

# O USO DO LÚDICO NO CAMPO DA ALFABETIZAÇÃO, COM ÊNFASE NOS JOGOS NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Glena Gomes Silva<sup>1</sup>

Natália Keila de Oliveira Tavares<sup>2</sup>

Maria Luiza Bezerra<sup>3</sup>

Mary Ângela de Sousa Bezerra<sup>4</sup>

## Resumo

O referente artigo tem como objetivo discutir a respeito da importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, e como o mesmo pode ser inserido no contexto escolar de forma que venha a contribuir com o desenvolvimento educacional dos alunos. Para alcançar os objetivos do estudo, utilizou-se como metodologia a pesquisa qualitativa, pois houve a preocupação com a qualidade da leitura dos textos que discutiam a temática. As discussões deste trabalho referem-se ao o lúdico como parte do desenvolvimento humano, e como o mesmo pode ser uma ferramenta potencializadora no processo de alfabetização, com enfoque nos jogos pedagógicos. Apresenta os algumas atividades realizadas da através do projeto de intervenção intitulado como “A importância dos jogos infantis para o desenvolvimento da leitura e escrita”, desenvolvido por alunas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, abordando qual era o objetivo da mesma e como elas contribuem para a alfabetização. Levando a refletir sobre as práticas pedagógicas presentes no cotidiano escolar, e enfatizando o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento integral da criança e como o professor é o agente principal para a transformação da aprendizagem dos alunos. Foi construído com base em alguns teóricos que pesquisam sobre o lúdico, o brincar e as brincadeiras, dentre eles destacam-se Kishimoto, Leontiev, Luckesi e Piaget. Por fim, estabelece as constatações feitas durante o período de execução do projeto e como o programa beneficiou as alunas bolsistas.

Palavras Chave: Lúdico; Alfabetização; Jogos pedagógicos; Brincar.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca mostrar através de estudos e práticas como o lúdico pode ser transformador no processo de ensino-aprendizagem, voltado para a perspectiva dos jogos educativos como instrumento facilitador na alfabetização. Buscando mostrar como as atividades foram desenvolvidas durante o programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID) e suas contribuições para os

<sup>1</sup>Programa institucional de bolsas de bolsas de iniciação a docência, graduanda em pedagogia pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina. Email: glenagomes8@gmail.com

<sup>2</sup> Programa institucional de bolsas de bolsas de iniciação a docência, graduanda em pedagogia pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina. Email: natalia.pedagogia2017@outlook.com

<sup>3</sup>Programa institucional de bolsas de bolsas de iniciação a docência, mestra em pedagogia pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina. Email: luizabezerra2@hotmail.com

<sup>4</sup> Programa institucional de bolsas de bolsas de iniciação a docência, graduada em pedagogia pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina. Email: maryangela05@hotmail.com

alunos da turma do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal 21 de Setembro.

As atividades desenvolvidas fazem parte de um subprojeto elaborado pelas bolsistas, o programa iniciou-se em agosto de 2018 e terá fim no segundo semestre de 2019, para construção do subprojeto passamos por um período de observação para levantar problemáticas a serem solucionadas por meio de jogos e atividades lúdicas. Após esse período houve uma busca de pesquisas para fundamentar o subprojeto e atividades que suprissem as necessidades dos educandos.

Abordar sobre como o lúdico influencia no desenvolvimento humano, e como transforma os alunos em sujeitos críticos, onde o conhecimento é produzido com autonomia, respeitando os saberes individuais de cada um, é assunto recorrente dentro dos cursos de formação de professores, enfatizando a importância da atuação de professores engajados em atender as necessidades reais das crianças, adotando prática criativas e flexíveis. Por isso, este artigo busca refletir sobre como o professor pode trazer o lúdico para sala de aula de forma interdisciplinar, fazendo uma ponte entre a função educativa e o brincar.

A infância, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras estão interligados, desde muito cedo somos influenciados a interagir com jogos e objetos, seja eles utilizados como distração ou para aprendermos algo. E ao longo do tempo, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras passaram a serem interpretados de outra maneira, são entendidos como objeto de grande aprendizagem e importância para a criança, e ganharam espaço no ambiente escolar.

Nas situações de jogos as crianças são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo.

A escola exerce o papel de garantir que o lúdico esteja presente no seu cotidiano, pois além de tornar o currículo rico proporciona aos educandos situações de aprendizagem prazerosa, dinâmica e interativa, facilitando na aquisição dos conteúdos. É perceptível que quando se adota este tipo de prática o aprendizado é mais significativo, pois está em constate vivencia.

Após verificar a importância dessas atividades na aprendizagem, viu-se a necessidade de discorrer sobre o tema, trazendo suas contribuições mais especificamente na área de linguagem. Segundo Debyser (1991) e Vever (1991) “entendemos que os “jogos de linguagem”, tão frequentes nas mais variadas culturas, permitem introduzir, na sala de aula um espaço de prazer e de ampliação das capacidades humanas de lidar com a linguagem, numa dimensão estética, gráfica e sonora”. Deste modo afirma-se cada vez mais a necessidade da prática lúdica durante a escolarização, possibilitando uma aprendizagem prazerosa e significativa, elevando o nível de aprendizagem dos alunos. No decorrer deste artigo, procuraremos responder sobre: qual o efeito que o lúdico produz no sujeito? E, de que forma a atividade lúdica está presente na vida humana?

## METODOLOGIA

O programa teve início em agosto de 2018 e terá fim no segundo semestre de 2019, para dar abertura ao projeto houve um período de observação para levantamento de uma problemática e análise da prática docente, com o objetivo de construir um projeto de intervenção para atender as necessidades dos educandos.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

A observação e aplicação do projeto foram feitas na Escola Municipal 21 de Setembro, localizada na Rua Francisco Coelho de Amorim, número 45, do bairro José e Maria, que oferece educação infantil e ensino fundamental, o alvo da pesquisa foram alunos de uma turma do primeiro ano do ensino fundamental, em processo de alfabetização.

Diante do contexto social presenciado na escola, viu-se a necessidade da inserção do lúdico no processo de alfabetização para torná-lo significativo e dinâmico. Como dito no decorrer do trabalho, o projeto é voltado para utilização dos jogos pedagógicos, porém outras atividades foram propostas para alcançar os objetivos da aprendizagem.

O projeto de intervenção intitulado “A importância dos jogos infantis para o desenvolvimento da leitura e escrita” tem como objetivo principal contribuir no processo de alfabetização e letramento dos alunos, por meio de atividades lúdicas envolvendo jogos educativos, que alimentem o imaginário infantil. Buscamos através dos jogos desenvolver o interesse dos alunos na aprendizagem, fugindo do ensino tradicional, além de auxiliar na disciplina, pois as atividades possuem normas e regras.

O projeto foi construído através de uma pesquisa qualitativa, com busca por referencial teórico para basear a discussão sobre a importância dos jogos no contexto escolar, foram feitos levantamentos de jogos pedagógicos que servissem de auxílio para o processo de alfabetização e letramento.

Todos os jogos desenvolvidos têm objetivos definidos e foram adaptados de acordo com a necessidade dos educandos e a realidade escolar. Dentre as atividades desenvolvidas estão:

“Caça-rimas” neste jogo são disponibilizadas aos alunos cartelas e uma lista de imagem e palavras que as completam, para vencer o jogo o aluno deve associar as imagens que rimam e colar para completar a cartela corretamente. Tem como objetivo compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras, compreender que palavras distintas possuem sílabas iguais, desenvolver a consciência fonológica por meio de rimas, essa atividade pode ser executada de forma individual ou em grupo.

“Formando palavras” nesta atividade foi produzido um cartaz com imagens conhecidas e utilizando o alfabeto móvel as crianças formaram o nome de cada uma delas. Essa atividade teve como objetivo formar palavras com as letras já estudadas, reconhecer o som da letra, quantas letras e quantas sílabas tem em cada palavra, praticar a leitura. Essa atividade pode ser desenvolvida de forma individual ou em grupo onde um incentiva e auxilia o outro na formação da palavra refletindo juntos sobre a sua escrita.

“Bingo dos sons” nesse jogo produziu-se cartelas com imagens e palavras que faltando sílabas, utilizando uma lata com as sílabas que completava as palavras foi feito o sorteio do bingo, o objetivo deste jogo entender que as palavras possuem partes sonoras que podem ser pronunciadas separadamente, comparar palavras que possuem sílabas sonoras iguais, identificar a sílaba como unidade fonológica, desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração das sílabas das palavras. O sorteio só acaba quando todas as crianças conseguirem completar as cartelas de palavras corretamente.

“Palavra secreta” este jogo utiliza uma cartela com imagens que juntando a letra inicial de cada imagem forma uma palavra. O objetivo desse jogo é desenvolver

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

o raciocínio, a atenção e a concentração, identificar a palavra e ser ágil para responder corretamente, vence o jogo quem descobrir primeiro a palavra secreta.

As palavras utilizadas são sempre do contexto da criança, que podem ser aquelas do dia a dia ou de textos e músicas trabalhadas em sala com os alunos, antes da aplicação dessas atividades buscamos sempre criar um clima e contexto, são proporcionados momentos de conversas, contação de história com uso de fantoches de personagens feitos em E.V.A ou com livros infantis que tragam histórias para serem exploradas. Desta forma, o conteúdo é passado de forma dinâmica, fazendo com que o aluno seja sujeito da sua aprendizagem e do seu desenvolvimento intelectual.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **O LÚDICO COMO PARTE DO DESENVOLVIMENTO HUMANO**

Se pensarmos no lúdico como um estado interno do sujeito que age e/ou vivência situações lúdicas, compreendemos que o mesmo tem papel fundamental na formação do indivíduo. Segundo, Luckesi 2000:

“Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento” (LUCKESI, 2000. P.21).

Desta forma, entende-se que a ludicidade é um fenômeno interno do sujeito e está presente em todas as fases do desenvolvimento humano. Quando nos referimos à atividade lúdica para a criança, como elemento cultural, que sempre faz parte da história da humanidade, estamos nos referindo ao brincar e as situações que permitem que o indivíduo possa explorar sua imaginação, criatividade, sensibilidade, afetividade, sociabilidade e a motricidade. Ou seja, o lúdico está aplicado de diversas formas na vida da criança e tem por objetivo produzir o prazer e a diversão, que contribuem para a formação integral do sujeito, sendo assim, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da criança, pois colabora na sua formação enquanto homem autônomo, na participação comunitária, em seu desenvolvimento pessoal e conseqüentemente no desenvolvimento da sua autoestima. Portanto, segundo Silva (2011), “o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano” e a sua definição deixou de se restringir somente ao brincar, e ao jogo, passou a ser compreendido como uma necessidade básica da personalidade.

As atividades lúdicas e o brincar servem como estratégias para o desenvolvimento do indivíduo desde os primeiros anos de vida, uma vez que este é o período que se trata da construção da sua identidade, as mesmas podem permitir o desenvolvimento das estruturas, físicas, emocionais e afetivas. É de suma

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

importância para o desenvolvimento psicossocial do indivíduo, pois a brincadeira traz benefícios sociais e cognitivos, além de permitir progressos na capacidade de raciocínio, de criatividade, de leitura e de escrita.

Portanto, o brincar deve ser inserido no âmbito escolar como instrumento que viabiliza as práticas docentes. O educador deve procurar sanar todas as dificuldades presentes na sala de aula, respeitando as particularidades de cada indivíduo, pois cada criança é um ser único, com experiências e dificuldades diferentes, e por isso, somente um método de ensino não é capaz de atingir a todos com a mesma eficácia. O professor, portanto, deve aderir práticas variadas que venham a garantir a aprendizagem significativa, e o lúdico é uma alternativa para melhorias da atividade docente. Bem como, proporcionar aos alunos atividades que estimulem o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos, as atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentir confiantes.

## O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ao falarmos no processo de alfabetização, estamos nos referindo a um processo longo e delicado, pois não basta somente ensinar o aluno a codificar e decodificar, mas também, ensinar o indivíduo a compreender a função social da língua, ou seja, torná-lo letrado. Para Soares (1998):

“Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado”. (SOARES, 1998. p.47).

Deste modo, o professor, ao recebe a função de alfabetizar, ou seja, de tornar o indivíduo capaz de ler e escrever, deve estar ciente das dificuldades que virá a encontrar e por isso deve procurar maneiras de dinamizar o seu trabalho docente, e o lúdico entra como um instrumento enriquecedor das práticas pedagógicas.

O uso do lúdico no processo de alfabetização atua como ferramenta potencializadora no processo de ensino-aprendizagem significativo. A inserção da aprendizagem lúdica na organização do trabalho pedagógico tem como objetivo torna as atividades prazerosas, que favoreçam a qualificação e a formação crítica dos educandos. No espaço escolar é mais eficiente, pois o brincar tem maior sentido para os alunos, do que as práticas voltadas para a repetição e reprodução. Segundo Piaget (1973), “os jogos e as atividades lúdicas tornara-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa”. O aluno deve interagir com o meio para que possa se apropriar dele, ou seja, para que a criança se torne sujeito do seu estudo, ele deve ser estimulado a participar da construção do seu conhecimento.

Kishimoto (2003), o brinquedo educativo entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, pode ser um poderoso aliado para que os alunos possam refletir sobre os sistemas de escrita, de maneira mais espontânea e livre. Portanto, é preciso compreender que nem tudo se aprende e se consolida

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

somente brincando, é necessário que haja uma intervenção do professor, para que o aluno possa sistematizar a aprendizagem. Segundo 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 estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações de jogos.

Portanto, compreende-se que o jogo não traz o conhecimento pronto e acabado, e para que seja utilizado como recurso pedagógico, precisa estar dentro de um contexto significativo para o aluno, utilizando materiais concretos. É necessário que se faça uma ponte entre a função lúdica e a função educativa, buscando promover um equilíbrio entre ambas, pois se houver um desequilíbrio gera duas situações: não há mais ensino, se a função educativa se ausentar da atividade. Caso contrário, quando se perde o sentido prazeroso da atividade, resta apenas o ensino.

## JOGOS PEDAGÓGICOS

A palavra jogo vem do latim “incus” que significa diversão ou brincadeira. Está inteiramente ligado ao objeto (brinquedo) e a brincadeira. Para os pesquisadores Gilles (1981, 1993) e Jaques Heriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferenciações entre o termo “jogo”. Explicam que o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto.

No primeiro caso, o jogo depende da linguagem do contexto social, ou seja, constrói uma imagem de jogo conforme os valores e modo de vida, que são expressados através da linguagem. No segundo caso, trata-se de um sistema de regras que permite identificar e distinguir, uma estrutura sequencial. Por exemplo, quando optamos por jogar tranca ou buraco, o objeto a ser utilizado é o mesmo (o baralho), mas as regras que permeiam o jogo são distintas. Por fim, o terceiro caso, que se refere ao jogo enquanto objeto.

O brinquedo é outro termo indispensável para compreender a discussão acerca desse tema. Antigamente, o brinquedo era entendido como uma preparação para a vida. Podem ser divididos em três grupos; os brinquedos artesanais, os brinquedos industrializados e os brinquedos pedagógicos.

Neste caso, a discussão que nos interessa aqui é sobre os brinquedos pedagógicos, que estão presentes na educação infantil e que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa. O brinquedo educativo é denominado como agente de transmissão de conhecimentos e habilidades.

Para Kishimoto (1994, p. 7) o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)”.

Jogos pedagógicos são aqueles criados para atingir alguma finalidade, os jogos são tidos como práticas culturais decorrentes de diferentes gerações, seus diversos tipos permitem que a criança tenha contato com diferentes experiências

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

que lhe permitem desenvolver habilidades que serão ampliadas em situações diárias.

Kishimoto (2003, p.17) traz como exemplo “se o arco e flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para arte da caça e da pesca”, ou seja, o brinquedo traz a representação de uma cultura histórica e retrata a realidade.

Além de divertir, entreter e reviver culturas, os jogos auxiliam na construção da personalidade e na aprendizagem dos alunos e de forma clara no desenvolvimento humano. Segundo FROMBERG (1987):

Os jogos trazem características que representam a realidade e atitudes humanas, possibilitam a ação no mundo, mesmo que de forma imaginária, incorporam motivos e interesses da própria criança, estão sujeitos a regras explícitas ou implícitas e têm alto grau de espontaneidade na ação.

Diversos estudos comprovam que os jogos e as brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento infantil. Dentre eles estão os jogos de enredo que retratam situações cotidianas, como nos traz LEONTIEV (1988, p.130) “as operações e ações da criança são sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana”. Esse tipo de jogo possibilita a criança criar situações da vida em sociedade, onde o que rege a brincadeira são regras sociais.

Outro tipo é o jogo de regras, em que o foco está em cumprir as regras, que auxiliam no desenvolvimento de atitudes morais e sociais. Sobre esses jogos Leontiev (1988, p.139) enfatiza que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

Os jogos além de auxiliar na aprendizagem de conteúdos escolares, também ajudam no desenvolvimento humano por completo, trazendo a possibilidade de ser trabalhado em diversas áreas, levando ao desenvolvimento integral da criança. Neste contexto com o objetivo de uma aprendizagem voltada para alfabetização utilizou-se durante o programa PIBID jogos de regras, levando o lúdico atrelado ao desenvolvimento dos alunos no processo de leitura e escrita.

O brincar sempre esteve presente na infância de todos, esse período é visto como grande aprendizagem, interação, descontração, criatividade e descobertas, que influenciarão na vida adulta.

Durante o processo de interação com os jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças tem a oportunidade de fazerem escolhas e vivenciar situações da vida adulta, por meio desse contato compreendem de forma indireta ao funcionamento da vida em sociedade.

Nos dias atuais está cada vez mais claro para todos que os jogos, brinquedos e brincadeiras deixaram de ser visto como passa tempo e tornou-se uma fermenta do processo de aprendizagem.

Existe uma grande variedade de artifícios que podem ser utilizados com o objetivo de auxiliar no processo de aprendizagem. Kishimoto (2003), traz que o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Visto que as experiências concretas desenvolvem a criança de forma integral, no

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

cognitivo, afetivo, corporal e nas relações sociais, o brincar tem papel relevante nesse desenvolvimento.

Ao fazermos uma análise sobre os jogos aplicados na turma de primeiro ano, pode-se notar que os mesmos trouxeram um aprendizado significativo para os alunos, pois os mesmos eram instigados a participar dos jogos e brincadeiras propostos pelas alunas bolsistas.

## O PAPEL DO PROFESSOR

Na atualidade é impossível pensar no desenvolvimento da criança sem os momentos de diversão, pois as atividades lúdicas são a essência da infância. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são os pilares para o desenvolvimento infantil, e por isso escola tem de assumir o compromisso de garantir que a prática lúdica aconteça. Segundo Maluf (2009), “Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”.

O papel do professor na alfabetização é essencial para transformar os alunos em seres pensantes e críticos, adotar métodos que sejam prazerosos e significativos é de extrema importância para produzir um aprendizado satisfatório. As práticas lúdicas quando são inseridas no cotidiano escolar rompem com a monotonia e a exaustão da repetição, enriquecendo o currículo, e para que essa prática seja benéfica é fundamental que o professor tenha consciência da importância que a atividade lúdica tem para a criança.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão, pois, quando o indivíduo se desenvolve ludicamente, ele aprende com mais facilidade. Ao entender a educação como um processo historicamente produzido para o desenvolvimento integral do ser humano, e que o professor exerce o papel de agente transformador desse processo, notamos que os cursos de formação deverão se adaptar as novas realidades encontradas nas salas de aula.

Por isso, a discussão acerca da formação lúdica está muito presente no ambiente acadêmico, pois ela possibilita ao educador ampliar seu olhar sobre a importância dos jogos e das brincadeiras, quebrando o paradigma de que o brincar não traz aprendizado para a criança. Para Maluf (2009, p. 30), o brincar “deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola”.

O desenvolvimento profissional está voltado para a construção de novas habilidades, competências e atitudes. O lúdico, por ser uma atividade geralmente coletiva e que exigir criatividade e raciocínio lógico, é um grande aliado no processo de crescimento pessoal e profissional dos professores.

“O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. A experiência pessoal de cada um de nós pode ser um bom exemplo de como ela pode ser plena quando a vivenciamos com ludicidade. (LUCKESI, 1998, p.6).

O jogo e a ludicidade não trazem benefícios somente ao aluno, mas também aos profissionais que atuam com o lúdico. O fazer pedagógico que contempla a ludicidade, depende do professor abrir a porta para uma nova abordagem de ensino, *I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*



o qual poderá buscar inserir na sua prática novas técnicas que desperte nos educandos a vontade de aprender sempre mais. Para que o professor obtenha sucesso na sua atuação, é necessário que ele incentive o aluno a confiar em si mesmo.

A relação professor-aluno é fundamental no processo de ensino-aprendizagem, pois a construção do conhecimento é essencialmente interativa, somente através das relações de convivência que o ser humano adquire valores, costumes e habilidades. Por isso o lúdico ganha cada vez mais espaço nas escolas. Ao compreender e que o professor não é o único detentor do conhecimento, o mesmo passa ser o intermediário entre o conhecimento acumulado e o interesse e a necessidade do aluno.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que trabalhar com o lúdico na educação é imprescindível, uma vez que, e está presente durante toda a infância a criança. O brincar é uma peça fundamental para a construção de múltiplas aptidões físicas, cognitivas afetivas e sociais, pois promove a atenção, concentração e o aprimoramento das relações interpessoais, ao mesmo tempo em que se diverte.

Buscamos mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, mostrando como os jogos podem ser utilizados no contexto escolar. É importante destacar que toda atividade inserida no ambiente escolar deve ter um objetivo educativo com finalidades bem definidas, durante a atividade deve avaliar se está sendo produtivo e se instiga a criança a participar.

Até o presente momento pudemos perceber que as crianças se sentem atraídas por esse tipo de atividade, mostrando que o brincar educa e que o lúdico se transforma em um facilitador da aprendizagem, ao indicar um avanço significativo no processo de alfabetização e por levar alegria para escola.

Desta forma esse estudo nos fez compreender que o lúdico é significativo, no auxílio da construção do conhecimento e no processo de alfabetização, desenvolvendo a criança de forma integral, por meio da diversão, bem planejada, levando cada um a superar suas próprias dificuldades.

Esse programa além de beneficiar as crianças, trouxe também ganho de experiência para as universitárias envolvidas, ampliando seus horizontes a respeito das práticas docentes, mostrando a comunidade escolar que esse trabalho deve estar presente no cotidiano escolar para que se tenha um melhor desempenho educativo dos alunos. Contudo, ressaltamos que a vivência com a docência nos fez refletir criticamente sobre a prática que almejamos adotar enquanto professoras da educação infantil.

## REFERÊNCIAS

BRANDÃO, A. C. P.; FERREIRA, A. T. B.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (Orgs.). **Jogos de alfabetização**. Manual didático. CEEL, 2009. (p. 9-27).  
LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E.B.; LEITE, T. R. Jogos: alternativa didática para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?): In MORAIS, A.; ALBUQUERQUE,

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Petrolina 04 a 05 de dezembro de 2019.*

E. e LEAL, T. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética.** Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2005.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.** Curitiba; IESDE Brasil S. A, 2010.

DEBYSER, F. Les jeux du language et du plaisir. In CARE, J-M; DEBYSER, F. **Jeux, language et créativité.** Paris: Hachette, 1991.

FRONBERG, D. **Pronin- Play in the Early Child Lood Curriculum. A review of current research.**

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2003.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escola. In VIGOTSKII, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “**Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**”, in Educação e Ludicidade. Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 21.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

VEVER, D. **Jeux sur les mots, jeux vec les mots.** In: CARE, J-M; DEBYSER, F. *Jeu, langage et créativité.* Paris: Hachette, 1991.