

# O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

**OLIVEIRA, Lourdes Aparecida<sup>1</sup>**

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

**QUEIROZ, Girlene Aparecida de<sup>2</sup>**

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo abordar a prática docente através do lúdico na alfabetização. O lúdico na alfabetização é um assunto bastante discutido nos dias de hoje, já que esta metodologia vem sendo cada dia mais utilizada pelos professores. Estudos comprovam que através dessa ferramenta a criança aprende de forma natural e divertida, além de favorecer seu desenvolvimento nas atitudes comportamentais e cognitivas. Através dos jogos e brincadeiras direcionadas a criança também compreende a importância do respeito as regras e limites, bem como entender seu lugar na sociedade. Considera-se, portanto de essencial importância a prática pedagógica do professor no desenvolvimento de atividades lúdicas com os alunos. Para isso, esta pesquisa parte de uma abordagem bibliográfica, coletando informações em livros, artigos científicos, bem como sites encontrados na base de dados Scielo e Google, de autores como Antunes, Cortez, Lopes, Negrine, dentre outros.

**Palavras-chave:** Atividades Lúdicas; Crianças; Desenvolvimento; Práticas Pedagógicas

## ABSTRACT

This article aims to approach the teaching practice through the playful in literacy. The playful in literacy is a subject widely discussed nowadays, since this methodology has been increasingly used by teachers. Studies prove that through this tool the child learns in a natural and fun way, besides favoring their development in behavioral and cognitive attitudes. Through the games and games directed the child also understands the importance of respecting rules and limits, as well as understanding their place in society. Therefore, the teacher's pedagogical practice in the development of playful activities with students is considered essential. For this, this research is part of a bibliographic approach, collecting information in books, scientific articles, as well as sites found in the Scielo and Google databases, from authors such as Antunes, Cortez, Lopes, Negrine, among others.

**Keywords:** Recreational Activities; Children; Development; Pedagogical Practices

## 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo aborda o tema O lúdico na Alfabetização, visto que para avançar na aprendizagem os alunos precisam ser constantemente motivados, sendo que esse papel cabe ao professor. Para que isso aconteça o professor deve selecionar métodos, procedimentos e estratégias que possibilitem esse processo. O lúdico nesse ponto de vista é considerado como importante fator no processo ensino/aprendizagem, devido ao fato de que proporciona maior

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Pedagogia do 4º ano – FAIT. E-mail: lurdirinha\_itabera@hotmail.com

<sup>2</sup> Especialista em Língua Brasileira de Sinais pela Universidade Barão de Mauá - Professora na área de Pedagogia na FAIT. E-mail: girlenequeiroz@yahoo.com.br

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

prazer na realização das atividades, onde os alunos aprendem por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.

A importância de se utilizar o lúdico na aprendizagem é algo que necessita de embasamento teórico, pois o professor necessita planejar uma prática pedagógica voltada para jogos e brincadeiras na escola, direcionado ao avanço da aprendizagem de seus alunos, levando em consideração o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento do aluno, enquanto indivíduo, e a construção do conhecimento, os quais estão fortemente interligados.

Nesse sentido, este estudo busca resposta para o seguinte problema: Como as atividades lúdicas contribuem na aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização?

O lúdico, quando direcionado para o avanço da aprendizagem dos alunos, e não apenas como forma de passatempo ou entretenimento, é um excelente recurso, pois proporciona momentos dotados de aprendizagem, onde os alunos aprendem brincando.

O objetivo geral desta pesquisa consiste em refletir sobre a utilização das atividades lúdicas na alfabetização. E os objetivos específicos consistem em priorizar as atividades lúdicas na alfabetização e como influenciam no desenvolvimento das atitudes comportamentais e cognitivas dos alunos que estão nos anos iniciais da alfabetização.

Assim, este estudo se justifica partindo da ideia de que os professores necessitam de métodos, procedimentos e estratégias de alfabetização aliadas as atividades lúdicas oportunizando momentos enriquecedores para que a criança.

## **2. O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO**

### **2.1. Conceito e Histórico do Lúdico**

Kishimoto (1993) afirma, que os jogos foram transmitidos de pais para filhos:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Para entender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis, primeiro é preciso investigar as raízes folclóricas que são responsáveis pelo seu nascimento Kishimoto

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

(1993, p.16). Por conta disso, a autora afirma que a palavra jogo pode ter definições distintas, de acordo com a cultura e a época.

Somente a partir da segunda metade do século XIX, o lúdico foi ganhando força ao longo dos tempos. Nesse contexto a criança é considerada um componente essencial da família e da sociedade e seus direitos passam a ser protegidos pelo Estado (Corazza 2002, p. 89).

Nas suas muitas definições, para Ferreira; Silva e Reschke (s/d, p.3):

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Mariani e Mariani (2005) explicam que a psicopedagogia consiste em um campo do conhecimento que, possui uma integração entre a psicologia e a pedagogia, sendo que tem como principal objeto de estudo o processo de aprendizagem, partindo de uma visão tanto estrutural, como construtiva e interacional, ou seja, busca integrar os aspectos cognitivos, afetivos e sociais da criança.

As considerações Mariani e Mariani (2005) levam a entender que o papel do professor é importante na superação das dificuldades de aprendizagem das crianças, pois quando utilizam as atividades lúdicas nesse processo o aluno tem bom desenvolvimento. Atividades como jogos, brinquedos e brincadeiras, buscando essa integração entre os diferentes aspectos de seu desenvolvimento.

Na concepção de Weiss (2000), quando o professor abre espaço para o brincar durante a realização do diagnóstico, na realidade ele já está possibilitando um movimento direcionado a sanar as dificuldades no processo de aprendizagem. Isso porque o brincar é considerado universal e saudável.

Reafirmando o conceito de lúdico, segundo o Dicionário Universal da Língua Portuguesa (2000 apud CORTEZ, 2005, p. 66) o termo lúdico:

(...) vem do latim luduse significa jogo. Neste jogo estão incluídos o brincar, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Isso leva a entender que o lúdico é aqui abordado enquanto uma forma de jogo, o qual por sua vez, possui um caráter de diversão, que é proporcionado nos momentos de brincadeiras, o que remete a ideia de que o aspecto do brincar possui uma função educativa, a qual por sua vez, oportuniza a aprendizagem do indivíduo, levando-o a compreender melhor o mundo em que vive.

Conforme Brougère (1997) ao utilizar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras durante o processo de diagnóstico e intervenção, o professor não somente conhece as reais necessidades e dificuldades das crianças, como também amplia as possibilidades de amenizá-las, pois tais atividades lúdicas despertam maior interesse dos alunos.

Santos (2015, p. 01) explica que:

(...) esta forma de ensinar abrange principalmente aqueles alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem e que muitas vezes estão excluídos do processo. Já que as dificuldades de aprendizagem acarretam comportamentos que impedem seus avanços neste contexto. Portanto, o lúdico como recurso psicopedagógico propiciará uma maneira diferenciada e viável de desenvolver um excelente trabalho em sala de aula.

O lúdico sob esse prisma é visto não apenas como uma forma de diversão e entretenimento, mas como uma forma de proporcionar ao indivíduo maior contato com a realidade em que vive, desencadeando assim, a partir das inúmeras informações que recebe a construção de seus conhecimentos.

Segundo Teixeira (1995, p. 23):

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...). As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...). As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

De acordo com Negrine (2000) o lúdico se encontra intimamente associado à pré-história de vida, sendo que se constitui em um estado de espírito, bem como em um saber o qual vai se instalando na conduta do ser humano de forma progressiva, considerando assim o seu modo de vida. Neste contexto, o lúdico é entendido como a forma com que o indivíduo conduz suas atividades, sendo que para ser considerada lúdica é necessário que exista sentimento de liberdade e espontaneidade em suas ações, visto que nas atividades lúdicas não existe uma intencionalidade pré-determinada, pois o indivíduo realiza as atividades de forma despreziosa, desobrigada e descontraída.

Para Tezani (2004), baseado nas ideias de Ronca e Terzi (1995) o lúdico é capaz de proporcionar maior compreensão dos limites e das possibilidades no que se refere à assimilação de novos conhecimentos pelas crianças, o que ocorre mediante o desenvolvimento tanto da função simbólica como de sua linguagem, onde a criança passa a adquirir a capacidade de conhecer e interpretar os fenômenos à sua volta, o que remete a ideia de que dessa forma são trabalhados os limites existentes entre o imaginário e o concreto.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação nos informa que, brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas (BRASIL, 1998).

O lúdico ainda é capaz de refletir a expressão mais genuína do ser; estabelecendo assim maior espaço para que este possa desenvolver uma da relação mais afetiva com o mundo onde se encontra, bem como com as pessoas e os objetos com os quais tem contato. Assim, por meio da participação em atividades lúdicas, o indivíduo é capaz tanto de formar conceitos, como de selecionar ideias, estabelecendo relações mais lógicas e integrando inúmeras percepções. Além de aperfeiçoar a sua socialização (MAURÍCIO, 2008).

A partir dessas afirmações, nota-se que o lúdico se constitui em um recurso pedagógico muito eficaz utilizado pelo professor, devendo dessa forma ser utilizado de forma constante, a fim de contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem, bem como para a superação de suas dificuldades. Cortez (2005, p. 66) acredita que:

A ludicidade é entendida como forma viva e como uma ação sentida e vivida, não pode ser entendida pela palavra, mas pela fruição. Não é apenas um sentimento, uma emoção, um prazer, mas um conjunto de valores que são experimentados por aquele

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

que brinca, participa, experiência que é no fundo estritamente pessoal, renovado a cada nova situação.

De acordo com Cortez (2005), o lúdico é entendido como algo que pode ser vivido pelo indivíduo, de forma profunda, abrangendo assim inúmeros aspectos de seu ser, pois favorece no desenvolvimento de uma variedade de valores, os quais são experimentados quando o indivíduo participa de atividades lúdicas, o que implica que a cada nova situação por ele vivenciada é possível se submeter a novas aprendizagens. As atividades lúdicas são muito importantes enquanto metodologia de trabalho, pois a utilização dos recursos lúdicos como estímulos, permitem o professor auxiliar os alunos com dificuldade de aprendizagem escolar no processo de aquisição do conhecimento. Isso porque é capaz de promover uma maior interação entre os alunos, externalizando sentimentos e sensações que muitas vezes se encontram escondidos.

As atividades lúdicas, ou seja, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, dentre outras, o professor tem a oportunidade de desenvolver nos alunos inúmeras potencialidades, amenizando tais dificuldades, bem como tornando a construção dos conhecimentos dos alunos uma realidade. (CORTEZ, 2005).

No que diz respeito ao histórico do lúdico, Modesto (2009) afirma que o homem primitivo já brincava, o que é possível observar em registros de brinquedos infantis encontrados, os quais são provenientes de várias culturas, as quais remontam a épocas pré-históricas.

Huizinga (2001, p. 07) corrobora essa afirmação, relatando que “nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. Portanto, o ato de brincar pode ser considerado inerente ao homem, sendo abordado enquanto uma conduta tanto espontânea como livre.

Para Sant’Anna (2011, p. 20):

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

Em relação à utilização do lúdico na educação, podem-se ressaltar quando Platão, em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos nas instituições escolares, visto que acreditava que por meio deles as crianças poderiam desenvolver seu aprendizado, o que deveria acontecer nos primeiros anos de vida, onde meninos e meninas deveriam brincar juntos (SANT'ANNA, 2011).

A este respeito, Modesto (2009) complementa afirmando que no âmbito educacional, o lúdico começa a ganhar mais sentido, adquirindo assim cada vez mais espaços, fato antes considerado pelas instituições escolares enquanto desnecessárias no que se refere ao processo da educação, isso devido ao fato de ser o aspecto mais importante deste processo (aprendizado), principalmente no âmbito da Educação Infantil.

Segundo Modesto (2009, p. 24):

Com as grandes formulações da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDB 9394/1996), e logo depois do lançamento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, (PCN), foi discutida minuciosamente a prática pedagógica, que a partir de então deu maior importância ao lúdico no processo de aprendizagem e construção do saber no que tange a Educação Infantil.

No rol dessas circunstâncias, nota-se que com as formulações da LDB, bem como com o lançamento dos PCNs, a questão da utilização do lúdico enquanto recurso pedagógico foi ganhando cada vez mais força, sendo assim considerado de essencial importância no trabalho desenvolvido com crianças pequenas, com a finalidade de favorecer o seu desenvolvimento e aprendizado.

## 2.2. Atividades Lúdicas na Alfabetização

As atividades lúdicas na alfabetização desempenham importante papel no desenvolvimento dos alunos, isso porque funcionam enquanto facilitadores no processo de seu aprendizado, cabe ao professor planejar e selecionar atividades lúdicas que sejam eficazes.

No que se refere ao papel das atividades lúdicas, vale considerar as ideias de Nicolau (1988, p. 78) quando relata que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo. (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente,



Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

Neste sentido, Dornelles (2001, p.101) afirma que:

A brincadeira é algo que pertence à criança, a infância. Através do brincar, a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o outro. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro e com o mundo. Brincando a criança (re) significa seu mundo, posto que o início da capacidade de significar não está nas palavras, mas nas brincadeiras. Enquanto brinca a criança, o jovem ou o adulto experimenta a possibilidade de reorganizar-se internamente de forma constante, pulsante, atuante e permanente.

Para Gouvêa (1990) o processo de aquisição do conhecimento difere de uma pessoa para outra, mas em alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem esse processo se torna mais lento e dificultoso, necessitando do professor um olhar diferenciado, que muitas vezes não acontece, daí a necessidade do professor de criar mecanismos para facilitar e promover o ensino nesse meio, sempre buscando a forma mais prazerosa para o aluno.

De acordo com Gouvêa (1990, p. 14):

Em todos os jogos, atividades e experiências a criança se educa, aumenta a sua capacidade de ação, facilita e controla os movimentos, enquanto o espírito de observação, de atenção, os sentidos, o raciocínio, são conjuntamente solicitados pelo próprio indivíduo que pratica as atividades. O professor terá que satisfazer a este conjunto sempre, mas acompanhando a criança, que se envolve, deverá favorecer momentos diversos que possam influir o ambiente, a fim de que o jogador encontre ocasião para ativar essas capacidades.

Sobre isto, Gouvêa (1990) defende que o professor desempenha papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras. Isso porque cabe a este profissional a tarefa de planejar, organizar e executar a atividade lúdica escolhida, considerando sempre o ritmo de aprendizagem das crianças. Assim, precisa ter coerência em suas ações, buscando aplicar atividades bem práticas e interessantes, que possam de fato vir ao encontro das reais necessidades e dificuldades dos alunos.

Para Sant'Ana (2008 p.3) a partir do que vê, ouve e sente, o educador pode planejar estratégias que oportunizem avanços no processo de construção dos saberes, ele focaliza os progressos e as deficiências de cada aluno, a partir deles, faz um diagnóstico das necessidades.

Conforme Louredo (2002) os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades que reúnem, interessam e exige muita concentração dos alunos, sendo que por meio da



Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

participação nessas atividades lúdicas elas conseguem desenvolver seu senso de criação, imaginação e faz de conta, bem como de experimentação e aprendizagem.

Nessa linha de entendimento, como bem lembra Louredo (2002) é interessante ressaltar que os alunos desenvolvem todas essas habilidades e competências devido ao fato de participar de atividades lúdicas, ou seja, participam das mesmas por livre e espontânea vontade e não porque é obrigado a fazê-lo. Dessa forma, o desenvolvimento e aprendizado ocorrem também de forma natural e divertida.

Do ponto de vista de Louredo (2002) e Antunes (2003) é importante entender o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira, a fim de compreender a especificidade de cada um enquanto recurso pedagógico lúdico na alfabetização.

Segundo Antunes (2003) o jogo sob o ponto de vista educacional significa uma forma de divertimento, de brincadeira ou ainda de passatempo, isso porque na cultura brasileira o termo jogo comumente é confundido com competição. Os jogos algumas vezes até podem incluir uma ou outra competição, contudo sempre visam à estimulação do crescimento e da aprendizagem da criança com relação interpessoal, ou seja, acontece entre duas ou mais pessoas, sendo dessa forma realizada por meio de determinadas regras, mesmo que o jogo seja uma brincadeira que possa envolver regras.

O que se percebe é que ao se falar de jogo logo se tem em mente a questão da competição, pois para jogar é preciso competir, mas é preciso entender que o jogo possui também outras especificidades, como por exemplo, o crescimento e aprendizagem da criança como foi citado por Louredo (2002) e Antunes (2003).

Moura (2006, p. 17-18) explicita que:

Os jogos não servem apenas como fonte de diversão, mais é importante instrumento de desenvolvimento tanto para crianças como para jovens e adultos. Não serve somente para o desgaste de energia física, mental e/ou para o entretenimento. O jogo é uma atividade que favorece e incrementa os desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e social. O espaço de jogo propicia experiência e liberdade de criação, onde as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos.

Mediante tal afirmação, ao se abordar a questão do jogo no desenvolvimento humano, não se refere apenas ao desenvolvimento infantil, visto que o mesmo se constitui em um excelente recurso pedagógico a ser utilizado também com os jovens e adultos, já que além de trazer benefícios para o físico e mental do indivíduo, também favorece em seu desenvolvimento tanto cognitivo, como afetivo e social.

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

É a partir da participação em jogos, o indivíduo é levado a vivenciar novas experiências, bem como as superar inúmeros desafios, exercendo assim maior liberdade de criação, possibilitando a este expressar de forma mais segura suas emoções, sensações e pensamentos.

Para Lopes (2000) o jogo para a criança consiste no exercício, na sua preparação para a vida adulta. Isso porque tudo o que a criança aprende, ela aprende brincando, sendo que é por meio do exercício que ela desenvolve suas diversas potencialidades e habilidades, bem como passa a incorporar os valores, os conceitos e os mais diversos conteúdos.

Segundo a mesma autora, quando a criança participa de jogos ela trabalha a sua ansiedade, passa a rever os seus limites, reduzindo também a sua capacidade de realização, além de desenvolver a sua autonomia e a sua criatividade, aprimorando também a sua coordenação motora, desenvolvendo a sua organização espacial, melhorando o seu controle, ampliando o seu raciocínio lógico, aumentando a sua atenção e concentração e acima de tudo, aprendendo não apenas a ganhar, mas também a perder.

Moura (2006, p. 18) relata ainda que:

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. Não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas. O jogo tem um sentido social, uma função social, através de uma especificidade. A simulação lúdica é um meio de expressão cultural, antes de ser uma atividade das crianças.

Todas essas observações feitas nas escritas de Lopes (2000) e Moura (2006) levam a entender que por meio do jogo as crianças são levadas a estabelecer melhores relações sociais com outras pessoas, o que dá ao mesmo um sentido e uma função social, já que possui tal especificidade. Dessa forma, devido a este caráter social, pode-se dizer que não se constitui em uma atividade isolada, contando com a participação de grupos de pessoas, as quais vêm de culturas diferenciadas, enriquecendo ainda mais essa questão social.

No que diz respeito ao brinquedo, Vygotsky (1998) e Leontiev (1998), entendem que o mesmo possui uma intrínseca relação com o desenvolvimento infantil, especialmente em relação à idade pré-escolar. Apesar de tais autores não considerar os brinquedos enquanto o único aspecto que predomina na infância, eles acreditam que o mesmo é capaz de proporcionar o maior avanço na capacidade cognitiva das crianças. Isso porque é por meio do brinquedo que a criança desenvolve a capacidade de se apropriar do mundo real, dominando

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

assim inúmeros conhecimentos, bem como se relacionando e se integrando na cultura. Ao manipular e explorar brinquedos diversos, as crianças vão aprendendo a se apropriar da própria realidade, o que favorece o domínio de seus conhecimentos, bem como sua interação no ambiente em que se encontra inserida, levando as mesmas a entenderem e a fazerem parte também da cultura.

De acordo com Moura (2006, p. 20):

O brinquedo tem como função, exercer um papel de mediador entre a criança e sua cultura, sendo assim a confecção de brinquedos adequados às suas necessidades favorece o simbolismo e a fantasia. O brinquedo estimula a representação da realidade, o desenvolvimento da inteligência e a adaptação ao ambiente. É através do brinquedo e da brincadeira que a criança se aproxima de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra.

Nessa perspectiva, o brinquedo adquire um papel fundamental na vida da criança, pois serve como elo de ligação entre ela e a cultura. E, quando confeccionados brinquedos de acordo com a faixa etária, favorece a questão do simbolismo e da fantasia. O brinquedo além dos aspectos citados por Moura, ainda é capaz de levar as crianças ao entendimento da própria realidade, favorecendo o desenvolvimento de sua inteligência e facilitando o seu processo de adaptação ao meio ambiente. Por isso, o brinquedo é muito utilizado nos anos iniciais, como uma forma de apoio à prática pedagógica do educador e como ferramenta de auxílio ao desenvolvimento dos alunos.

Leontiev (1998) acredita que o brinquedo consiste na principal atividade da criança. Atividades esta que se encontram em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no que se refere ao desenvolvimento psíquico do sujeito e também na qual se desenvolvem os processos psicológicos, os quais são responsáveis por preparar o caminho da transição da criança rumo a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Essas circunstâncias levam a crer que a criança ao utilizar o brinquedo, além de avançar em diferentes aspectos, os quais vão desde o físico, cognitivo, afetivo e social, também são capazes de construir inúmeros conhecimentos, pois estabelecem conexões com a realidade.

Para Moura (2006, p. 14) a brincadeira para a criança é a melhor forma de se comunicar e se relacionar com as outras crianças. É também uma forma de experimentar o mundo, saciar sua curiosidade e aprender a vencer seus medos, já que a criança vê o mundo através do brinquedo.

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

Devido ao fato da brincadeira ser a melhor forma de comunicação e relacionamento das crianças, cabe ao professor utilizar esses momentos de brincadeiras para despertar o interesse e a participação das crianças pelas aulas, estimulando-as e motivando-as constantemente para superar suas dificuldades, para que assim, elas possam aprender inúmeros conteúdos de forma mais atrativa e prazerosa.

Vygotsky (1998) alerta ao fato de que uma brincadeira que geralmente desperta o interesse de uma criança de três anos nem sempre desperta o interesse de uma criança de seis anos ou mais, o que ocorre devido ao fato da brincadeira não ser uma atividade estática em si mesmo, o que indica que evolui e sofre modificações na medida em que a criança vai crescendo.

A partir das definições de jogo, brinquedo e brincadeira vale ainda ressaltar as ideias de Louredo (2002) quando relata que por meio desses recursos lúdicos a criança tem a oportunidade de se desenvolver em inúmeros aspectos, como: a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia, a linguagem, a atenção e a concentração.

Segundo a mesma autora, a participação em jogos, brinquedos e brincadeiras contribui no sentido de fazer com que a criança se torne um adulto mais eficiente e equilibrado. Ressalta ainda que a aprendizagem acontece de forma bem mais eficaz quando o recurso pedagógico é apresentado às crianças a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presente pesquisa buscou compreender as atividades lúdicas na alfabetização como forma de amenizar as dificuldades de aprendizagem dos alunos, buscando informações referentes ao conceito do lúdico, a fim de entender como foi ganhando força ao longo dos tempos.

Nessa perspectiva, foi possível perceber que o lúdico pode ser entendido enquanto um fator de fundamental importância no desenvolvimento e na aprendizagem do ser humano, visto que além de despertar maior prazer no momento de aprendizagem, promove sua socialização e interação, permitindo assim que ocorra a troca de ideias, bem como favorecendo o desenvolvimento integral.

Com os estudos realizados foi possível perceber que a utilização das atividades lúdicas pelo professor pode até amenizar as dificuldades das crianças, visto que as mesmas passam a

Ano VIII – Volume – Número – Mês, 2020

desenvolver maior interesse pelas aulas, questionando e participando mais, o que levou a entender que existe certa relação entre os jogos, brinquedos e brincadeiras, pois as crianças ao brincarem, aprendem a aceitar melhor as regras, participando, atuando e construindo seus conhecimentos de forma contextualizada.

Finalizando, vale ainda lembrar que as atividades lúdicas nos anos iniciais quando utilizadas como forma de amenizar as dificuldades dos alunos no ensino-aprendizagem precisa ser levado a sério, visto que funciona de forma bastante eficaz, o que remete a ideia da relevância do professor estar sempre atento a esta questão, buscando sempre inovar a sua forma de intervenção.

#### 4. REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: RJ: Vozes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 2ªed. São Paulo: Cortez, 1997.

CORAZZA, S. M. **Infância & educação: era uma vez – quer que eu conte outra vez?** Petrópolis: Vozes, 2002.

CORTEZ, L. C. S. **Abordagem dos elementos lúdicos na Educação Infantil**. (2005). Disponível em: <[http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/COM-ORAL/CONPEF2005\\_CO14.pdf](http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/COM-ORAL/CONPEF2005_CO14.pdf)>. Acesso em: 11 ago. 2020.

DORNELLES, L. V. **Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca**. Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, J.F; SILVA J. A; RESCHKE, M. J. D. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 05 set. 2020.

GOUVÊA, R. **Expressão Corporal para Jovens e Crianças**. Ediouro 1990.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, Lev Semenovitch et. al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3 ed. São Paulo. Editora Cortez: 2000.

LOUREDO, P. **Jogos, brinquedos e brincadeiras no aprendizado da criança**. (2002). Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2020.

MARIANI, Carmelinda Ignez Cocco; MARIANI, Viviana Cocco. **Utilização do lúdico para facilitar a aprendizagem dos alunos**. (2005). Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI022.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2020

MAURÍCIO, J. T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. (2008). Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2020.

MODESTO, R. D.L. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil**. (2009). Disponível em: <<http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>>. Acesso em: 13 ago. 2020.

MOURA, A.G. **Brincadeiras, brinquedos e jogos podem ser facilitadores da aprendizagem?** (2006). Disponível em: <<http://www.slideshare.net/Mirabenvenuto/brincadeiras-brinquedos-e-jogos-podem-ser-facilitadores-da-aprendizagem-monografia>>. Acesso em: 13 ago. 2020.

NEGRINE, A. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1 ed. Petrópolis-RS: Vozes, 2000.

NICOLAU, M. L. M. **A Educação pré-escolar: Fundamentos e Didática**. 8. ed. São Paulo: Editora Ática, 1988.

RONCA, P. A. C.; TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9.ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SANT'ANNA, Alexandre. **A história do lúdico na educação**. (2011). Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/1981-1322.2011v6n2p19/21784>>. Acesso em: 14 ago. 2020.

SANT'ANA, L. **Jogos e Brincadeiras**. Alto Astral 2005.

SANTOS, Rosinei Sousa dos. **A atuação do psicopedagogo na perspectiva do lúdico para o desenvolvimento de alunos com dificuldades de aprendizagem**. (2015). Disponível em: <<http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/atuacao-psicopedagogo-perspectiva-ludico-para-desenvolvimento-alunos-com-dificuldades-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 15 ago. 2020.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TEZANI, T.C.R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento:** aspectos cognitivos e afetivos. (2004). Disponível em:  
<<http://www.bjis.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/download/603/486>.>. Acesso em: 13 ago. 2020.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6 ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia Clínica:** uma visão diagnóstica. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.