



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

JÉSSICA OLIVEIRA SILVA

**REFLEXÕES VOLTADAS ÀS CONTRIBUIÇÕES DOS ELEMENTOS LÚDICOS NO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE - PB
2023**

JÉSSICA OLIVEIRA SILVA

**REFLEXÕES VOLTADAS ÀS CONTRIBUIÇÕES DOS ELEMENTOS LÚDICOS NO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentada a Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do
título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dra. Maria do Socorro Moura Montenegro.

CAMPINA GRANDE-PB
2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586r Silva, Jéssica Oliveira.
Reflexões voltadas às contribuições dos elementos lúdicos
no processo ensino-aprendizagem [manuscrito] / Jéssica
Oliveira Silva. - 2023.
15 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação, 2023.
"Orientação : Profa. Dra. Maria do Socorro Moura
Montenegro , Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC.
"

1. Elementos lúdicos . 2. Processo ensino-aprendizagem.
3. Jogos e brincadeiras. I. Título

21. ed. CDD 371.3

JÉSSICA OLIVEIRA SILVA

REFLEXÕES VOLTADAS ÀS CONTRIBUIÇÕES DOS ELEMENTOS LÚDICOS NO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

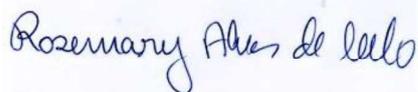
Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentada a Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do
título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em 20 de março de 2023

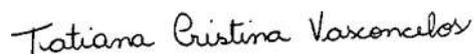
BANCA EXAMINADORA



Orientadora Prof.^a Dra. Maria do Socorro Moura Montenegro
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA (UEPB)



1º Examinadora Prof.^a Msc. Rosemary Alves
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA (UEPB)



2º Examinadora Prof.^a Dra. Tatiana Vasconcelos
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA (UEPB)

Dedico este trabalho, primeiramente a Deus, e aos meus pais que muito me ajudaram a chegar onde estou e nunca estiveram ausentes com seu carinho e afeto.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	O ENSINO POR MEIO DA BRINCADEIRA.....	7
3	UMA APRENDIZAGEM REALIZADA, ATRAVÉS DA REFLEXÃO EM VIGOTSKI.....	8
4	A APRENDIZAGEM POR MEIO DE BRINCADEIRAS DIRIGIDAS	10
5	A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	12
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	13
	REFERÊNCIAS	14

REFLEXÕES VOLTADAS ÀS CONTRIBUIÇÕES DOS ELEMENTOS LÚDICOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Jéssica Oliveira Silva*

Maria do Socorro Moura Montenegro**

RESUMO

O presente estudo teve por finalidade desenvolver reflexões voltadas à importância dos elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, focando o evento de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental. Desse modo, os objetivos específicos foram: trazer o uso dos jogos e brincadeiras em todas as áreas do conhecimento, em sala de aula e fora dela; refletir como o uso das novas formas de ensino pode auxiliar os alunos no processo de aprendizagem. O estudo se justifica pelas contribuições oferecidas a alunos e professores e pela comunidade escolar, em geral. A metodologia de pesquisa utilizada neste trabalho teve cunho bibliográfico, além de representar um estudo documental acerca de conceitos envolvendo cultura, educação e novas práticas pedagógicas, sobre o contexto de transmissão dos saberes em sala de aula. Esse trabalho foi pautado nos estudos de Almeida (2003); Correia (2017); Vital (2009) e outros. Desse modo, conclui-se que a adoção dos elementos lúdicos, por meio de jogos e brincadeiras, além de contribuir para o sucesso do processo ensino-aprendizagem, também, estimula o prazer pelos estudos, por parte do aluno, que terá um contexto de aprendizagem ainda mais atrativo e enriquecedor.

Palavras-chave: Reflexões. Elementos lúdicos Jogos e Brincadeiras. Processo ensino-aprendizagem.

ABSTRATC

The present study aimed to discuss the importance of using games and games for a more assertive teaching and learning context in our country. Thus, the specific objectives were: to bring the use of games and games in all areas of knowledge, in the classroom and outside of it; reflect on how the use of new forms of teaching can help students in the learning process. The study is justified by the contributions offered to students and teachers and by the school community in general. The research methodology used in this work had a bibliographic nature, in addition to representing a documental study about concepts involving culture, education and new pedagogical practices, about the context of transmission of knowledge in the classroom. This work was based on studies by Almeida (2003); Belt (2017); Vital (2009) and others. Thus, it is concluded that the adoption of ludic elements, through games and games, in addition to contributing to the success of the teaching-learning process, also stimulates the pleasure of studying, on the part of the student, who will have a context of learning even more attractive and enriching.

Keywords: Education. Ludic. School. Literacy. Pedagogical practices.

* Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: jessica20.oliveira@gmail.com.

** Professora Dra. Orientadora do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba.

1 INTRODUÇÃO

Realizar um ensino por meio da ludicidade, que possa operacionalizar um processo de aprendizagem na qual se possa repensar novas práticas pedagógicas para os alunos, representa um verdadeiro desafio, pois as crianças/alunos, que fazem parte dos anos iniciais do ensino fundamental, também, queiramos ou não, são crianças. E, por essa razão precisam estar motivadas, para que absolvam melhor os assuntos trabalhados em sala de aula.

Sabemos que, atualmente, aprender a utilizar as novas formas de ensino no sistema educacional em nosso país significa um dos maiores benefícios para as crianças/alunos, por isso acreditamos que a utilização da ludicidade, por parte dos docentes, representa um elemento importante no contexto educacional.

Com isso, destacamos, sobremaneira, que as instituições de ensino Fundamental precisam compreender que suas metodologias de ensino precisam ser transformadas no sentido de facilitar, ainda mais, o processo de aprendizagem no contexto da sala de aula.

Em outras palavras, as instituições educacionais precisam lançar mão de estratégias que ofereçam algo a mais para seus alunos para que estes permaneçam sempre motivados a se aprofundar em seus conhecimentos.

A meu ver, o uso da ludicidade representa uma das formas mais apropriadas para a escola realizar o ensino e a aprendizagem e obter sucesso. Por isso enfatizo que o jogo e a brincadeira são imprescindíveis para que os professores lancem mão da ludicidade nas suas diferentes áreas do conhecimento, sala de aula.

Assim delineáramos os seguintes objetivos: objetivo geral, que é desenvolver reflexões voltadas à importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, focando o evento de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental. E, para ter uma resposta mais coerente para esse objetivo geral, traçamos os seguintes objetivos específicos: trazer o uso dos jogos e brincadeiras em todas as áreas do conhecimento, em sala de aula e fora dela; refletir como o uso das novas formas de ensino pode auxiliar os alunos no processo de aprendizagem.

No campo didático: as contribuições da ludicidade fazem parte da cultura¹ dos jogos e brincadeiras, que são representados pelos aspectos culturais, que trazem o fortalecimento do aprendizado no Ensino Fundamental, como um todo. Na esfera acadêmica; a pesquisa se reveste de importância pelas contribuições que trará para professores, pesquisadores e estudantes da área de Educação.

Desse modo, o presente estudo, apesar de, não tão aprofundado, reflete acerca da importância da ludicidade a presente pesquisa busca implementar uma proposta de estudo trazendo os cenários mais adequados para a adoção de um ensino que proporcione mais interesse por parte do aluno, fazendo com que possamos compreender as vantagens desses recursos lúdicos e pedagógicos e quais consequências positivas podem ocorrer com a adoção deles.

Neste sentido, apresenta-se a seguinte pergunta norteadora dessa pesquisa: Qual a importância da utilização da ludicidade para que os professores possam operacionalizar o processo de ensino e de aprendizagem, de modo mais assertivo na atualidade? Assim, compreende-se, o quanto é importante os docentes refletirem sobre a questão da ludicidade de modo a contribuir para que o ensino e a aprendizagem, em diferentes áreas, possam ter sucesso na escola.

Em outras palavras, esse trabalho se preocupa com os professores, no sentido de que eles procurem cada vez mais leitura, formação continuada, seja através de eventos acadêmicos,

¹ “Em resumo, tudo é cultura, da roupa ao livro, da comida à imagem, e a cultura está por toda parte, de uma ponta à outra das escalas sociais. essa cultura, decididamente, é um objeto bem paradoxal: sem contornos, sem termo oposicional sem resto” (BARTHES, 2004, p. 109).

seja através de leituras, seja em conversa com os seus pares, para que os professores possam entender as vantagens da ludicidade na escola.

Podemos afirmar que a formação contínua dos docentes possui a finalidade de incrementar a prática pedagógica do profissional em desempenhar uma aula mais assertiva que desperta maior interesse do estudante.

Vejamos a seguir, o ensino por meio da brincadeira.

2 O ENSINO POR MEIO DA BRINCADEIRA

O professor precisa realizar um ensino mais dinâmico voltado para atrair a atenção da criança, quando da utilização da ludicidade, com foco nas brincadeiras, representa um importante passo para uma educação mais inovadora e, ao mesmo tempo, motivadora. Sabendo que a motivação é um dos aspectos fundamentais que devem ser levados em consideração quando falamos de Educação. E, ao tratar de Educação, um renomado teórico consagrado por sua referência, não só nacional, mas mundialmente, logo nos vem à cabeça, o nosso querido Patrono da Educação no Brasil - Paulo Freire, quando ele afirma que “A educação é sempre uma certa teoria do conhecimento posta em prática [...]” (FREIRE, 2003, p. 40).

Portanto, podemos corroborar com a ideário Freireano, quando dialogamos com a ludicidade, ao considerar que: “Através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados” (CORREA, 2017, p. 23).

Logo, tanto Correia (2017), como Almeida (2003), dialogam com a questão da ludicidade, quando reconhecem que o elemento lúdico, por meio dos jogos e das brincadeiras, deve ser utilizado pelo professor de sala de aula, pois esse método é necessário para o desenvolvimento das crianças/alunos, uma vez que:

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso (ALMEIDA, 2003, p. 60).

Necessário se faz que o professor tenha clareza de que o jogo e a brincadeira podem, sim, transformar o trabalho do aprendizado num jogo bem-sucedido. Principalmente, se considerarmos que as brincadeiras, como forma de fazer com que as crianças reflitam os conteúdos promovem, tanto o processo de socialização da criança, como os meios necessários para a apropriação do conhecimento e da interação entre os colegas de turma.

A brincadeira, portanto, não é o brinquedo, o objeto, e não é a técnica, mas o conjunto de procedimentos e habilidades. A brincadeira possibilita sempre uma experiência original e reveladora (CORREA, 2017, p. 25).

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (VITAL, 2009, p. 34).

Ora, se o Brincar não é só uma forma de aprender, mas é muito mais que isso, fico a me perguntar: por que a escola não se ocupa da Brincadeira, de forma séria e comprometida para que as crianças/os alunos aprendam? A Brincadeira, envolve a criança toda, porque é uma prática social, uma atividade simbólica, que contribui para a interação com o outro, posto que

também, é criação, desejo, emoção, ação voluntária. Basta que o professor tenha consciência do quanto a utilização desse elemento lúdico em sala de aula é de suma importância para o enriquecimento do aprendizado das crianças. Tanto é que:

A possibilidade de apropriação de conhecimentos se faz presente, nas interações sociais, desde que a criança vem ao mundo. Sendo assim, menosprezar a capacidade de elaboração subjetiva de cada ser humano ou a responsabilidade de instituição de educação infantil frente à gama de conhecimentos que serão colocados à disposição das crianças significa, no mínimo, empobrecer o universo infantil (OLIVEIRA, 2014, p. 26).

Dessa forma, pode-se afirmar que, por meio de jogo e brincadeiras, a criança consegue aplicar seus esquemas mentais – presente nos estudos de Piaget – que não será aprofundado, aqui, mas que não deixa de fazer parte do processo de aprendizado da criança/do aluno.

Nesse sentido, a utilização dos jogos e das brincadeiras pelas escolas é de grande importância, não só para o desenvolvimento da criança, mas também para o gosto para a aprendizagem. (OLIVEIRA, 2014). Para Vital (2009), brincando e jogando a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a, assim:

Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (VITAL, 2009, p. 20).

Em vista disso, a escola precisa atentar para esse fato, quando não explora o jogo e a brincadeira não possibilita a criança a se expressar, a assimilar e a construir a sua própria realidade no momento de sua aprendizagem.

Em outras palavras, Teixeira (2017), também diz que a criança por meio dos jogos e brincadeiras tem seu processo criativo ampliado, além disso desenvolve sua interação social com os demais coleguinhas, logo o elemento lúdico não deve ser negado para os pequenos estudantes. Ainda de acordo com esse autor, o brinquedo faz com que a criança pense e desenvolva suas capacidades criadoras.

Com seus amigos, estabelece contatos sociais, ampliando seu campo de atuação, vivenciando atitudes diferentes e avaliando suas possibilidades como participante de um grupo. O brinquedo tem importância decisiva no desenvolvimento, contribuindo positivamente para realização de cada criança (TEIXEIRA, 2017, p. 17).

Diante disso, consideramos que a utilização do elemento lúdico é de suma importância para o aprendizado das crianças/ dos alunos, que além de estarem aprendendo de forma mais dinâmica e divertida, passarão por um processo de socialização mais eficiente na escola.

Vejamos a seguir, uma educação realizada, através da reflexão.

3 UMA APRENDIZAGEM REALIZADA, ATRAVÉS DA REFLEXÃO EM VIGOTSKI

Urge que as crianças participem do processo de aprendizado voltado para a assimilação dos conteúdos de forma concreta, assim o professor pode/deve lançar mão de estratégias de aprendizado de maneira assertiva para as crianças/alunos.

Desse modo, a avaliação daquilo que o estudante aprendeu em sala de aula não deve ser refletido, apenas, a partir da assimilação do conteúdo, mas também pelo método reflexivo, para que a criança possa refletir, de forma séria, sobre a temática apresentada pelo docente.

[...] Para Vygotsky, um claro entendimento das relações entre pensamento e língua é necessário para que se entenda o processo de desenvolvimento intelectual. Linguagem não é apenas uma expressão do conhecimento adquirido pela criança. Existe uma inter-relação fundamental entre pensamento e linguagem, um proporcionando recursos ao outro. Desta forma a linguagem tem um papel essencial na formação do pensamento e do caráter do indivíduo (VIGOTSKI, 1987, p. 4).

Dessa forma, é importante salientar que, segundo Vygotsky, a linguagem é de suma importância para a formação do pensamento e do caráter do indivíduo. Caso o professor não tenha essa clareza, torna-se difícil o professor desempenhar com qualidade a sua prática pedagógica, até porque o pensamento e a linguagem estão muito presentes na ludicidade, que tem como foco os jogos e as brincadeiras.

De acordo com Vygotsky (1991):

[...] Essa concepção, característica da velha teoria educacional, também impregna os escritos de Piaget, que acredita que o pensamento da criança passa por certas fases e estágios, independentemente de qualquer instrução que ela possa receber; a instrução permanece um fator externo. O nível do desenvolvimento da criança não deve ser avaliado por aquilo que ela aprendeu através da instrução, mas sim pelo modo como ela pensa sobre assuntos a respeito dos quais nada lhe foi ensinado. Aqui, a separação – na verdade, a oposição – entre aprendizado e desenvolvimento é levada ao seu extremo [...] (VYGOTSKY, 1991, p. 82).

Vygotsky (1991) destaca, neste sentido, que o pensamento e a palavra são elementos vinculados, assim existe uma dependência entre ambos, logo os alunos que a partir de sua expressão acerca do assunto dado em sala de aula, daí ser necessário levar em consideração as ferramentas necessárias para uma avaliação daquilo que está sendo ministrado.

Ao passo que levamos em consideração que a descoberta mais importante sobre o desenvolvimento do pensamento é da fala na criança e a de que, “num certo momento, mais ou menos aos dois anos de idade, as curvas da evolução do pensamento e da fala, até então separadas, cruzam-se e coincidem para iniciar uma nova forma de comportamento” (VYGOTSKY, 2001, p. 310).

Assim a partir de palavras reflexivas do aluno, o professor terá noção daquilo que está sendo absorvido pela criança, que ao se expressar estará, não apenas, decorando determinado assunto, mas, sim, de fato aprendendo de maneira assertiva. Logo:

A relação entre o pensamento e a palavra é um processo vivo: o pensamento nasce através das palavras. Uma palavra desprovida de pensamento é uma coisa morta, e um pensamento não expresso por palavras permanece uma sombra. A relação entre eles não é, no entanto, algo já formado e constante; surge ao longo do desenvolvimento e se modifica. (...) As palavras desempenham um papel central não só no desenvolvimento do pensamento, mas também na evolução histórica da consciência como um todo. Uma palavra é um microcosmo da consciência humana (VYGOTSKY, 1991, p. 131-132).

É importante destacar o papel formador da escola na vida do aluno, logo a realidade do estudante precisa ser levada em consideração no contexto pedagógico, afinal o aluno possui elementos em seu cotidiano que contribuem para o aprendizado.

Por outro lado, admitimos que, assim como a interação social é impossível sem o signo, é também impossível sem o significado (...) “A interação social pressupõe a generalização e o desenvolvimento do significado verbal; a generalização torna-se possível somente com o desenvolvimento da interação social” (VYGOTSKY, 1987, p.48).

Partido dessa ideia, a interação social entre o estudante e o seu cotidiano precisa ser levado em consideração pelos profissionais de educação, para que se possa implementar uma

aula mais interessante e motivadora para as crianças que, sempre se mostra disponível e à vontade para, não apenas aprender, mas, sim, refletir sobre o assunto ministrado.

Dessa forma, estes elementos não devem ser desprezados pelo professor ao formular os conteúdos em sala de aula, pois é notório que o docente que não contribui para o processo de aprendizagem, estará, de uma forma ou de outra, se distanciando do seu aluno ou de sua criança.

Contudo, ao respeitar esta visão de educação, o professor se aproximará das crianças e/ou dos alunos terá as melhores condições de implementar uma aula repleta de possibilidades para que as crianças/alunos tenham uma aprendizagem mais produtiva e reflexiva como defende Vygotsky.

Assim o autor afirma que:

No fim das contas só a vida educa, e quanto mais amplamente ela irromper na escola mais dinâmico e rico será o processo educativo. O maior erro da escola foi ter se fechado e se isolado da vida com uma cerca alta. A educação é tão inadmissível fora da vida quanto a combustão sem oxigênio ou a respiração no vácuo. Por isso o trabalho educativo do pedagogo deve estar necessariamente vinculado ao seu trabalho criador, social e vital (VYGOTSKY, 2001, p. 456).

De acordo com Vygotsky, a profissão do pedagogo tem um papel fundamental para a sua forma de trabalhar, por essa razão temos que destacar que os educadores devem abandonar as práticas tradicionais de ensino e buscar dessa forma novas formas de trabalhar com as suas crianças e os seus alunos.

Logo, o processo de formação continuada deve ser adotado pelos profissionais de educação, como forma de implementar uma prática pedagógica que, de fato, promova transformações positivas as suas crianças, aos seus alunos.

A educação atual precisa ser baseada em novas formas de trabalhar o conteúdo e, não, apenas, promover uma cultura escolar de repetição como defende Vygotsky (2001). Assim o autor destaca que:

Deixe inteiramente a condição de estorjo e desenvolva todos os aspectos que respiram dinamismo e vida. Em todo trabalho docente do velho tipo formavam-se forçosamente um certo bolor e ranço, como em água parada e estagnada. E aqui de nada servia a costumeira doutrina segundo a qual o mestre tem uma missão sagrada e consciência de seus objetivos ideais (VYGOTSKY, 2001, p.449).

Voltando as discussões acerca do processo de socialização como forma de promover aprendizado é necessário destacar que o meio, ou seja, o lugar onde o aluno está inserido cotidianamente influencia no desenvolvimento do estudante.

4 A APRENDIZAGEM POR MEIO DE BRINCADEIRAS DIRIGIDAS

O conceito de “lúdico” é oriundo do latim *ludus*, que significa brincar ou jogar. Segundo Ferreira (2001), define da seguinte forma a palavra lúdico: “Algo relativo a jogos, brinquedos e divertimento”. Fazendo referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas. E para Almeida (1998) o significado vai além do termo linguístico, para ele o lúdico torna-se uma configuração de aprendizagem que se utiliza da brincadeira para que ocorra o processo de conhecimento.

Através do brincar a criança apresenta o discurso externo e interpreta, construindo seu próprio pensamento. Para Vygotsky (1984) essa linguagem infantil, atribui um importante papel para o desenvolvimento cognitivo, à medida que sistematiza as experiências e colabora com a organização dos processos em andamento.

Em vista disso, necessitamos valorizar, orientar e direcionar a brincadeira, quando é utilizada com o propósito de instrumento pedagógico. No desenvolvimento da alfabetização, por exemplo, podem ocorrer de forma natural, espontânea, despertando motivação, atenção e concentração. Dessa forma, os e brincadeiras devem ser bem orientadas pelos professores, para não serem apenas utilizadas como forma de distração. Conforme Piaget (1973), quando pensamos em termos como jogos e brincadeiras, estes fazem parte da vida humana se manifestando em toda a existência do ser humano, dessa forma elas devem ser observadas com atenção, para que não sejam confundidas com atividades sem direcionamento. A brincadeira livre pode ser favorável para a primeira infância, mas a brincadeira dirigida pode ser tão importante quanto, para desenvolver o conhecimento durante os primeiros anos do ensino fundamental. Assim para Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

O jogo é visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário à atividade que exigem esforço físico, intelectual e escolar (...). Por logo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (...) Durante a idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgada na época (KISHIMOTO, 2007, p. 18).

As brincadeiras dirigidas, nas quais o educador ajuda a organizar uma atividade de brincadeira, mas permite que as crianças assumam a liderança e conduzam o aprendizado, não só possibilitando atividades mais divertidas, como também podendo ser, especialmente, mais significativa para a aprendizagem da criança.

Para os educadores, as brincadeiras infantis, na maioria das vezes, referem-se às brincadeiras livres, não direcionadas para o qual as crianças são livres para assinalar sua ação, juntamente com uma sequência de objetos ou atividades. Nesse modelo de brincadeira podemos atribuir alguns benefícios, uma vez que recuperamos a concentração das crianças, permitindo-lhes liberar a imaginação e a energia acumulada. Porém, através da realidade de ser tão pouco estruturada, a brincadeira livre pode não ser especialmente eficaz para a aprendizagem da criança de conhecimentos específicos. Desse modo, a brincadeira livre pode não ser a ideal quando houver necessidade de aprendizagem de um objetivo curricular específico.

Existe outro tipo de brincadeira que promove a aprendizagem de conteúdos para as crianças: a brincadeira guiada. Trata-se de uma forma de brincadeira em que as atividades das crianças são orientadas pelo educador, que pode conduzir as crianças ao objetivo de aprendizagem. Os professores podem oferecer essa direção estruturando o ambiente com antecedência como por exemplo, orientando certos tipos de brinquedos, como no sistema educacional Montessori ou sendo sensíveis às ações das crianças em uma sessão de brincadeira e fazendo sugestões abertas por exemplo, incentivar as crianças a explorarem materiais, que as mesmas ainda não exploraram.

Para que tenhamos a criança como protagonista no papel ativo no próprio aprendizado. É necessário que na brincadeira dirigida, os professores permitam que as crianças estejam no controle, mas também devem fornecer orientações sutis que lhes permitam explorar os aspectos do ambiente para atingir o objetivo de aprendizagem.

Conforme Kishimoto (2002), as brincadeiras e os jogos foram criados para atribuir no espaço onde a função do brincar garante o reconhecimento da importância que o brincar favorece em meio ao aprendizado, como forma de estimular a imaginação e a vivência das relações por meio dos brinquedos. No entanto, o brincar deve estar vinculado à oferta educativa e não ser visto como um espaço lúdico isolado. O brincar deve ser uma atividade fundamental e incorporada a uma proposta de ensino que incorpore a ludicidade como eixo da aprendizagem.

O autor acrescenta ainda que, quando um jogo for escolhido pela criança, este jogo pode trazer alegria ou desprazer e assim trazer diversas formas de conhecimento, podendo interagir com o mundo. Com a brincadeira direcionada existe uma grande mudança porque há um objetivo explícito do educador onde o mesmo quer atingir seu objetivo de ensino através da brincadeira, com o intuito de construir o conhecimento da criança e compreensão do mundo em que estará inserida.

Ainda nesse contexto examinado por Kishimoto (2007), quando uma situação lúdica é realmente criada para estimular uma forma de aprendizagem, há uma expansão em termos da dimensão educativa. No entanto, o brincar está em declínio na construção do conhecimento, muitas vezes o brincar é simplesmente um jogo e não um campo de conhecimento. Sabemos que a ludicidade motiva toda criança, dessa forma, é importante que a brincadeira tenha uma dimensão lúdica e educativa.

Vejam os a seguir, a contribuição do lúdico no processo de alfabetização e letramento.

5 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A ludicidade é e pode ser uma ferramenta fundamental na aquisição de sistemas de alfabetização pelas crianças quando visto como uma ferramenta facilitadora para a aquisição de novos conceitos e habilidades.

Um dos maiores desafios, hoje, a meu ver, é sensibilizar os professores que trabalham com o processo de alfabetização para que possam transformar esse processo de alfabetização em algo interessante e atraente. A fim de não tornar esse processo desinteressante para os alunos, mas servir de inspiração para a busca de novos desafios e oportunidades.

A influência que lúdico tem na criança durante o seu processo de desenvolvimento, onde, para permitir o processo de socialização dela, é necessário submetê-la a um ambiente em que se sinta integrada e como ser em evolução satisfaça as suas necessidades. Almeida (2003, p. 24) destaca:

[...] A verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidade de saber, de explorar, de viver -, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança.

A alfabetização é um processo muito complexo no qual é necessário se apropriar, segundo Soares (2016), da especificidade da alfabetização, que nada mais é que a técnica do aprendizado do código escrito, sabendo que esse processo, por sua vez, se inicia antes mesmo da entrada na vida escolar.

Uma enorme preocupação é que, em muitos casos, as escolas se preocupam apenas em ensinar as crianças a ler e escrever, deixando de ensinar o porquê da importância da leitura e da escrita, acabando por comprometer o processo de aprendizagem em sua totalidade, de modo que nas próximas anos temos que lidar com alunos que leem e escrevem, mas não sabem o que estão lendo e escrevendo, e muitas vezes não conseguem interpretar o que leem, conseguem apenas decifrar um código, mas não conseguem assimilar o que ele representa, também conhecem um certo tipo de escrita, mas não podem ler o que ele mesmo escreveu.

A ludicidade passou, então, a ser encarada como um meio de fortalecer o processo de alfabetização das crianças, tendo em vista a enorme contribuição que a cultura lúdica trouxe para as mais diversas formas de ensino. Para entrar nesse mundo da alfabetização lúdica, é preciso primeiro delinear o conceito de alfabetização e seus processos: leitura e escrita. Franchi (2006, p. 22) apresenta um conceito de alfabetização quando destaca:

A alfabetização não é, pois, um processo mecânico de mera correlação entre sistemas de representação; de fato, é preciso sempre considerá-la nesse quadro em que a linguagem se concebe em seu caráter social e constitutivo dos sistemas de representação das relações da criança consigo mesma, com os outros e com o mundo.

Dessa forma, fica claro que a alfabetização consiste, principalmente, em aprender a escrever e a ler, mas não se limita à mera escrita e decodificar, mas inclui inúmeras implicações advindas da função social da escrita e leitura, além das inúmeras facetas presentes na alfabetização.

É fundamental que o objetivo do processo de alfabetização seja voltado para o desenvolvimento da cultura lúdica é que os alunos possam desfrutar e adquirir naturalmente os processos de construção da leitura e da escrita, por meio de atividades que considerem todos os aspectos do desenvolvimento infantil. Portanto, a leitura e a escrita não podem ser tratadas mecanicamente e desvinculadas da realidade cotidiana dos sujeitos envolvidos.

A alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida criança. A alfabetização, hoje, está, de certa forma, vinculada ao letramento. Hoje a proposta é alfabetizar letrando. Para Soares (2004) Nosso desafio se constitui em “alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita [...]”

O ambiente lúdico é o mais propício ao aprendizado e leva a uma real internalização da alfabetização e do letramento. A pedagogia do brincar deve ser integrada ao cotidiano das crianças. Dessa forma, possibilita-se o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, afetivas, éticas, relacionamento interpessoal e de integração social e habilidades específicas de leitura e escrita.

A alfabetização é séria, mas, também, poder ser divertida quando a criança brinca e constrói seu aprendizado. Contudo, é de extrema importância que o professor tenha um plano variado, voltado principalmente para o amplo desenvolvimento da criança, levando-a a aprimorar e progredir em seu aprendizado. Cabe ao professor, em seu papel de facilitador, oferecer atividades que desafiem seus alunos e os desenvolvam como um todo.

A educação lúdica baseia-se no princípio de que ensinar não é apenas ensinar a ler, escrever e resolver problemas de matemática, mas também atender às necessidades de desenvolvimento da criança e permitir que ela desenvolva sua personalidade, ao máximo. Para que isso aconteça a escola precisa se conscientizar da importância do uso de jogos e brincadeiras, pois são eles os principais atores da socialização e do desenvolvimento infantil como um todo. Assim como acontece com outras habilidades, a ludicidade também fornece ferramentas no processo de alfabetização para estimular e explorar o sistema de escrita e leitura, oferecendo atividades dinâmicas e construtivas que fazem conexões com o cotidiano da criança como brinquedos e brincadeiras, assim como os jogos fazem parte da realidade de toda criança, devem ser aliados da escola no processo de aprendizagem e não vistos como meros objetos de lazer.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como esse trabalho teve o objetivo geral de desenvolver reflexões voltadas à importância dos elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem, focando o evento de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental. Nada mais coerente que tenhamos desenvolvido reflexões que possibilitaram entender como os professores, em nosso país, podem utilizar as diversas opções de metodologias para operacionalizar o trabalho com os conteúdos, considerando que o elemento lúdico oportuniza os docentes viabilizar um processo de ensino e aprendizagem mais assertivos para os estudantes. Com isso, pôde-se perceber a necessidade de

se analisar como devemos escolher os melhores tipos de técnicas pedagógicas, de acordo com o contexto de nossas crianças e alunos em sala de aula.

Compreendemos a importância de saber identificar quais os elementos mais importantes que os jogos e brincadeiras podem oferecer aos professores, ou seja, os benefícios que as novas formas de ensino podem oferecer em sala de aula.

Como já mencionado, este trabalho representou um estudo bibliográfico, não muito aprofundado, objetivando o aprendizado, se utilizando de informações oriundas de documentos com publicações, artigos, pesquisas bibliográficas e sites de *internet*.

Após realizar breves considerações acerca da importância do elemento lúdico no processo de ensino e aprendizagem, buscamos compreender a importância ou funcionalidade destas ferramentas na escola. O procedimento utilizado nessa pesquisa buscou elucidar como podemos investir nossos esforços no sentido de nos atualizar, seja em formações continuadas, seja nos inteirando dos estudos de um trabalho mais voltado para a adoção dos jogos e brincadeiras no contexto de sala aula.

Conclui-se que a utilização do elemento lúdico de maneira coerente, instrumentaliza maiores possibilidades no processo educacional, além disso, verificamos o quanto é importante o papel do profissional de educação neste processo, pois, com seus conhecimentos e técnicas, irá traçar os melhores cenários a serem alcançados em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica/técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003. 295 p.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de Estudar**. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução: Mario Laranjeira; revisão de tradução Andréa Stahel M. da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CORREA, Leidniz Soares. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil**. [s.d]. Disponível em: http://unijipa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf. Acesso em 04 nov. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora: Cortez, 2007.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. **Revista Ciências da Educação**, Maceió, ano I, v. 2, n. 1, 2013.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.

TEIXEIRA, Mônica de Carvalho. **Lúdico: um espaço para a construção de identidades**. [s.d]. Disponível em: <http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf>. Acesso em 05 nov. 2022.

VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. 2014.

VITAL, Jaime Maciejewski. **A Importância do Lúdico Para a Aprendizagem da Criança da Educação Infantil**. 2009. 25 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – PEDAGOGIA) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto *et al.* São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WEISBERG, Deena Skolnick; ZOSH, Jennifer M. Como as brincadeiras dirigidas promovem a aprendizagem na primeira infância. **Enciclopédia sobre o Desenvolvimento na Primeira Infância**. Disponível em: <https://www.encyclopedia-crianca.com/pdf/expert/aprendizagem-por-meio-de-jogos-e-brincadeiras/segundo-especialistas/como-brincadeiras-dirigidas>. Acesso em: 03 nov.2022.