

# A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE LETRAMENTO\*

## THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE LITERACY PROCESS

Ana Beatriz Pereira Lima\*\*  
Lizandra Eduarda Feitosa Costa\*\*\*  
Natalia Cristina Goiabeira\*\*\*\*

### INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FRANCISCANO – IESF

---

#### RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como tema “A ludicidade no processo de letramento na educação infantil”, percebe-se que na atualidade a ludicidade e o letramento é uma das temáticas amplamente abordadas dadas a sua importância no processo ensino-aprendizagem desenvolvida em sala de aula e fora dela, por intermédio de brincadeiras interativas e etc. As atividades lúdicas podem desenvolver na criança a atenção, a imaginação, a memorização, enfim, muitos aspectos que estão em andamento no momento em que a criança está na pré-escola.

**Palavras-Chaves:** Ludicidade, Imaginação, Letramento.

#### ABSTRACT

This monograph's theme is “The playfulness in the literacy process through the preschool”, we noticed that nowadays the playfulness and literacy are themes widely addressed given their importance throughout the teaching-learning process developed in and out of the classroom, through interactive games etc. The playful activities may help the kid develop attention, imagination, memorization, at long last, many aspects that are in progress during the moment that the child is in preschool.

**Keywords:** Playfulness. Imagination. Literacy.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem como tema “A importância da ludicidade no processo de letramento”, percebe-se que na atualidade a ludicidade e o letramento é uma das temáticas amplamente abordadas dadas a sua importância no processo de ensino-aprendizagem desenvolvida em sala de aula e fora dela, por intermédio de brincadeiras interativas. As atividades lúdicas podem desenvolver na criança a atenção, a imaginação, a memorização, aspectos que estão em andamento no momento em que a criança está na pré-escola.

Assim, realiza-se o seguinte questionamento: Qual é a colaboração da ludicidade para o processo de letramento dos alunos?

---

\*Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia do Instituto de Ensino Superior Franciscano, para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

\*\*Acadêmica do 8º período de curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Ensino Superior Franciscano (IESF). E-mail: [anabeatrizlima272@gmail.com](mailto:anabeatrizlima272@gmail.com)

\*\*\*Acadêmica do 8º período de curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Ensino Superior Franciscano (IESF). E-mail: [lizandracosta93@gmail.com](mailto:lizandracosta93@gmail.com)

\*\*\*\*Mestre em Educação pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA. Pós-graduação em Docência do Ensino Superior pelo CEUMA. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA.

O objetivo é compreender a colaboração da ludicidade para o processo de letramento do aluno, tendo como aliados o jogo, brinquedo, brincadeira, buscando uma postura de análise, reflexão, identificando interesses e necessidades das crianças, resultando num trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, suas emoções e descobertas.

Os jogos precisam estar no planejamento do professor e ele deve motivar seus alunos na criação de novos jogos. Sabemos que as atividades lúdicas auxiliam no letramento, mas devem chegar aos alunos com planejamento e estratégias.

Como cita Piaget:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Assim, como o desenvolvimento do jogo e do brincar de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estruturas, surgem novas modificações nos jogos e brincadeiras que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação. Nesta perspectiva, o brincar é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação, que é o fato de o sujeito assimilar eventos e objetos ao seu "eu" e às suas estruturas mentais. (PIAGET, 1978, p. 119).

Nessa perspectiva a pesquisa realizada e de cunho bibliográfico que é concebida por diversos autores. "A pesquisa bibliográfica está inserida principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento, através de uma investigação científica de obras já publicadas." De acordo com Gil (2002), por pesquisa bibliográfica entende-se a leitura, a análise e a interpretação de material impresso. Entre eles podemos citar livros, documentos mimeografados ou fotocopiados, periódicos, imagens, manuscritos, mapas, entre outros.

A hipótese apresentada é pelo fato de que o lúdico contribui para o enriquecimento do vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em seu processo de alfabetização e letramento. Dessa forma, ela desenvolve o processo de ensino aprendizagem, se alfabetiza de forma divertida e dinâmica. As atividades lúdicas são fundamentais para uma aprendizagem divertida e de sucesso. Soares (2004, p.22) revela que "os jogos promovem habilidades no exercício fonológico, na exploração e domínio das relações som-grafia, levando a terem avanços na leitura e escrita". Durante a alfabetização, a consciência fonológica permite que a criança perceba semelhanças sonoras, o que é uma forma de facilitar o uso de sistemas de escrita alfabética e a compreensão da relação entre grafemas e fonemas. Os jogos auxiliam no desenvolvimento dos reflexos fonológicos, auxiliam na escrita com base no conhecimento fonológico, manipulam a estrutura das palavras.

Sendo assim, a pesquisa busca compreender a importância da ludicidade para o processo de alfabetização de letramento: "O lúdico é um grande contribuinte ao desenvolvimento das crianças. Ao longo dos anos foram garantidas diversas formas para se trabalhar com o lúdico". (FERREIRO,2009, p. 56)

## 2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Diversos autores, como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Froebel, em épocas diferentes, defendiam a idéia de que precisamos promover um ensino mais lúdico e “criativo”, assim Kishimoto (2003, p.36) mostra-nos que:

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça destinado a ensinar formas ou cores, os brinquedos de tabuleiro, exige a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e realização da função pedagógica.

Na alfabetização a ludicidade pode ser uma forte aliada para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem necessariamente, serem obrigados a realizar treinos tediosos e sem sentido. A partir de jogo as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinada 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 psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica expressam as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.3)

A utilização da brincadeira precisa ser uma atividade natural da criança que traga benefício, pois a partir do brincar a criança desperta suas emoções, aprende a lidar com fatos que interligam seu dia a dia, aprendem a lidar com o mundo, recriam, repensam, imitam e experimentam auxiliando no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvendo a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

No entanto é preciso estar atento para o fato de que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagem, tal como relata Kishimoto (2003, p. 37/38)

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulo externo e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações.

Sendo assim, a junção da ludicidade e do letramento com o lúdico enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela desenvolve o processo de ensino aprendizagem e do letramento de forma divertida e dinâmica. As atividades lúdicas são fundamentais para uma aprendizagem divertida e de sucesso.

O lúdico contribui para o desenvolvimento da leitura, desenvolvimento social e intelectual da criança. Pois, a brincadeira é de fundamental importância nessa faixa etária e ainda, contribui para desenvolver a socialização e auto-estima da criança.

É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 1984, p. 110).

A escola ao se preocupar com as atividades lúdicas ajuda a criança a criar seu mundo e a entender o mundo em que vive. Nesse sentido a criança se sente acolhida, aprende a se sociabilizar e tem seus direitos respeitados como cidadão de uma sociedade complexa. O brincar na educação infantil pode ser uma maneira de educar quando proposto e pensado com a finalidade de desenvolver e facilitar a aprendizagem da criança.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular interesse, criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentir descontraído e confiante (ALMEIDA, 2014 p. 3).

Logo, o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que lhes são apresentados despertam nessa criança o conhecimento e a capacidade de interagir com outros tantos como habilidades de raciocinar. O brincar possibilita a conquista e a formação da sua identidade, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento e assimile os conteúdos, o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p. 14), afirma que:

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforço físicos, mentais e sem se sentir coagida pelo adulto começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor é atenção as atividades naquele instante.

Sendo assim a ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e não apenas como diversão na infância. A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela a busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivencias lúdicas e experiências corporais.

Na contemporaneidade educativa, o educador percebe-se imerso no universo dinâmico, já produzindo novos conhecimento e espaço para o ser humano, germinado valores, tanto para educá-lo como para o educando. O brincar deve ser

visto como ato marcante na vida da criança, assim, a ludicidade passa a ter características marcantes na vida da criança. As escolas precisam primar pela valorização das crianças, buscando através da brincadeira dentro dos conteúdos curriculares, a dinamização do processo construtivo do conhecimento. É preciso entender a contribuição da brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

O brincar e o educar são atividades complexas, pois de uma forma ou de outra auxiliam no desenvolvimento humano, sendo mediadora na construção do conhecimento, onde a criança, através do lúdico, poderá encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário. Portanto ter espaços para brincadeiras nas escolas, criar situações que permitam a crianças irem além do real, o que irá colaborar para o seu desenvolvimento. Constata-se que através das atividades lúdicas, a criança tem oportunidade de vivenciar, através das brincadeiras e jogos, situações-problemas que lhe ajudarão futuramente nas situações reais.

As brincadeiras, aqui compreendido como o ato de envolver-se no brincar, possibilitam à criança exercitar-se no domínio do simbolismo, ou seja, adentrar em mundos que se encontram apenas no seu imaginário. "O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar. Medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender" (VYGOTSKY; LEONTIEV, 1998, p.23). O jogo está relacionado não só ao ato de jogar um jogo, mas ao de envolver-se com o brinquedo, de fantasiar, isso é jogar. "Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem" (PIAGET, 1967, p. 87). Assim, o jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira. Ele proporciona o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Ao brincar, a criança amplia os seus conhecimentos por meio das conversas e discussões que venham a acontecer durante a interação com as demais ou ainda, quando está só, através de sua própria imaginação que transforma seus brinquedos em seres animados capazes de dialogar com ela estabelecendo também uma interação produtiva em termos de aprendizagens. "Brincar é muito importante, porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina hábitos necessários ao seu crescimento" (BETELHEIM, 1998, p.168.)

Deste modo, brincadeiras a prática de jogos e no cotidiano escolar da educação torna-se fundamental uma vez que, por meio do brincar, as crianças, além de desenvolverem suas próprias aprendizagens, aprendem a respeitar regras e normas de convivência. Além disso, brincadeiras e jogos, são capazes de elevar a auto estima da criança proporcionando a ela bem-estar e prazer.

Na Educação, os jogos e brincadeiras possibilitam as crianças se expressarem através da prática diária de atividades dirigidas que as fazem desenvolver suas capacidades motoras cognitivas e sociais. 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. Memória, a imaginação. A Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p.22).

Percebe-se que, estimular o uso de brinquedos e jogos que favoreçam uma maior interação entre as crianças, permite que elas se comuniquem com outras pessoas expressando suas angústias e alegrias. Brincar é também uma das formas

de socialização que se propõe na escola, pois brincando as crianças aprendem a conviver em sociedade.

## **2.1 Relações entre o letramento e a ludicidade**

A relação que vai se dá entre o letramento e a ludicidade é a partir das práticas pedagógicas do professor na sala de aula. O letramento terá um maior aproveitamento quando se tem a ludicidade nesse processo, uma vez que a ludicidade auxilia o aluno na aquisição e compreensão seja no imaginar ou na criatividade tornando dessa forma, mais fácil o aprendizado do aluno.

Para Vygotsky (1984), o letramento representa um coroamento de um processo histórico de transformação e diferenciação no uso de instrumentos mediadores. Representa também a causa da elaboração de formas mais sofisticadas do comportamento humano que são chamados processos mentais superiores, tais como: raciocínio abstrato, memória ativa, resolução de problemas.

Sendo que a ludicidade perpassa por uma experiência na qual o indivíduo passa por uma ação de conhecimento de si e do outro, isso implica em momentos de percepção, ressignificação, expressividade, fantasia, imaginação e realidade. A ludicidade permite então, que os exercícios direcionados ao letramento educacional sejam adaptados a maneira de como as crianças interpreta o mundo, ou seja, a ludicidade permite que os alunos estejam imersos no letramento através da contextualização e não mais em práticas tradicionais em que o professor simplesmente transmitia conhecimentos.

A ludicidade permite então, que o aluno desenvolva o letramento de forma contextualizada, tornando-se uma aliada na aprendizagem dos alunos trazendo os alunos para a autonomia do seu próprio processo de letramento.

Sabendo que a ludicidade não se trata apenas de fatos de diversão, mas sim de atividades que envolvem crianças e adultos dentro e fora do ambiente escolar, pois de certa forma, brincar leva ao desenvolvimento cognitivo e emocional.

O lúdico não precisa ser utilizado apenas como uma forma de entretenimento, mas também devem esta voltado para uma aprendizagem significativa nos mais diversos contextos e buscando internalizar o aprendizado das mais diversas atividades sugeridas.

## **3 O USO DO LÚDICO PARA OS PROCESSOS DE LETRAMENTO – FALAR DE ATIVIDADES PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE LETRAMENTO**

O desenvolvimento infantil tem se modificado e se tornado mais valorizado com o decorrer do tempo na educação escolar, por isso uma das atividades lúdicas a serem utilizadas no processo de letramento dos alunos de forma positiva, são os jogos. Kishimoto (2001, p. 28), em seu estudo, elucida que os jogos influenciam diretamente no “desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da auto-imagem dos indivíduos”. Nesse sentido, cabe, ao docente, o trabalho com o lúdico nas séries iniciais para que a criança se sinta inclinada a aprender com base nas novas estratégias.

No processo de aprendizagem da leitura e da escrita, a criança defronta-se com um mundo cheio de atrações (letras, palavras, frases, textos) e se engajará neste mundo muito mais facilmente se puder participar integralmente dele e se o processo for transformado num grande ato lúdico (participativo, inteligente, prazeroso), em oposição ao ato técnico (estático, repetitivo, mecânico) muito próprio das escolas. Portanto, percebe-se a necessidade de se relacionar o processo de alfabetização com o lúdico, na forma de jogos e brincadeiras, que despertam o interesse e arrebatam a atenção das crianças, tornando este processo cheio de significado.

O professor deve sempre refletir sobre suas práticas a fim de conseguir incluir o lúdico ao conteúdo programático proposto, já que como elucidam Santos (2008, p.52):

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo de cooperação gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como um membro de um grupo social.

A aprendizagem para ser efetiva dependerá da motivação empregada em aula assim como das necessidades e interesses das crianças. Conforme o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998, p.29)

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras. Conforme as considerações apontadas no documento citado anteriormente, as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Segundo Vigotsky (1984, p117),

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ele fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança.

Dessa forma, podemos afirmar que as atividades lúdicas favorecem a adesão a um ambiente escolar mais harmonioso, afetando, igualmente, o fazer pedagógico e a aprendizagem, e, assim, o ato de aprender se torna mais atrativo englobando dessa forma o processo de letramento também. Por isso, é interessante que a prática metodológica dos jogos esteja no planejamento do professor para as

atividades relacionadas ao letramento. As atividades lúdicas auxiliam no letramento, mas precisam chegar aos alunos com planejamento e estratégias. Não é simplesmente dar o jogo e deixar os alunos jogarem do jeito deles.

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. (SAVI; ULBRICHT, 2008, p.2)

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento.

Sobre a utilização do jogo como recurso didático Kishimoto (1996, p. 37-38) afirma que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Podemos então, citar como exemplo um jogo propício a ser utilizado para auxiliar os alunos no processo de letramento. Um deles é o caça- palavras, que é um jogo que aumenta o raciocínio lógico da criança e também faz com que ela reconheça o maior número de palavras. É um jogo muito comum no ambiente escolar e que pode contribuir significativamente para o processo de alfabetização das crianças.

### 3.1 Os Brinquedos

O brinquedo para fins educativos tem sua origem no Renascimento, ganhando força com a expansão da educação infantil especialmente a partir do século XXI. Desenvolvidos na forma de recursos de ensino e que educam de forma prazerosa, encontram-se entre os principais o quebra-cabeça, que serve para ensinar formas ou cores; os brinquedos de tabuleiro, que possibilitam a compreensão dos números e das operações matemática; os brinquedos de encaixe, que ensinam noções de sequência, de tamanho e de forma e assim existem outros cada qual com sua especificidade. (KISHIMOTO, 2005).

Brougère (1995, p.8) afirma que:

O brinquedo possui outras características, de modo especial a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis: ele remete a elemento legível do real ou do imaginário das crianças. Neste sentido, o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

Dentre as funções do brinquedo destacam-se a lúdica, através da qual propicia diversão, prazer e mesmo desprezar, quando escolhido voluntariamente; e

função educativa, modalidade pela qual o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber e sua apreensão de mundo. (KISHIMOTO, 2005).

Depois dos estudos de Piaget (1896-1980), Wallon (1879-1962), e Vygotsky(1896-1934) os teóricos da educação passaram a estudar a aplicação de atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem, pois é com senso que a associação de metodologia de ensino com essas atividades propiciam a assimilação de conteúdos com mais facilidades e ainda possibilitam o desenvolvimento integrado da criança.

Froebel (1782-18520) foi um dos primeiros educadores a reconhecer a importância do brinquedo e de atividades de lúdicas na educação. Declarou que a criança se considera ocupada enquanto está brincando e não deve ser interrompida nesse momento de concentração mágica para ela.

É importante que o professor, ao usar brincadeiras ou outras atividades lúdicas como recurso pedagógico, considere que na construção do conhecimento, o aluno tome para si a realidade imediata, dando-lhe um significado. É a oportunidade da aplicação desses recursos. Na aplicação de atividade lúdica é preciso que se valorizem as fases de idade e as particularidades de ação da criança. Ao brincar, a criança fornece informações e deixa transparecer sua forma de pensar, momento em que o observador capta a forma de desenvolver ações facilitadoras de uma boa formação cognitiva, afetiva e social do aluno.

Vygotsky (1998, p. 62) confirma, então, a presença do lúdico infantil na manipulação dos brinquedos:

[...] a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente nos animais.

Assim, a situação imaginária está presente no brinquedo e até mesmo em brinquedos que contém regras, que em geral são entendidos como aqueles que não possuem o faz de conta. “A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori” (VYGOTSKY, 1998, p. 62)

De acordo com Kishimoto (2011) existem diferentes tipos de brinquedos, e entre eles está o brinquedo educativo, o qual se adapta perfeitamente ao foco deste trabalho, tendo em vista, o valor pedagógico que o mesmo apresenta. Sendo o brinquedo pedagógico um recurso que ao mesmo tempo em que ensina, desenvolve e educam de forma prazerosa, materializando-se nos jogos de tabuleiro, nos brinquedos de encaixe e quebra-cabeças.

Um exemplo de brinquedo que pode promover ativamente o processo de alfabetização e letramento são as massinhas de modelar, que auxiliam na coordenação motora fina e na absorção dos alunos. Dessa forma, os alunos podem construir suas próprias letras usando massinhas de modelar, com base no exemplo de uma letra. Outro exemplo são as lousas/quadros de escrita, pois estimulam a criatividade, a coordenação motora e uma relação lúdica com a escrita. Por exemplo, podem usar este brinquedo em atividades de conscientização fonética. Deixar os alunos tentarem escrever no quadro-negro com os sons que aprenderam.

### 3.2 Brincadeiras

As brincadeiras são o meio pelo qual as crianças se divertem, socializam-se e desenvolvem habilidades corporais e mentais que lhes permitem um desenvolvimento integral. São mais um componente lúdico a ser utilizado como recurso pedagógico.

No ambiente escolar ou em casa, as brincadeiras representam a atividade mais livre a ser utilizada pelas crianças, pois ao contrário do jogo não possuem regras.

Oliveira e Hackbart (2013) afirmam que qualquer brincadeira que seja usada na escola pelo professor pode ser definido como um jogo educativo, isso porque ele está servindo ao propósito de auxiliar a aprendizagem. No geral, “pode-se dizer que todo jogo é educativo em seu cerne. Em qualquer tipo de jogo, a criança continuamente se educa” (OLIVEIRA; HACKBART, 2013, p. 12).

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca.

Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

Aquelas que envolvem locomoção e equilíbrio estão na educação física em um percentual de 50%, enquanto as que envolvem, experiências sensoriais tem uma aplicabilidade de 66%. (SOUZA *et al.*,2008).

A brincadeira pode ser vista como livre ou estruturada. Na brincadeira livre, as crianças tomam decisões sobre o que querem fazer e quais os brinquedos ou materiais que querem utilizar. Este autor defende que “este tipo de brincadeira favorece a imaginação, a fantasia e a criatividade da criança.” As brincadeiras estruturadas são atividades que envolvem regras e o cumprimento das mesmas. (FERLAND, 2006, p.53)

Conforme os autores citados, os tipos e as formas de brincar vão se modificando de acordo com a fase de desenvolvimento em que se encontra a criança, correndo pulando, escalando, qualquer que seja a brincadeira a criança vai desenvolver a linguagem, o pensamento, o raciocínio e as relações interpessoais.

As brincadeiras oferecem à criança a oportunidade de desenvolver e de aprimorar suas habilidades corporais e fazem bem à saúde física, mental e intelectual da criança.

Brincando, a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como da capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. Esse processo tem início desde o nascimento, com o bebê aprendendo a brincar com a própria mãozinha e, mais adiante, com a mãe. Assim como aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus

gestos de intenção e precisão progressivas, vai aprendendo a interagir com os outros, inclusive com seus pares, crescendo em autonomia e sociabilidade (OLIVEIRA, 2002 apud ANCINELO; CALDEIA, 2003, p. 3).

O estudo demonstra que o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade se integram produzindo novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação e novas formas de relações sociais, tanto em crianças como adultos.

Dentre as brincadeiras mais populares, a de faz-de-conta estimula a capacidade de a criança respeitar as regras, ensinamentos que perdura para a vida inteira. As crianças também utilizam objetos nas suas brincadeiras e imaginam as mais diferentes situações, como por exemplo, de um cabo de vassoura fazem cavalo no qual viajam no tempo e por diferentes lugares, pedaços de panos viram capas de príncipe e assim qualquer coisa passa a ser o que ela quer, pois, sua imaginação tudo permite. (RODRIGUES, 2009).

Conforme Paiva (2000, p. 46): “A observação do ato de brincar fornece o conhecimento do comportamento da criança, tanto afetivo quanto motor e social”, e como é sua formação moral. Brincar, no mundo da criança, representa descobrir ter contato com desafios que permitem assistir, ouvir e sentir, cabendo aos adultos a seleção consciente do que deve ou não ser apresentado as crianças. Brincando a criança se relaciona com outras pessoas, experimentando, investigando e ampliando conhecimentos do mundo que a cerca.

Quando os educadores perceberem claramente o quanto brincar favorece a aprendizagem, está na hora de mostrar também aos pais e à sociedade o quanto a criança aprende com prazer brincando, pois, o fato de a maioria dos pais dos alunos terem frequentado uma escola tradicional e obtido sucesso não significa que a educação deva permanecer assim para sempre.

Cabe, portanto, ao educador mostrar um modo diferente de brincar para aprender e argumentar, com os pais, o valor das brincadeiras no processo de alfabetização e em todas as áreas do conhecimento, do desenvolvimento e da aprendizagem. Neste sentido, poderia haver uma nova postura dos pais frente ao brincar na escola, pois entenderiam o significado da atividade lúdica que seus filhos realizam e, certamente, não a relacionariam apenas com a recreação e lazer, mudando sua opinião a respeito da escola e dos educadores.

Alguns exemplos de brincadeiras que ajudam a criança a desenvolver a aprendizagem da alfabetização e letramento, na sua maioria com baixo custo benefício, ou seja, pode ser construído com matérias recicláveis, são as brincadeiras que envolvem formar palavras com o alfabeto móvel. Como por exemplo: **A caixinha de letra**, que utiliza imagens e letras que juntas, irão formar a palavra que identifica a imagem. O objetivo desse jogo é fazer com que a criança organize as letras de forma correta. Temos também o **jogo com sílabas**, que pode ser feito a partir de caixinhas de ovo, fichas com figuras e tampinhas de garrafa pet, onde a criança terá que visualizar a imagem e organizar as tampinhas em cima da embalagem dos ovos a fim de formar o nome dela. (Editora sala viva, 1973)

Outra brincadeira também muito popular e fácil acesso é a brincadeira de pular corda. Nela acontece todo o envolvimento participativo da criança. Enquanto uma criança pula, as outras cantam versos do “**Suco Gelado**”. A brincadeira explora o alfabeto, onde a criança é proposta a pular a corda e ao mesmo tempo falar um nome próprio que inicie com a letra em que parou a brincadeira ao errar o salto.

**Boliche de letras** é uma brincadeira bem criativa e também de fácil acesso em que é construído com materiais recicláveis, em que pode ser aproveitado latinhas

usadas, garrafas PET, rolos de papel toalha ou qualquer material que possa ser utilizado como pinos de boliche – distribuídos lado a lado ou em triângulo, como no jogo tradicional. Você pode colar moldes de vogais e consoantes em cada um dos pinos e pedir para que as crianças joguem uma bola para acertar alguma das letras. O objetivo é identificar as letras do pino derrubado, e dizer uma palavra que inicie com o fonema correspondente.

**Mensagem desenhada**, as crianças planejam o modo como irão representar uma palavra ou uma frase. Exemplo: O astronauta faz uma viagem espacial. Desenhar esta frase em seus elementos (astronauta) (viagem) entende-se que o reconhecimento da escrita mediante sinais convencionais; criação e utilização de um sistema próprio de signos, sendo todas elas atividades de simbolização. (O MELHOR DO LÚDICO, 1973, p. 48.)

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução da ludicidade como metodologia pedagógica acarreta na criança a capacidade de desenvolver sua criatividade e potencializando a relação integrativa do aprender de forma prazerosa. A inserção de atividades como exercícios divertidos estimulam a curiosidade do aluno contribui na aprendizagem como um todo.

É importante que a ludicidade esteja presente na prática do professor, como uma ferramenta no processo de aprendizagem, o que facilitará o desenvolvimento de habilidades do aluno. De essa forma o brincar é visto como um requisito essencial para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças, bem como para a socialização e aprendizagem. A alfabetização se torna divertida quando a criança brinca e constrói seu aprendizado dessa forma. Porém, é de extrema importância que o professor tenha um planejamento diversificado, voltado principalmente para o amplo desenvolvimento da criança, levando-a ao progresso e progresso na aprendizagem. Como facilitadores, os professores são responsáveis por fornecer atividades que desafiem os alunos e os desenvolvam de forma humana e solidária. O lúdico contribui não só para uma aprendizagem mais divertida, mas sim estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa.

A brincadeira, juntamente com a imaginação, oferece amplos caminhos para que o desenvolvimento da criança seja mais crítico, autônomo, criativo, alegre e, conseqüentemente, aprenda de forma significativa. Desta forma, o mundo pode ser visto de forma mais ampla, em que os aspectos do desenvolvimento humano podem ser promovidos e o sucesso pode ser alcançado na alfabetização e letramento. Toda educação verdadeiramente comprometida com o exercício da cidadania precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade de usar a língua de forma efetiva para atender às necessidades individuais. Lúdico conecta as crianças ao aprendizado significativo de uma forma divertida.

Sendo assim, para exercer a ludicidade nas ações de sala de aula, o professor deve aprofundar seus conhecimentos e buscar novas alternativas para inovar suas metodologias, para trabalhar o lúdico como uma forma de aprendizagem. Dessa forma a escola se torna um ambiente atrativo e alegre para a criança, onde a mesma se sente valorizada no seu contexto, elevando sua auto-estima a qual refletirá nos resultados da aprendizagem.

Com a busca de novos caminhos para enriquecer o ensino e a aprendizagem, é uma ação que possibilita o enfrentamento de problemas ligados à educação, pois sem formas de envolver o aluno nesse processo, buscando seu interesse e interatividade na relação ao mesmo, torna-se difícil ter êxito na educação se a mesma continuar recorrendo apenas aos moldes tradicionais de ensino.

Portanto devemos ter consciência sobre a importância da prática pedagógica lúdica, porque a mesma favorece momentos de vivências significativas para que o aluno encontre a ludicidade dentro da sala de aula e desenvolva as habilidades de seu corpo e da área cognitiva de forma criativa e cultural. Após as reflexões deste estudo nos sentimos motivadas e convencidas na construção e na importância de atividades lúdicas como recurso no processo de ensino e aprendizagem; o uso dos jogos na escola trará benefícios dentro e fora da sala de aula, tornando o ensino mais interessante, fazendo com que as crianças façam descobertas e vivam experiências que estimulem seu aprendizado.

## REFERÊNCIAS

- ANCINELO, Patrícia Raffin; CALDEIRA Leia Palma. **O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea**. 2003.
- Artigo - **Brinquedo e educação: na escola e no lar**.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, A. M. C. et al. (org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992. Editora, 2012.
- FERLAND, F. **Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida**. 1. Ed. Lisboa: Climepsi Editores. 2006.
- FRANÇA-WAJSKOP, Gisela. **O Papel da brincadeira na educação das crianças. Idéias**, São Paulo, FDE, n.7, 1988.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O regaste do jogo infantil**. São Paulo, SP: Moderna, 1996.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- \_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. Pioneira Thomson Learning, 2003.
- LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n. 25, jan./abr. M Soares · 2004
- \_\_\_\_\_. Letramento: um tema em três gêneros. 3. Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva. Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Atlas 2003. 2019.
- O MELHOR DO LÚDICO. Editora Sala Viva, 1973, p. 48.
- OLIVEIRA, Celeni Ferreira de; HACKBART, Jaqueline. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. **Revista Castelo Branco Científica**. Pancas, nº 4, p. 1-15, jul./dez. 2013.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Zahar 1978.

SOARES, M. Alfabetização e Letramento, Caminhos e Descaminhos. **Revista Pátio**, ano VIII, n. 29, 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1998. p.62-65.

\_\_\_\_\_, L.S.; FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo, Scipione, 1984.