos se adequem à escrita com mais facilidade. Além disso, as atividades lúdicas instigam no aluno mais interesse, tornando a aprendizagem mais significativa. Segundo a professora E, é de extrema importância, pois através da ludicidade o professor está ensinando e a criança está aprendendo com a brincadeira, ou seja, sem cobrança, o que torna seu aprendizado muito mais significativo. A professora F aponta a importância do lúdico na alfabetização, pois o lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade compreende um modo mais prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente.

[...] enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a atenção, a imaginação, o raciocínio, a memória, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. (FORTUNA, 2003, p. 19)

Percebe-se a interferência do lúdico na alfabetização dos alunos, segundo a professora B, essa interferência acontece de maneira positiva, pois não é somente uma prática de brincadeira, mas é também uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e motor dos alunos. A professora C afirma que os alunos sentem mais prazer em aprender quando a atividade desenvolvida é articulada ao lúdico. A professora D faz do mesmo pensamento das professoras citadas acima afirmando que o lúdico interfere no desenvolvimento criativo e cognitivo do aluno.

Assim como uma boa ferramenta para a alfabetização, trabalhar de forma lúdica, apresenta suas fragilidades. Os professores quando questionados sobre as dificuldades que enfrentam ao se trabalhar de tal maneira. Alguns apontaram a falta de materiais apropriados e a falta de apoio dos pais, segundo a professora C as aulas que envolvem elementos lúdicos carecem de estratégias didáticas bem planejadas, existindo muita falta de material apropriados para se trabalhar a ludicidade em sala de aula, e uma mente um pouco fechada por parte de alguns educandos, que ainda apoiam e pedem métodos antigos para se trabalhar com seus filhos. Já para a professora A as principais dificuldades seriam fazer parceiros nas atividades propostas pelo grupo, ter pouco interesse na brincadeira compartilhada, bem como a falta de experiência do professor em perceber as reais necessidades e o professor estar sozinho na sala.

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. NUNES e MACHADO (2011, p. 24)

A ludicidade é uma ótima ferramenta para se utilizar na alfabetização, levando em consideração isso deve-se ter o entendimento que as atividades lúdicas são capazes de contribuir na manutenção da criança na alfabetização. Quando questionadas a professora A respondeu que a ludicidade contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Já a professora B traz os jogos educativos como um exemplo de atividade que pode vir a contribuir na maturação da alfabetização, pois estimula o raciocínio

lógico, trabalha regras, a socialização entre outros. Assim como a professora B a professora C traz o caça palavras e jogos de memória com as letras como atividade que vem a contribuir com a manutenção na alfabetização, esses tipos de atividades faz com que a criança treine a leitura e reconheça as letras e faça a junção das mesmas formando palavras.

A professora E pensa que o professor precisa planejar atividades que visem estimular o raciocínio, memória criatividade ou seja atividades que contribuam no seu processo de alfabetização, porém visando sempre o divertimento e o bem estar de seus alunos, pois se eles não estiverem se divertindo, ou se sentirem -se desestimulados a participar, a aprendizagem não ocorrerá de forma afetiva.

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. Kishimoto (2000, p.36)

A avaliação é um processo importante na sala de aula, pois o avaliar não ocorre apenas em um momento exato, e sim está presente em todo processo de ensino e aprendizagem, é um fator muito importante desde o início até a conclusão do trabalho do professor.

O processo de avaliar os alunos em sala de aula é fundamental, segundo a professora A, a mesma avalia seus alunos durante as atividades lúdicas desenvolvidas em sala observando e anotando tudo numa pauta bem pensada. Pois há muitas aprendizagens acontecendo simultaneamente durante as brincadeiras e é papel central do professor acompanhar. Fazendo um registro do desenvolvimento nas áreas: cognitiva, física / motora, linguagem socioemocional e aprendizagem. Já a professora B avalia seus alunos respeitando suas especificidades, peculiaridades e interesse pela participação de cada um.

É uma forma divertida e diferenciada de conhecimentos, troca de experiências, socialização, também uma forma de extravasar sentimentos, trazendo benefícios ao seu desempenho acadêmico e habilidades essenciais, que muitas vezes não se obtém somente com o modelo de ensino tradicional. A professora C aponta que a avaliação dos alunos em sua maioria é sempre positiva, a diversão é aprendizado se bem trabalhado em todo o seu contexto resulta em coisas positivas sempre.

A professora D avalia através de observações, feedback com alunos, valorizando cada progresso, por menor que seja. Já a professora E e F têm o mesmo pensamento avaliam a todo momento através do comportamento, interesse, coordenação, interação social etc.

Podemos entender a avaliação da aprendizagem escolar como um ato amoroso, na medida em que a avaliação tem por objetivo diagnosticar e incluir o educando pelos mais variados meios, no curso da aprendizagem satisfatória, que integre todas as suas experiências de vida (Luckesi, 1999, p. 173).

Questionadas sobre em qual momento da sua rotina pedagógica, o lúdico era priorizado, a professora A respondeu que o lúdico auxilia na construção do conhecimento, é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico promovendo dessa maneira interação social e o desenvolvimento intelectual. Promovendo a interação entre os participantes de forma prazerosa durante a realização. Contudo, a prática escolhida precisa ter um objetivo claro para que eles possam ser direcionados corretamente e obter o aprendizado desejado.

A professora D prioriza o lúdico nas suas aulas em todos os momentos, principalmente quando trabalha algo novo, onde necessito da atenção dos alunos para que compreendam o conhecimento que desejo transmitir.

A professora F afirma que na sua rotina prioriza o lúdico nas atividades de leitura de textos literários, parlendas, quadrinhas, trava-língua, segundo ela os alunos gostam muito, usam em brincadeiras no recreio e na leitura e compreensão de texto e escrita, jogos de alfabetização com letras, sílabas, palavras e frases.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento (MALAQUIAS; RIBEIRO 2013, p. 2).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se por meio desse estudo que o professor deve sempre estar disposto em buscar novas formas de tornar o ensino mais interessante e estimulante. A ludicidade faz com que as atividades propostas fiquem mais prazerosas, favorecendo a autoestima da criança e a interação, contribuindo com a aprendizagem e desenvolvimento da mesma. Quando a criança é motivada pelo prazer, ela se envolve mais naturalmente nas atividades, dessa forma fica à disposição para aprender.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que

colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (Kishimoto, 2002, p.13).

O lúdico é fundamental no processo da alfabetização, pois quando a criança brinca vai edificando sua aprendizagem. Com isso, concluem-se que as brincadeiras e os jogos oferecem caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças, tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, felizes e, com isso, realizam um aprendizado com significação. Dessa maneira possibilitando uma visão mais extensa do mundo, possibilitando o desenvolvimento e culminando no sucesso na alfabetização.

É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes. (PIAGET, 2008, p. 158)

Chegam-se-se à conclusão que a prática docente que utiliza do lúdico, contribui para o desenvolvimento da atenção, da linguagem e da criatividade, que afinal esses são elementos fundamentais para se ter uma aprendizagem significativa, promovendo um desenvolvimento pleno das capacidades essenciais para o processo de aprendizagem.

É possível o professor criar na escola um ambiente favorável ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Para isso, é preciso explorar, sempre que possível a sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades, para alcançar os objetivos propostos nesse sentido, o grande desafio é alfabetizar a criança a partir de seu próprio cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social, respeitando seu processo global de desenvolvimento (Carvalho1991,p.13)

Observa-se que quando o professor propicia situações lúdicas para seus alunos, ele faz com que os alunos explorem suas habilidades, podendo interferir pedagogicamente, sendo um mediador entre o aluno e o conhecimento, pois o olhar do professor pode fazer diferença.

Portanto, o lúdico, as brincadeiras e os jogos, são muito mais que apenas um passa tempo, eles são ferramentas que auxiliam no desenvolvimento dos alunos, estimulando a socialização e a exploração do mundo, processos esses que são vitais na aprendizagem.

A criação de projetos, programas e espaços lúdicos para crianças e jovens significa, então, oferecer a eles a possibilidade de conviver com diferenças individuais e viver experiências das quais são muitas vezes privados por suas condições sociais. Essa convivência e essa experiência em torno do brincar são facilitadoras do processo de

transformação do indivíduo, do grupo e do ambiente social. (Friedmann,2012, p. 147).

Assim como ocorre com outras habilidades, a ludicidade também fornece ao processo de alfabetização ferramentas de estímulos e reconhecimento do sistema de escrita e leitura, possibilitando atividades dinâmicas que concebem conexões com o cotidiano da criança, pois a brincadeira o brinquedo e os jogos fazem parte do cotidiano de cada criança, e devem ser conivente com a escola, e não vistos como objetos de recreação.

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (MACEDO;PETTY;PASSOS, 2005, p. 13-14).

O maior objetivo desse trabalho, é ter a percepção que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica. Esse objetivo foi alcançado, tendo como base as análises feitas, e todo o conhecimento adquirido através dos autores que discutem sobre a temática.

Assim, podemos concluir, que o lúdico vai além de uma ferramenta pedagógica para alfabetização, serve também como um suporte para se superar ou amenizar as diversas dificuldades que os alunos enfrentam na vida escolar.

## REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Mayer, (2006), O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In BEAUCHAMP, Jeanete. PAGEL. Sandra Denise. NASCIMENTO. Aricélia Ribeiro do. (Orgs). **Ensino Fundamental de nove anos: orientação para inclusão de seis anos de idade.** Brasília: Ministério da Educação. p. 35 – 47.

BRASÍL, Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Educacional.Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa. **Brincando na escola:O Lúdico nas escolas do campo.** – Brasília: MEC, 1998.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves. Et al (Orgs). **Jogos de Alfabetização.** Brasília/ Recife: Ministério da Educação/ UFPE- CEEL,2009.

CERQUEIRA- SANTOS, Elder. **Um estudo sobre a brincadeira entre crianças em situações de rua**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Desenvolvimento, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: 2004.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15- 19, jul./set. 2003

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993.

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

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. São Paulo: Cortez, 1999.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 06-08-2022.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Artmed Editora, 2009.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **BRINCAR, Prazer e Aprendizado**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

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

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu A. Lindoso & Rosa Maria R. da Silva. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2008.

SANTIN, Silvino. Educação Física: da opressão do rendimento a alegria do lúdico. Ponto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994

SOUZA, Mônica Menezes. A atividade lúdica na sala de aula de matemática: ação e reflexão. Disponível em <http://sbem.com.br/files/ix/enem/minicurso/trabalhos>. Acesso em 14.11.2016.

VYGOTSKY. Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo. Martins Fontes, 1987.

WINNICOTT, Donald W. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1975.

MALAQUIAS, Maiane Santos ; RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em

<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> acesso em: 15 de outubro de 2022.