

## A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Ana do Bondespacho da Silva<sup>1</sup>  
Consuelo Conceição Ferreira Gomes<sup>2</sup>  
Fabiana Cristina dos Santos<sup>3</sup>  
Jaqueline Ferreira de Brito<sup>4</sup>  
Luiza Helena Nadaleti Dutra<sup>5</sup>  
Silvana Carvalho Cardoso<sup>6</sup>

**RESUMO:** Este artigo discute a importância do lúdico na alfabetização. Refere-se a um estudo bibliográfico que teve como objetivo compreender como a ludicidade pode auxiliar na aprendizagem de uma criança. Para tanto, incluímos a contribuição de alguns autores – Kishimoto (2003), Almeida (1998), Rosa (2003) e outros. Apresenta a importância do brincar no desenvolvimento infantil e sua importância como recurso metodológico. Para melhor compreender a importância do lúdico na prática pedagógica como iniciador da aprendizagem do aluno no processo de alfabetização. Portanto, promover e incentivar os professores a utilizarem ferramentas metodológicas que facilitem o processo de alfabetização por meio de atividades lúdicas que proporcionem aos alunos uma experiência de aprendizagem mais prazerosa, dinâmica e significativa.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Lúdico. Aprendizagem. Brincadeiras. Jogos.

1697

**ABSTRACT:** This article discusses the importance of play in literacy. It refers to a bibliographic study that aimed to understand how playfulness can help a child's learning. To this end, we included the contribution of some authors – Kishimoto (2003), Almeida (1998), Rosa (2003) and others. It presents the importance of playing in child development and its importance as a methodological resource. To better understand the importance of play in pedagogical practice as an initiator of student learning in the literacy process. Therefore, promote and encourage teachers to use methodological tools that facilitate the literacy process through playful activities that provide students with a more pleasurable, dynamic and meaningful learning experience.

**Keywords:** Literacy. Ludic. Learning. Jokes. Games.

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia pela Faculdade Afirmativo, Especialista em Educação Infantil com Ênfase em Artes pela FACIPAN - Faculdade do Instituto Panamericano.

<sup>2</sup> Graduada em Letras Português – Literatura pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, Graduada em Pedagogia pela INVEST, Especialista em Alfabetização e Letramento pela INVEST.

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Evangélicas Integradas Cantares de Salomão – FEICS – Especialista em Neuroeducação - pelas Faculdades Evangélicas Integradas Cantares de Salomão – FEICS.

<sup>4</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso, Especialista em AEE e Educação Inclusiva pela Faculdade Futura na área da Educação.

<sup>5</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Outro Preto – UFOP, Especialista em Letramento e Alfabetização pela Faculdade de Educação São Luís.

<sup>6</sup> Graduada em Pedagogia pela UNIC – Universidade de Cuiabá, Especialista em Educação Infantil com Ênfase em Especial.

## 1. INTRODUÇÃO

O lúdico é um meio metódico pelo qual o educador pode conhecer a realidade do seu aluno e grupo, suas necessidades, conflitos, dificuldades, estado de espírito e comportamento de forma mais geral.

Segundo Rosa (2003, p. 40), “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo”.

Brougère (2002) também descreve que através das brincadeiras as crianças absorvem a cultura em que vivem, ou através das relações humanas que cultivam ou do mundo que criam. O lúdico acompanha todo o processo de desenvolvimento cognitivo.

Um professor que sabe obter conhecimento de seus alunos por meio de jogos e brincadeiras possui um recurso metodológico de alta qualidade.

Atividades lúdicas podem ajudar a tornar a alfabetização mais dinâmica e significativa, permitindo que as crianças assumam o desafio de ler e escrever sem medo de errar, permitindo-lhes adquirir conhecimentos de forma lúdica e prazerosa. Os educadores podem usar atividades lúdicas como uma ferramenta metodológica tanto na sala de aula como em outros lugares.

1698

A utilização do lúdico no processo de alfabetização auxilia a prática docente, atuando como elemento dinamizador da proposta pedagógica, e ao mesmo tempo oferece aos alunos uma experiência de aprendizagem mais prazerosa, dinâmica e significativa.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1. O lúdico no desenvolvimento infantil

É fundamental tomar consciência de que a realização da atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança como suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu processo de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral, dentre outros.

No jogo, a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, aprende a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Assim no jogo a submissão à necessidade não é imposto de fora, pois responde à própria iniciativa da criança como algo desejado. O jogo dessa maneira, por sua estrutura psicológica, é o protótipo da futura atividade séria. Da necessidade que o jogo faz desejada à necessidade que se torna plena consciência: este é o caminho que vai do jogo às formas superiores da atividade humana (ELKONIN, 1987 apud VOLPATO, 2002, p. 49-50).

Através do jogo, a criança aprende, verbaliza, comunicasse com mais facilidade e realiza argumentações, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, se desenvolve em todos os aspectos.

Acreditamos que o adulto é um dos principais responsáveis pelo aproveitamento que a criança faz do seu tempo, ou seja, é ele quem propõe alternativas de atividades para que a criança não permaneça interessada somente em um determinado brinquedo ou a frente de tecnologias, podendo aproveitar e enfatizar o resgate do tempo de brincar.

Muito se ouve falar que alguns educadores apontam que na escola, “não há tempo para atividades lúdicas” porque muitas vezes a instituição está mais preocupada com o programa a ser cumprido do que aprendizagens que tenham significado para a criança que aprende. Com isso, o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a preencher intervalos de tempo entre as aulas. Fora dela, a influência dos meios de comunicação e da indústria de brinquedos estão tornando os alunos cada vez mais acomodados, com pouca iniciativa e criatividade.

As crianças passam a maior parte de seu tempo livre diante da televisão e não sobra tempo para criar, inventar e usar a imaginação, elas consomem os atraentes jogos e brinquedos eletrônicos e assim acabam por não ter oportunidade de conhecer alguns de seus potenciais criativos (LOPES, 2000, p. 37).

1699

Uma das ocupações mais comuns das crianças hoje em dia é a televisão, que ocupa um tempo significativo na vida delas, tempo esse que deixa de ser dedicado às atividades lúdicas, com prejuízo da criatividade e da socialização, como afirma Lopes (2000).

Na sala de aula, o espaço de trabalho pode ser transformado em lúdico: podem ser desenvolvidas atividades que aproveitem mesas, cadeiras e outros recursos para estimular a criatividade das crianças. Fora de sala o educador pode utilizar objetos, animais, a vegetação local para diversificar o programa de atividades desenvolvidas em aula.

Porém, as atividades lúdicas não se referem somente à modalidade da Educação Infantil, elas permeiam todas as fases da infância e estão presentes em todos os segmentos da vida.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1998, p. 13)

Tendo por base a psicologia genética de Jean Piaget apud Almeida (1998) caracterizou a natureza do jogo em cada fase de desenvolvimento do ser humano, dividindo-as em cinco fases.

### 2.1.2 A Ludicidade e as Fases do Desenvolvimento

O início do desenvolvimento da criança denomina-se, de acordo com Piaget, fase sensório-motora (de 1 a 2 anos, aproximadamente). Nesta fase o jogo é para a criança uma assimilação do real com si própria e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento.

Através da visão, da audição e do tato a criança mexe em tudo que encontra ao seu redor, desenvolvendo seus sentidos, movimentos, músculos, percepção e cérebro, ao mesmo tempo em que se diverte e conquista novas realidades (ALMEIDA, 1998).

Para a estimulação do pensamento pode-se oferecer à criança brinquedos ou potes, com ou sem tampa, com conteúdos atrativos dentro. Uma outra opção seria oferecer revistas para que a criança folheie livremente, ajudando-a a identificar gravuras, deixando por fim que amasse as folhas para estimular sua coordenação manual (fina).

Para a estimulação da percepção espacial podem ser realizadas brincadeiras de empilhar objetos; brincadeiras de estender os braços, as pernas para que elas possam ver até onde alcançam ou brincadeiras de roda, para que a criança descubra o movimento circular. Já para auxiliar na estimulação da linguagem compreensiva pode-se dar ordens simples, tais como alcançar algum objeto, brinquedo, etc.; pedir para que a criança localize partes de seu corpo e de seu vestuário; sempre elogiar os acertos das crianças e também pode-se realizar brincadeiras com elas fazendo de conta que está triste, bravo, alegre, verificando se ela discrimina estes diferentes sentimentos.

Em relação à estimulação da linguagem expressiva, deve-se aceitar que a criança fale “errado”, repetindo em seguida de forma correta o que ela falou; outra maneira seria mostrar a ela objetos e figuras de animais conhecidos, falando e pedindo que repita o som próprio destes animais.

E por fim para a estimulação à coordenação ampla deve-se incentivar a criança a subir e descer escadas; oferecer massa de modelar para que ela inicie a pegá-la com as pontas dos dedos e também pode-se oferecer lápis diversos, estimulando que faça rabiscos espontaneamente com os mesmos.

É de fundamental importância também nessa fase que haja um contato afetivo e estimulante do adulto com a criança, e é este contato que caracteriza o primeiro sinal da educação lúdica (ALMEIDA, 1998).

A fase simbólica (de 2 a 4 anos, aproximadamente) é uma das mais importantes para a vida da criança em todos os aspectos, é quando a criança passa a se definir e a se estruturar (ALMEIDA, 1998).

A criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos, além dos movimentos físicos. Ela passa a expressar, através de suas brincadeiras, o mundo que viu e interiorizou, essas manifestações são expressões de puro simbolismo representado na mente.

Kishimoto (2003) destaca a situação imaginária e as regras, como elementos importantes na brincadeira infantil, em que, nas situações imaginárias claras ou não, há regras implícitas e explícitas. A criança ao imitar um motorista, por exemplo, segue suas regras implícitas, diferente do futebol, onde as regras são explícitas, variando conforme estratégias adotadas pelos jogadores

Através da brincadeira, a criança desenvolve a atenção, a memória, a autonomia, a capacidade de resolver problemas, se socializa, desperta a curiosidade e a imaginação, de maneira prazerosa e como participante ativo do seu processo de aprendizagem.

Para Kishimoto (2003, p. 43): “ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais”.

As brincadeiras mais simples de que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registro ocorrerá em seu cérebro. Ao experimentar, ver e manipular as coisas, a criança descobre que pode dar forma ao mundo de acordo com suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los. Nessa fase gostam de estar junto ao adulto e a outras crianças.

1701

É a fase do ‘egocentrismo’, na qual elas são o centro de tudo e tudo se volta para o seu ‘eu’. Por isso apegam-se a suas coisas e não abrem mão delas. Nos jogos e nas brincadeiras não conseguem coordenar seus esforços para o outro, e os jogos com regras não funcionam, mas estar junto com outras crianças, participar de atividades apresentadas pelos pais, executar pequenas ordens, como arrumar as coisas, ajudar os pais, são coisas importantíssimas para o crescimento intelectual e social. Da mesma forma, o relacionamento sadio, alegre, carinhoso, afetivo que recebem é indispensável para o equilíbrio emocional (ALMEIDA, 1998, p. 13).

Nesta fase a criança considera que tudo que existe é por ela e para ela, procurando sempre chamar a atenção dos outros para si própria. Não aceita críticas e regras, o que muitas vezes resulta em choros e birras.

Muitos pais não sabem como reagir a estas situações e acabam atuando de forma que irão consolidar os comportamentos inadequados ao invés de controlá-los. É importante que os pais saibam transmitir às crianças o porquê das coisas e não apenas dar uma ordem ou dizer um “não”, explicações simples ajudam a compreender o que é certo e o que é errado.

Nesta idade a criança imita muito o adulto do mesmo sexo, aprende observando e gosta de participar nas conversas e nas atividades dos adultos. Daí a importância de se permitir que ela

ajude nas atividades apresentadas pelos pais e na execução de pequenas ordens dadas pelos mesmos, propiciando assim seu crescimento intelectual e social, facilitando a imposição de regras e limites por parte dos pais.

Posteriormente a criança passa pela fase intuitiva (de 4 a 6/7 anos, aproximadamente). Nesta fase a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu” sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário. É necessário que haja uma estimulação dos movimentos finos da criança (através de atitudes como pegar, rasgar, rabiscar, desenhar, pintar, bordar, costurar, amassar e modelar), necessários e obrigatórios para o processo de incorporação ao processo de alfabetização que ocorrerá. É também a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber, é a “famosa” fase dos porquês.

É importante ressaltar que todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos, operativos, funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras, definem alguns aspectos básicos que dá condições para o domínio da “leitura e escrita”. A Fase da operação concreta (de 6/8 a 11/12 anos, aproximadamente) é a fase escolar em que a criança vai incorporar os conhecimentos sistematizados, tomar consciência de seus atos e despertar para um mundo em cooperação com seus semelhantes. É importante considerar os pontos mais significativos de seu desenvolvimento.

1702

Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente (ALMEIDA, 1998, p. 51).

O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso, ele reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas, mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1998, p. 57).

Já na fase da operação abstrata (11, 12 anos em diante) os jogos passam a caracterizar-se como atividades adaptativas ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos

e geram princípios de descoberta, de julgamento, de criatividade, de criticidade, caracterizando o pensamento formal e possibilitando o surgimento de relações sociais amadurecidas, bem como o surgimento de lideranças participativas.

## 2.2 O Lúdico: Recurso Metodológico

A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 1998, p. 31-32).

Assim sendo, a formação lúdica deverá proporcionar aos futuros professores vivências lúdicas despertando a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica prazerosa e dinamizadora. Se o professor na sua formação não foi sensibilizado a aprender com prazer, sua curiosidade não foi despertada pelo conhecimento, não lhe foram apresentadas atividades dinâmicas e desafiadoras, ele certamente terá dificuldade em fazer na sua prática pedagógica aquilo que não experimentou.

1703

Porém, com uma formação lúdica o professor terá oportunidade de se conhecer, de saber quais são suas potencialidades, limitações, desenvolverá seu senso crítico, terá atitude de pesquisador. Por isso a necessidade de formar professores capazes de compreender os benefícios da ludicidade na sua formação pessoal e profissional considerando que não é uma atividade complementar as outras, mas sim uma atividade que auxilia na construção da identidade e da personalidade. Com a ludicidade se aprende a lidar e equilibrar as emoções, a criar um ambiente prazeroso estimulando a aprendizagem (FEIJÓ, 1992).

Segundo Santo Agostinho apud Santos (1997, p. 45): “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”.

O professor precisa se permitir vivenciar o lúdico e buscar conhecimento teórico para, através dessas experiências, obter informações sobre o brincar espontâneo e orientado.

Acreditamos que não há mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois ele é o agente de um ambiente motivador e de real significado para a aprendizagem. Ao se separar as

crianças do ambiente lúdico estamos automaticamente ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando a criança entra na escola ela já possui muitas experiências que lhes foram proporcionadas através das brincadeiras e do jogo.

As crianças envolvidas pela atividade lúdica sentem-se mais livres para criticar, argumentar e criar. Mas quando estão expostas aos métodos tradicionais de educação, em que o aluno nada mais é do que um consumidor de informações prontas, ou como cita Freire (apud SOUZA 1996, p. 390): “o que se adapta, ou seja, mero objeto do processo” ela se torna apática ao conhecimento, como se o que estivesse aprendendo não tem relevância para o seu mundo.

Para que possa compreender a importância do lúdico, é necessário então que o educador entenda os anseios das crianças. Quando tiver feito isso terá 30 uma tarefa muito mais difícil que é a de associar o lúdico ao conteúdo a ser ministrado, sem que os dois percam suas essências. Mas somente é possível conseguir o jogo educativo quando há o equilíbrio entre as duas funções (SCHWARTZ, 1998).

A criança vive em um mundo diferente do adulto e para que tenhamos acesso a esse mundo o lúdico é fundamental, pois, através de vivências lúdicas até nós mesmos podemos voltar a imaginar como realmente é brincar quando criança e o que esperam as mesmas das atividades que as ocupam.

1704

Quando utilizamos o lúdico na escola estamos buscando também um resgate cultural da criança em que ela traz à escola vivências apreendidas em casa, com os amigos, na sua comunidade, ou seja, resgatando movimentos muitas vezes passados e modificados no decorrer de gerações. É necessário darmos valor a estas vivências, pois se não dermos estamos desvalorizando a história e a cultura do indivíduo no contexto escolar.

Fica claro para nós a importância do lúdico na escola durante a infância, pois, percebemos que quando o interesse da criança é levado a sério podemos dar estímulos importantes no desenvolvimento dela. Afinal, trabalhamos mais e melhor se fazemos isso nos divertindo.

### **2.3 Alfabetização e Ludicidade**

A utilização de recursos lúdicos é um assunto que tem conquistado espaço na educação escolar e torna-se muito importante a valorização do momento da brincadeira do educando.

Observa-se que ao longo da história da educação, muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com o ato da brincadeira e então começaram a estudar sobre a sua evolução. Pode-se notar que a brincadeira ganhou mais saliência nos aspectos cognitivos, pois de



uma atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento.

A ludicidade auxilia no processo de aprendizagem e deixa de ser uma prática somente da realidade da Educação Infantil, podendo ser utilizada também durante todos os níveis de ensino. Nesse caso, pode-se afirmar que a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico é de extrema importância, pois de acordo com Rosa (2003, p. 40): “o brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento”.

No mundo do brinquedo e dos jogos, que proporcionam situações em que a criança crie regras, a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana que supõe contextos sociais, a partir dos quais o aprendiz comanda uma nova realidade e estabelece suas normas (KISHIMOTO, 2003).

Na maioria das vezes é através do incentivo de um adulto que o ser humano conhece o brincar. O mesmo lhe ensina e passa sua experiência e, de forma despercebida, ele vai recebendo toda a sua formação social. Por isso é importante que o adulto esteja sempre atento com relação à sua atuação no desenvolvimento da criança.

O adulto só poderá ser um incentivo se for portador de conhecimentos teóricos que subsidiem corretamente as atividades práticas. Um adulto esclarecido saberá dosar os conteúdos, partindo sempre das necessidades e capacidades das crianças, ensinando sem coagir, sem impor padrões. Um adulto consciente da preciosidade que é uma criança, saberá dar amor, carinho; saberá ensinar pelo exemplo, influenciando beneficentemente na formação da personalidade da mesma (ROSA, 2003, p. 79).

A escola é primordial quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino, pois atribui outros valores às brincadeiras, mostra outros caminhos e outras possibilidades de se “pensar” sobre algo. É importante ressaltar que a brincadeira realizada na escola é diferente daquela que acontece em outros locais. Normalmente as brincadeiras e os jogos têm uma função, uma intencionalidade, que são determinadas dependendo de onde acontecem.

As brincadeiras ocorridas na escola têm que estar de acordo com o objetivo da instituição, seja para a alfabetização, seja para o repasse de boas maneiras, ou com quaisquer fins educativos. Segundo Rosa (2003, p. 40): “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo”.

A brincadeira, em sua totalidade, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independente de onde ocorra. Na escola, mais precisamente nos anos iniciais, a

ludicidade pode ser utilizada de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de maneira mais agradável. Tais atividades tornam-se importantes porque são novas possibilidades para aqueles alunos com maiores dificuldades de aprendizagem, de apreensão de conteúdo.

A utilização do lúdico na escola caracteriza-se como um recurso pedagógico de muito valor, através da brincadeira o professor pode explorar a criatividade, a valorização do movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações da sociedade, incorporando novos valores. Para Rosa (2003, p. 45): “através das brincadeiras educativas, as crianças aprendem a respeitar o próximo e as idéias divergentes das suas, aprendendo assim, como conviver harmoniosamente em sociedade”.

O lúdico na vida escolar deve ser preservado. A realização da brincadeira na escola é uma garantia de que tantas transformações possam acontecer na vida da criança, visto que a brincadeira estimula a aprendizagem. Uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem, nota-se que a utilização do lúdico é realmente importante durante o processo de alfabetização (aprendizagem).

## CONCLUSÃO

1706

A ludicidade pode ser considerada como algo que promove o desenvolvimento individual estimulando-os de forma prazerosa e significativa durante o processo de aprendizagem. Portanto, não deve ser visto apenas como um hobby, mas como uma ferramenta para facilitar esse processo, pois é uma necessidade das pessoas em todas as fases da vida.

Portanto, se utilizarmos ferramentas lúdicas durante a alfabetização, pode-se transmitir aos alunos a ideia de que é possível aprender brincando. A ludicidade auxilia no processo de ensino e aprendizagem proporcionando o desenvolvimento mental, social e moral do indivíduo.

Pensando desta forma, este artigo procurou discutir como o lúdico na prática pedagógica pode atuar como iniciador da aprendizagem do aluno no processo de alfabetização. E seu significado era avançar tanto para o professor quanto para o aluno no sentido de que os materiais do jogo auxiliam os professores em seus exercícios e proporcionam aos alunos uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, significativa e agradável.

A alfabetização é um processo que dá às pessoas acesso ao mundo da leitura e da escrita, tornando real a sua adequação a todas as posições da sociedade e também uma ferramenta na luta pela cidadania.

É preciso levar em conta que ao entrar em sala de aula o aluno já possui determinadas formações e traz consigo determinadas experiências lúdicas, de linguagem oral e escrita.

Concluimos, que este artigo pode auxiliar os professores em seu trabalho com atividades lúdicas que proporcionam aos alunos uma aprendizagem menos penosa, mais prazerosa, mais dinâmica e significativa e uma educação de qualidade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LOPES, Maria da Glória. **O jogo e suas aplicações**. In: \_\_\_\_\_. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

ROSA, Adriana (Organizadora). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos. (org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SCHWARTZ, Gisele Maria. **O Processo Educacional em Jogo: Algumas Reflexões Sobre a Sublimação do Lúdico**. Revista Licere/ Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG.v.1, n.1. Belo Horizonte, 1998.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental**. Revista Motrivivência. V. 8 , n. 9, 1996.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.