

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

DAIANE PIMENTEL BISPO¹

RESUMO

O lúdico está presente na vida de todos os seres humanos, indiferente da idade, porém, é indissociável à infância. Nesta fase etária, ocorre a inserção da mesma no ambiente escolar - algumas na Educação Infantil, outras diretamente no Ensino Fundamental – e é na fase da alfabetização que geralmente surgem os primeiros problemas de aprendizagem. A presente pesquisa tem o objetivo de, buscando estudos de importantes estudiosos do tema como Lopes (2006), Murcia (2005), Piaget (1998), Vigotsky (1984 e 2007), contribuir na inserção das atividades lúdicas educacionais na fase da alfabetização. No desenvolvimento do trabalho é possível observar, por meio dos estudos teóricos, que os alunos sentem-se mais motivados, desenvolvem-se como um todo e socialmente e a aprendizagem ocorre de modo natural, sanando as dificuldades com a leveza e o prazer da brincadeira. Os resultados evidenciam a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano e, em especial no âmbito educacional, acrescentam uma importante contribuição no processo educacional, sobretudo no período de alfabetização do aluno. Contudo, é preciso que os professores adéquem o lúdico à realidade dos seus alunos, planejando e aplicando suas atividades certos cuidados para que esta ferramenta atinja os objetivos educacionais dela esperados.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O ato de brincar está tão intrinsecamente relacionado à criança que sua associação é automática. Em vários lugares, nações, culturas, tempos e credos o ato de brincar existia. Muitas vezes, o ato lúdico ocorre independentemente da idade da pessoa, não se restringindo apenas à fase infantil. Como Santos (1999) afirma, para a criança, brincar é viver, sendo um ato natural e, quando isso não ocorre, pode significar que algo não vai bem.

Ao ingressar no ambiente escolar, muitas vezes na Educação Infantil, as crianças se deparam com uma nova realidade, com pessoas desconhecidas e oriundas de realidades muito distintas às suas. Nesta realidade, o lúdico também está presente, fazendo com que a criança adapte-se ao novo contexto e desenvolva-

¹ Licenciada em Pedagogia pela Universidade Castelo Branco – Rio de Janeiro, RJ; cursando especialização em Alfabetização pelo Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto, SP; sob assessoria de UNEP São José em São José dos Pinhais, PR.

se satisfatoriamente e preparando-a para o ingresso no Ensino Fundamental, que caracteriza-se por ser gradativamente menos lúdico e mais formal com o passar do tempo. É neste momento, de inserção no Ensino Fundamental, que ocorre a alfabetização dos alunos, e também, onde costumam surgir as primeiras dificuldades de aprendizagem.

Uma das alternativas possíveis de ser utilizadas pelos professores é o uso de atividades lúdicas nas aulas, esse recurso tem sido alvo de muitos estudos e se apresenta como uma ótima ferramenta, trazendo resultados relevantes com relação ao desenvolvimento e superação das dificuldades encontradas pelos alunos, além de motivar e estimular todos os alunos.

O presente trabalho visa buscar em estudos de autores consagrados, como Vigotsky (1984 e 2007), Piaget (1998), Antunes (1998), Negrine (1994), Lopes (2006), Rodrigues (2013), Murcia (2005), Santos (2000), entre outros, contribuições teóricas sobre a importância da ludicidade na fase da alfabetização, bem como os benefícios oriundos das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil e a postura/ cuidados que o profissional da educação precisa adotar ao utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas. Busca-se, primordialmente, contribuir com a formação dos educadores, pais, profissionais ligados às crianças e demais interessados no sentido de compreender o real significado e importância das atividades lúdicas, não apenas como uma forma de passatempo para as crianças, mas uma atividade com uma finalidade formativa e educacional.

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa. (Siaulys, 2005, p: 10)

Para a realização desta pesquisa, foi utilizada a metodologia científica bibliográfica, por seu caráter teórico. Para Gil (2006), esse tipo de pesquisa se desenvolve a partir de materiais já elaborados, como artigos, livros, revistas, dissertações, entre outros. Ou seja, materiais cientificamente já publicados por outros pesquisadores, visando obter dados relevantes para a pesquisa e, ao mesmo tempo, possibilitar o acesso a informações da nossa história. A presente pesquisa não tem fim em si mesma, ao contrário, busca acrescentar e dar continuidade ao importante tema.

2 O BRINCAR NA ALFABETIZAÇÃO

Muito mais do que mero passatempo, a ludicidade é uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. Atualmente, são vários os autores que tem se dedicado ao tema e, cada vez mais, vem sendo comprovado o enriquecimento que essas atividades somam às aulas. De acordo com o dicionário, lúdico é relacionado a jogo, brinquedo ou divertimento, sua origem vem do latim, *ludus*, que corresponde a jogos, brincar. Murcia (2005) define o termo jogo como um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É Básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p: 110)

A ludicidade, de acordo com Lopes (2006), desenvolve a autonomia e a afetividade fundamentais para o processo do aprender, estimula a cooperação com os companheiros, ensina a obedecer as regras dos jogos, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, assumir responsabilidades e aceitar penalidades que lhes são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade. Da mesma forma, auxilia o desenvolvimento motor, o da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil. Neste sentido, a utilização de jogos e brincadeiras tornaram-se um excelente recurso pedagógico para facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos, sobretudo no ambiente escolar.

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (SANTOS, 2000, p. 37)

O jogo é importante é necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa. Em um comparativo, a brincadeira está para a criança como o trabalho está para o adulto: no mesmo patamar, os objetos, a natureza, as relações sociais e a vida, ambas constroem o sonho. A diferença entre elas está na finalidade, pois a criança brinca insistentemente porque gosta e como se atendessem uma exigência intrínseca ao seu ser; o adulto trabalha porque precisa, pois este é o meio de seu sustento, podendo lhe ser prazeroso ou não.

Piaget (1998) classificou os jogos em três sucessivos sistemas: o de exercício, o simbólico e o de regras, que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil, de acordo com sua teoria. O jogo de exercício aparece nos primeiros dezoito meses de vida, envolve a repetição de sequências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer derivado das mestrias de atividades morosas. Os jogos simbólicos surgem no segundo ano de vida da criança com o aparecimento de representação e da linguagem, a brincadeira de faz de conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo a utilização de símbolos e brincadeiras sociodramáticas, já os símbolos coletivos não aparecem senão no terceiro ano de vida, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. O terceiro tipo de jogo, o de regras, marca a transição da atividade individual para a socializada - este jogo não ocorre antes de quatro a sete anos e predomina no período de sete a doze anos de idade segundo o autor – e pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações, o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Outro autor que se dedicou ao tema foi Vigotsky, que afirma que o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração” (1984, p. 39). A realidade imediata que a criança é capaz de construir e nela atuar possibilita ainda o ajuste ao real, acatando-a negando-a ou modificando-a, através de sua capacidade de se interagir e se socializar com o ambiente. Sendo assim, através de jogos e brincadeiras, a criança tem como possibilidade à aquisição de conhecimentos que afetarão em seu crescimento

cognitivo.

Para o autor, ainda, o jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore, principalmente no ambiente escolar. A brincadeira provoca prazer na criança, contudo, Vigotsky (2007) afirma que além de gerar prazer, também gera um desprazer, principalmente quando a atividade possui resultados que não são interessantes para a criança, como por exemplo, os jogos que envolvem um vencedor e um perdedor. Para o autor, mesmo que a criança não seja bem sucedida, o brincar supre seus desejos, levando a criança a buscar situações imaginárias como solução.

No início da idade pré escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizáveis e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (VIGOTSKY, 2007, p.108)

A criança faz uso de uma ação imaginária ao brincar, por meio dela, pode assumir diferentes papéis na sociedade, funções sociais generalizadas. Oliveira (2002) diz que o jogo simbólico ou faz de conta, é ferramenta para a criação da fantasias, necessária à leitura não convencional do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Esse jogo simbólico atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. Os jogos são instrumentos para aprendizagem de regras sociais, contribuem para que a criança compreenda o uso das regras o que irá beneficiá-la mais tarde na vida adulta.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente do desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. NEGRINE (1994, p.19)

Por meio da brincadeira, a criança aprende a desenvolver conceitos importantes para a aprendizagem, como a organização de pensamento, planejamento, reflexão, atividades cognitivas essenciais para seu pleno desenvolvimento (KISHIMOTO, 1994). Dentre tantas as vantagens do lúdico para a formação do ser humano, Ramos, Ribeiro e Santos (2011) destacam contribuições

no que tange à aprendizagem lúdica.

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo;
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a isenção da criança na sociedade.
- Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação;
- Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam idéias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento;
- O jogo é essencial para a saúde física e mental;
- O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. (RAMOS, RIBEIRO E SANTOS, 2011, p. 42)

No ambiente escolar, as atividades lúdicas contribuem enormemente para o desenvolvimento da criança. Os jogos auxiliam o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil.

A alfabetização é um processo que vai além de decodificação de palavras e memorização de símbolos. Requer um conjunto de estruturas de pensamentos e habilidades psicomotoras que possibilita a compreensão de natureza conceitual e das formas de representação gráfica da linguagem. A criança precisa desenvolver coordenação motora ampla, esquema corporal, coordenação visomotora, discriminação visual e auditiva e também orientação tempo-espacial. Quando brinca, a criança tem oportunidade de desenvolver todas essas habilidades de forma criativa e divertida, tornando o aprender mais prazeroso e feliz. (RODRIGUES, 2013, p.20)

A presença dos jogos no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu aprendizado, pois torna mais vivas, dinâmicas e atrativas as aulas, possibilitando à criança a ampliação de conhecimentos e facilitando o processo de ensino e aprendizado, possibilitando o aprendizado expressivo, gradativo e eficaz, levando a resultados significativos com relação ao desenvolvimento cotidiano dos alunos e do ambiente escolar. Goulart (2007) diz que em turmas de alfabetização, o conteúdo precisa ser trabalhado de forma que os alunos possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade, estabelecendo novas condições de vida e de ação.

As atividades lúdicas estimulam os alunos a resolver desafios e questões para

adquirir conhecimentos, experimentar, vivenciar, aprender, expor emoções, se colocar diante de conflitos, interagindo com os colegas e consigo mesmo. Para Froebel (*apud* LOPES, 2006), os jogos e brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, por isso, não devem ser consideradas apenas passatempo e diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de o entender.

O ato lúdico tem relação com a capacidade de aprendizado, pois, ao interpretar as brincadeiras, para poder fazer parte da mesma, a criança está aprendendo a interpretar a vida, seu cotidiano e as ações que a cercam. Além disso, pode ser uma forma suave de ensinar a criança a respeitar regras e limites, pois há vários jogos que possuem os mesmos, e para que a criança possa brincar, é necessário que aceite e respeite as mesmas. Para Oliveira (2000) além de ensinar a criança a viver e conviver na escola e na sociedade, os jogos de regras auxiliam na formação de conceitos, pois a participação do aluno nesses jogos vai adaptando a visão de mundo da criança.

Pais e educadores que respeitam a necessidade da criança de brincar estão construindo, portanto, os alicerces de uma adolescência mais tranquila, ao criar condições de expressão e comunicação dos próprios sentimentos e visão de mundo. (Oliveira, 2000, p: 8)

Kishimoto (1994) acrescenta, ainda, que na aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade, não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Assim, no aluno, desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista, isso faz com que o interesse e a concentração da criança aumentem e a assimilação dos conteúdos ocorra de maneira natural e facilitada. Em contrapartida, o mesmo autor afirma que a ausência do lúdico pode ter relação direta com as dificuldades de aprendizagem.

As dificuldades de aprendizagem podem ocorrer tanto no início como durante o período escolar. Os primeiros sinais de dificuldade de aprendizagem geralmente aparecem na época da alfabetização, pois é o momento onde é exigida da criança uma atenção voltada para as atividades sistematizadas. Neste momento, a ludicidade atua desenvolvendo na criança a memória, estimula a atenção, se apropria de conceitos e respeito às regras e essas condições são fundamentais para que o aluno supere as dificuldades. Para o autor, nas atividades lúdicas, a criança centraliza suas energias, ultrapassa suas dificuldades, reconstrói sua realidade, criando condições favoráveis à fantasia e transforma tudo isso em uma fonte de

prazer, por isso, é preciso respeitar o desenvolvimento da criança, oferecendo um ambiente propício à aprendizagem com ludicidade, favorecendo o processo de ensino e de aprendizagem.

Santos (1999) afirma que é senso comum que o lúdico está presente em qualquer idade, porém a necessidade de manifestação surge com maior evidência na infância, por isso, os professores precisam e tem a responsabilidade de cultivar e estimular ações lúdicas em suas aulas.

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. 20)

Com profissional da educação, o professor precisa conduzir suas aulas utilizando de todas as ferramentas possíveis para que seus alunos desenvolvam-se satisfatoriamente. Freire (2002) diz que o educador deve ser um inventor e um reinventor constante dos meios e dos caminhos, que facilitem mais e mais a problematização do objetivo a ser desvelado e apreendido pelos alunos. Para Negrine (1994) o professor precisa estar preparado para ser um animador, mas também observador e investigador do comportamento e dos acontecimentos e ações que ocorrem em suas aulas, principalmente durante as atividades lúdicas.

Não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional. (NÓVOA, 1991, P: 34)

Os professores são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, concomitantemente, o lúdico é um importante instrumento no processo educacional, na medida em que os professores utilizam do mesmo e compreendem o potencial deste instrumento como contribuição no desenvolvimento da criança. Contudo, eles precisam incluir o lúdico em suas aulas, uma vez que o mesmo facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Porém, é necessário que a atividade lúdica seja bem planejada.

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie a qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (ANTUNES, 1998, P. 37)

Para Kishimoto (1994), o professor precisa ter uma postura lúdica, isso não significa necessariamente aquela que ensina conteúdos por meio de jogos, mas na qual estejam presentes as características do lúdico, ou seja, no modo de ensinar do professor, na seleção de conteúdos e no papel do aluno. O profissional da educação, desse modo, reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino, por sua vez, o aluno aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

As atividades lúdicas devem ser um complemento ao trabalho do professor, de acordo com Fortuna (2003) ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve levar em consideração o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, deste modo, os resultados são satisfatórios e os objetivos alcançados. Para o autor, o professor deve levar em consideração alguns detalhes que podem fazer muita diferença, como por exemplo, preocupar-se em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações; elaborar os jogos junto com as crianças, combinando as regras e explicando como jogar; oferecer materiais variados e interessantes que estimulem a imaginação infantil; combinar com os alunos o tipo dos brinquedos que serão utilizados na aula (recicláveis, jogos em grupo, brinquedos industrializados). Fortuna afirma ainda que o professor precisa ter a preocupação com o espaço onde será realizada a atividade, além e preocupar-se com o tempo em que a atividade ocorrerá, para ser suficiente para que todas as crianças a realizem e, principalmente, não deve ser um mero espectador, “é necessário ter uma certa dose de sensibilidade para saber distinguir em que momentos sua presença ativa é fundamental e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças interajam, organizem e reinventem as brincadeiras.” (2003, p.10).

Quando o educador tem a sua disposição um jogo e pode aplicá-lo de várias formas, mudando o objetivo, mesclando os times e elementos, desafiando e criando situações que façam florescer as habilidades e competências de seus alunos. Contudo, a ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir, reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante do aprendizado. Assim sendo, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (BRASIL, 2007).

A riqueza das contribuições oriundas da atividade lúdica não se limitam aos benefícios que promove nos alunos, mas também na contribuição positiva no ambiente educacional. Quando os alunos estão realizando uma atividade prazerosa, sentem-se relaxados, sem o peso da concentração e dedicação que a educação formal exige é possível avaliar os progressos realmente obtidos pelos mesmos. Neste sentido, jogos e brincadeiras contribuem positivamente para alunos e para professores, sendo um recurso flexível e que muito tem a acrescentar no ambiente educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de trazer à luz as contribuições teóricas sobre a importância da ludicidade na fase da alfabetização, bem como os benefícios oriundos das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil e a postura/ cuidados que o profissional da educação precisa adotar ao utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas. O objetivo foi alcançado e, com ele, pudemos observar que os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser humano, sendo de grande valia na fase de alfabetização das crianças.

No entanto, o espaço para o brincar dentro do cotidiano das crianças vem diminuindo gradativamente, sendo substituído por afazeres, cursos, brinquedos eletrônicos, que não permitem à criança o ato de imaginar, criar, e exigindo responsabilidades que, em alguns casos, não se faz necessário a faixa etária em que se encontram.

O lúdico está sendo extraído do universo infantil. [...] As crianças estão brincando cada vez menos por inúmeras razões: uma delas é o amadurecimento precoce; outra é a redução violenta do espaço físico e do tempo de brincar, ou seja, o excesso de atividades atribuídas [...] Tudo isso toma o tempo das crianças e, na hora de brincar, muitas vezes ficam horas em frente à televisão, divertindo-se com jogos violentos e rodeada de brinquedos eletrônicos, onde as interações sociais e a liberdade de agir foram determinadas pelo próprio brinquedo, que fazem quase tudo pelas crianças, movimentam-se e até falam, sobrando pouco espaço para o faz de conta. (Dallabona e Mendes, 2010, p:5)

É necessário que ocorra o resgate das brincadeiras, para que o aluno – individualmente e coletivamente – desenvolva-se, pois por meio desta pesquisa, foi possível observar as enormes contribuições que as atividades lúdicas auxiliam no desenvolver, gerando resultados por toda a vida, inclusive adulta e profissional.

Com isso é preciso que os profissionais da educação utilizem o lúdico em suas aulas, primeiramente para desenvolver os alunos, auxiliar na formação e na aprendizagem dos mesmos. Além disso, os jogos e brincadeiras oferecem ao professor uma grande variedade de opções de atividade, a observação da criança fora do contexto formal da educação e oferecem um ambiente prazeroso e motivador aos educandos, contribuindo positivamente para que o processo de ensino e aprendizagem ocorra satisfatoriamente.

Porém, não basta apenas o professor levar o jogo para a sala de aula sem possuir um propósito e um planejamento para tal, sem os conhecimentos prévios sobre como aplicá-lo, quais os objetivos possíveis de serem propostos, observar e orientar os alunos antes, durante e depois da sua aplicação. É preciso que os profissionais da educação compreendam as atividades lúdicas como poderosas ferramentas que contribuem na motivação, na aprendizagem, na concentração dos alunos, auxiliando no desenvolvimento global da criança e contribuindo com a aprendizagem no âmbito escolar.

REFERENCIAS

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

FORTUNA, Tania Ramos. **Jogos e educação: O que pensam os educadores**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

GOULART, Cecília. **A organização do trabalho pedagógico: Alfabetização e letramento com eixos orientadores**. P. 81 – 85. IN BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, ARICÍLIA Ribeiro do. (Orgs.) **Ensino fundamental de nove anos – orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Básica, 2007.

Instituto Antonio Houaiss. **Mini dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuki Morchida. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, Pr: FAEL, 2006.

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

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

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

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Brincar e a Criança: do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília, Programa de Pós Graduação, 2013.

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

SIAULYS, Mara O de Campos. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.