

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA

MÁRCIA DE MEDEIROS KEMELE

DESPERTAR E APRENDER – O LÚDICO PROMOVENDO A  
APRENDIZAGEM

Porto Alegre  
2010

MÁRCIA DE MEDEIROS KEMELE

DESPERTAR E APRENDER – O LÚDICO PROMOVENDO A  
APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado como requisito parcial  
para a obtenção do grau de  
Licenciado em Pedagogia, pela  
Faculdade de Educação da  
Universidade Federal do Rio Grande  
do Sul – FACHED/UFRGS.

Orientadora: Profa. Dra. Aline Lemos  
da Cunha

Tutora: Profa MsC. Eliane Gheno

Porto Alegre  
2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Graduação: Prof<sup>a</sup> Valquiria Link Bassani

**Diretor da Faculdade de Educação:** Prof. Johannes Doll

**Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD:** Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

ESPAÇO PARA A FICHA CATALOGRÁFICA

*Dedico este trabalho as pessoas que me apoiaram em especial minha mãe, professora alfabetizadora e apaixonada pela educação, ao meu pai grande incentivador dos estudos, ao meu marido e filha pela compreensão, aos professores do PEAD e minha Orientadora que não desistiram de mim e em especial as colegas de trabalho professora Zila e Rúbia que me apresentaram ao PEAD.*

## **AGRADECIMENTOS**

Ao concluir este trabalho agradeço primeiramente a Deus por iluminar minha caminhada, me dando forças para enfrentar os obstáculos da vida, as pessoas que me apoiaram durante todo o curso no PEAD, que nunca deixaram que os problemas do dia a dia me fizessem desistir desta conquista.

Em especial aos meus pais que me ensinaram a acreditar na educação e que sempre apoiaram minhas escolhas,

Ao meu marido e filha que participaram de toda a minha caminhada quando muitas vezes não fui tão presente quanto gostaria,

A minha sogra que sempre me incentivou,

Aos meus irmãos pela compreensão dos momentos em que estive ausente,

Aos meus colegas de trabalho sempre prontos a me escutar,

Aos meus alunos que participaram dos projetos elaborados para o curso,

Aos professores e colegas do curso que junto construímos uma família, que briga, que chora e que se respeitam como indivíduos,

A todas as pessoas que se fizeram presentes nesta trajetória e que de alguma forma contribuíram para o sucesso desta caminhada.

## RESUMO

Este trabalho de conclusão foi construído a partir do estágio de docência realizado numa Escola Estadual de Ensino Fundamental, em Porto Alegre, com uma turma de segundo ano do ensino fundamental de nove anos. Versa sobre o processo de ensino e aprendizagem através de atividades envolvendo o lúdico, com alunos que em atividades “tradicionais” apresentam muitas dificuldades de aprendizagem. O principal objetivo deste é proporcionar aos educadores uma análise crítica da prática pedagógica, provocando um repensar da postura do professor em sala de aula em relação ao lúdico enquanto um recurso que auxilia a construção da aprendizagem. Através deste trabalho é possível relacionar o lúdico na aprendizagem com o desenvolvimento psicológico dos alunos proporcionando momentos de grande valia para o processo de ensino e aprendizagem. Para embasar este estudo realizei pesquisas entre autores que muito contribuíram com este tema, dentre eles, Piaget (1978), Vygotsky (1994), Neusa Sá (2004) e Tânia Fortuna (2000). Os espaços construídos em sala de aula muitas vezes provocam em alguns alunos um sentimento de cobrança, o que pode acarretar insegurança, desmotivação e por fim problemas no processo de ensino e aprendizagem. Por este motivo tenho observado a postura de determinados alunos quando a atividade envolve o lúdico. Para estes alunos o que seria impossível em atividades tradicionais, é extremamente aceitável em atividades envolvendo esta forma de ensinar. O estudo realizado neste trabalho aponta para como o professor pode interferir neste processo para oportunizar ao aluno momentos enriquecedores na construção do conhecimento.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Aprendizagem lúdica

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| INTRODUÇÃO.....                           | 9  |
| 1. CONHECENDO O LÚDICO.....               | 12 |
| 2. TEORIAS PSICOLÓGICAS E O LÚDICO.....   | 14 |
| 3. O LÚDICO PROMOVEDO A APRENDIZAGEM..... | 16 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....              | 23 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....           | 24 |
| ANEXOS.....                               | 26 |



## INTRODUÇÃO

*O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras pré-estabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis. (RUBEM ALVES, ANO 1987, s/p)*

O processo de aquisição da leitura e da escrita ainda é bastante complicado para alguns alunos, os educadores estão sempre aprimorando seus conhecimentos refletindo suas práticas e mudando para possibilitar aos alunos momentos de desenvolvimento pessoal e intelectual. Embora já tenhamos muitas conquistas neste campo é necessário aumentar nossa participação neste processo que é tão rico e importante na vida não só do aluno, mas da sociedade em que vivemos. Pensando na importância deste momento é que direcionei meu trabalho de conclusão do curso. Partindo da constatação de que é possível aprender utilizando também o lúdico em sala de aula passei a pesquisar a respeito para entender e ajudar outros educadores a entenderem melhor como este processo acontece.

Sou professora da rede pública estadual, em Porto Alegre, e aluna do curso de graduação em Pedagogia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na modalidade à distância. Realizei estágio de docência, com uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental de nove anos, com alunos na faixa etária de sete e oito anos, sendo que duas alunas são repetentes e têm nove anos. A escola fica localizada numa zona de periferia da cidade. As famílias que pertencem à comunidade escolar têm um poder aquisitivo baixo. Os alunos são participativos, assíduos e preocupados com o desempenho escolar. Porém

observei que mesmo sendo início do ano letivo havia alunos que não apresentavam um desenvolvimento cognitivo e afetivo satisfatório ao processo de ensino e aprendizagem.

A realização do estágio com a turma foi muito tranqüila, escolhi como arquitetura pedagógica construir com eles um documentário resgatando a identidade da nossa escola. As atividades pensadas para a construção deste documentário foram excelentes, porém observei muita dificuldade com um grupo de quatro alunos para realizar algumas tarefas de sala de aula, como leitura, representação gráfica de alguns objetos, a identificação de alguns fonemas, enfim muita dificuldade para ler e escrever. Porém sempre que trocávamos o foco da atividade, ou seja, dava um ar menos formal a ela, estes mesmos alunos que apresentaram problemas para as outras, melhoravam seu desempenho. Então passei a modificar o tipo de exercício que propunha para a turma.

Mediante tal situação e após observar os alunos por algum tempo e perceber que alguns deles que apresentavam dificuldade em realizar atividades “tradicionais” de leitura e escrita, demonstrando insegurança, desmotivação e muitas vezes rejeição a sala de aula, tinham outra postura em momentos de atividades que envolviam a ludicidade. Estes mesmos alunos participavam com interesse, segurança e autonomia, concretizando e finalizando estas atividades

Ao apresentar jogos pedagógicos como quebra-cabeças, memórias e trilhas, os alunos que normalmente não realizariam atividades de auto-ditado ou leitura de palavras, realizaram com muito entusiasmo e participação, todas as etapas dos jogos, o que despertou a criatividade e a autonomia destes alunos.

Percebi então que a ludicidade nas atividades em sala de aula torna possível também para estes alunos construir conceitos e trabalhá-los em diferentes momentos. A partir disto realizei uma revisão bibliográfica que pudesse fortalecer minha experiência com estes alunos e contribuir para que outros professores utilizem o lúdico como um recurso pedagógico em sala de aula com competência e autonomia.

A proposta para a Arquitetura Pedagógica com a turma era construir um documentário sobre a escola. Com esta arquitetura a turma passaria a conhecer a escola, resgatando a história através da memória da comunidade

escolar, pesquisa nos registros antigos, fotos, documentos e entrevistas, traçando um paralelo entre a escola e a obra. O tema surgiu durante uma conversa sobre as obras de ampliação que começariam naquela semana e que devido a obra os alunos não teriam recreio durante o primeiro semestre, coisa que não trouxe nenhum problema para nossas aulas.

A conversa sobre o documentário foi muito empolgante, os alunos logo aceitaram a atividade e passaram a planejar como seria a execução do trabalho.

Logo no primeiro dia foi possível ler no rosto dos alunos o entusiasmo e a alegria em participar do projeto.

Os elementos que tanto queremos em sala de aula estavam presentes no trabalho, todos motivados querendo contribuir para a construção do documentário. Toda vez que fazíamos uma entrevista ou gravavam uma parte do documentário novas idéias surgiam para qualificar nossa arquitetura.

Acredito que a motivação foi uma consequência da utilização de tecnologia, com uma atividade desafiadora e a liberdade para participar da atividade. Os momentos eram muitas vezes uma grande brincadeira, nem parecia que estávamos trabalhando sério, mas não estávamos, pois os risos eram constantes durante as gravações e entrevistas.

## 1. CONHECENDO O LÚDICO

O lúdico envolve sentimentos que despertam nos sujeitos uma sensação de bem estar. A liberdade e a espontaneidade são características presentes em atividades lúdicas e permitem que o aluno se envolva de maneira despreocupada.

Para Freinet (1998, p. 304 apud SÁ, s/d) “práticas lúdicas fundamentais” não são apenas atividades, pois tudo vai depender do uso que faremos desta prática.

(...) um estado de bem estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina.

A dimensão lúdica segundo Freinet (1998 apud SÁ, s/d) promove no sujeito uma sensação de potência que permite uma ação e uma reflexão íntima, que refletirá não só individualmente, mas também no plano social.

Caillois (1986 apud SÁ, s/d) afirma que estas atividades lúdicas estão representadas, através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras uma vez que são atividades livres. As atividades livres que o autor se refere permitem que o sujeito participe das mesmas sem estar preocupado com o resultado da sua ação, embora conheça as regras e saiba da sua obrigatoriedade.

A palavra jogo está carregada de sentidos, pois assume diferentes posições em diferentes épocas e contextos. Huizinga (1938 apud FORTUNA, 2000) diz que é uma atividade voluntária com tempo e espaço determinado,

com regras pré-estabelecidas e obrigatórias, acompanhada de sentimentos de tensão e alegria, que tem o fim em si mesmo.

Já o brinquedo segundo Kishimoto é de dimensão material, cultural e técnica, ou seja, dá suporte às brincadeiras que é a ação que a criança desempenha ao concretizar o ato de brincar. Friedmann (1996, apud GUSSO e SCHUARTZ, s/d) esclarece as questões do brincar do jogar e do lúdico:

...brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (1996, p.12).

Ao pensar todas as concepções do lúdico para o desenvolvimento humano e necessário pensarmos na sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem, conhecendo mais suas contribuições e algumas das principais teorias psicológicas que falam a respeito deste assunto.

## **2. TEORIAS PSICOLÓGICAS E O LÚDICO**

Para entender melhor a relação do indivíduo com o ato de brincar menciono algumas teorias do campo da psicologia educacional que defendem a utilização do lúdico como um instrumento didático satisfatório no processo de ensino e aprendizagem.

A Teoria psicanalítica fundada por Freud é uma teoria de personalidade de caráter clínico, ou seja, estuda o ser humano preocupando-se com suas patologias e formas de cura. Acredita que a brincadeira desempenha uma função importante no desenvolvimento emocional das crianças.

Freud acreditava que a brincadeira permite que a criança trabalhe sentimentos negativos associados a eventos traumáticos. Tornando alguns elementos desagradáveis, em situações que lhe agrada.

A teoria de Jean Piaget (1962) trata sobre o desenvolvimento intelectual das crianças que crescem passando por uma série de estágios cognitivos. Durante estes estágios o processo de pensamento se torna gradativamente mais complexo e as crianças engajam-se em brincadeiras de acordo com o seu estágio de desenvolvimento. Para a teoria de Piaget a brincadeira não só reflete o nível de desenvolvimento cognitivo da criança, mas ela também estimula o desenvolvimento na medida em que ela exercita habilidades recentemente adquiridas, o que seria descartado se não fosse consolidado.

A teoria de Vygotsky (1976) defende que a brincadeira tem um papel direto no desenvolvimento cognitivo. É a partir da brincadeira que as crianças desenvolvem o pensamento abstrato, ou seja, quando elas conseguem pensar no significado das coisas sem ver tal coisa em si. A criança começa a fazer uma representação de um objeto sem precisar ver este objeto a sua frente. O

ponto de vista de Vygotsky sobre a brincadeira é holístico. Ele acreditava na importância da brincadeira para o desenvolvimento social e emocional tanto quanto cognitivo.

Além disso, via uma forma da criança ter contato com conteúdos e desafios além da sua capacidade atual, o que também estimula o seu desenvolvimento e revela o potencial de habilidades futuras antes de se tornarem atuais.

### **3. O LÚDICO PROMOVENDO A APRENDIZAGEM**

Para nós educadores, a ludicidade está muito presente em diferentes momentos na sala de aula. Muitas vezes nos vemos observando um aluno que trouxe um brinquedo escondido, ou está fazendo o lápis e a borracha de carinho (brinquedo) ou até mesmo apostando com o colega quem copia mais rápido. Estas são situações comuns em sala de aula. E qual é a postura do professor quando se depara com estas situações? Pois bem, o professor logo manda guardar o brinquedo, parar de atrapalhar a aula e até mesmo, manda copiar mais devagar para melhorar a letra. A primeira atitude do professor é acabar com a brincadeira e chamar a atenção dos alunos de que sala de aula não é lugar de brincar.

(...) O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural.

O brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades lúdicas, podendo ser utilizado em diferentes contextos, tais como, no brincar espontâneo, no momento terapêutico e no pedagógico. Na brincadeira a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento. (GUSSO e SCHUARTZ, s/d,p. 237)

O artigo acima nos mostra a relação que o brincar, ou seja, a atividade lúdica tem com a criança, é uma relação que permite a criança organizar, criar e estruturar o seu meio, o que facilita suas conquistas, gerando autonomia e superação de desafios.

Acredito que muitos professores já tenham passado por situações semelhantes, desrespeitando o aluno em sua essência e exigindo respeito incondicional. Como se ele estivesse de algum modo violando as regras da



sala de aula. No decorrer do curso de graduação em pedagogia foi possível rever minha prática pedagógica analisar e refletir o quanto eu tinha vontade de fazer de forma diferente, ter outra postura e entender as necessidades dos alunos, respeitando as etapas do desenvolvimento infantil e utilizando esses conhecimentos em benefício da própria criança. Conforme as autoras Gusso e Schuartz, o brincar para as crianças é uma ação espontânea que independe do ambiente e do contexto. Portanto quanto mais atividades lúdicas o professor oferecer na sua prática pedagógica, mais o aluno demonstrará envolvimento com o conhecimento trabalhado.

Para Ferreira (apud LEITE E BERTOSO) o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar as crianças, muito embora elas sejam o principal objetivo. A questão da alfabetização e todas as situações que giram em torno dela levam o professor a repetir infinitamente a seguinte pergunta: “Como ensinar a ler e escrever?”.

Acredito que as respostas a esta e outras perguntas do mesmo nível sejam respondidas na medida em que o professor comece a observar melhor seu aluno, conheça suas etapas de desenvolvimento, respeite seu mundo social, e acredite que o aluno tem informações prévias sobre o mundo letrado que é tão importante ou mais do que aquilo que muitos professores trazem pronto para sala de aula. Neste sentido, respeitar o mundo da criança que é muito lúdico é uma forma de promover a aprendizagem.

Podemos nos questionar por que o aprender na escola não é, para nossos alunos, carregado do mesmo sentimento de brincar. Talvez porque não faz parte deste ato, o prazer, o entusiasmo e a alegria. Porém é importante mencionar que o educador pode, através de atividades lúdicas, recheá-lo com estes sentimentos, que alimentarão o processo deixando-o mais agradável às crianças, que poderiam no futuro ter uma visão mais saudável da aprendizagem escolar. Pois para muitos alunos este processo se torna um momento de cobranças e desespero, tanto que em alguns casos os alunos não querem entrar na sala ou até mesmo choram para poder ir embora.

O brincar representa para a criança uma maneira de comunicação que possibilita entender a linguagem do outro, neste sentido o lúdico em sala de aula é um facilitador do processo cognitivo, uma vez que o aluno está mais familiarizado com este processo que é infantil do que com muitas práticas

pedagógicas tradicionais que não contemplam o lúdico e separam o mundo da criança do mundo adulto, o trabalho da brincadeira e o prazer da obrigação.

O professor que trabalha com o lúdico pode diagnosticar, prever, medir e muitas vezes interferir de maneira positiva e pontual no desenvolvimento do aluno. Este aluno poderá desenvolver-se de maneira integral, nos aspectos cognitivos, sociais, físicos e afetivos.

Durante o estágio mais uma vez foi possível vivenciar tal situação. Passei por uma experiência singular com um grupo de quatro alunos que apresentavam muita resistência na realização de atividades em sala de aula. Em diferentes momentos estes alunos apresentaram dificuldade no processo de ensino e aprendizagem, todas as vezes que eram incentivados a participar das atividades tinham reações de negação, como choro, recusa e até agressividade. Mas ao realizar uma tarefa de relacionar nome e desenho utilizando como recurso um jogo da memória, estes alunos participaram e demonstraram interesse. Tal fato chamou minha atenção, pois estes alunos desempenharam a atividade e conseguiram com muito êxito finalizá-la.

Acredito que este seja um exemplo de estímulo para aprendizagem proporcionado pelo lúdico. As crianças tiveram a oportunidade de demonstrar que também possuíam algum conhecimento cognitivo sobre determinado assunto, foi uma situação favorável ao processo de ensino e aprendizagem.

É comum, porém que em situações descontraídas eles acabassem copiando um colega. Então para verificar a situação, separei os grupos e deixei estes alunos reunidos. Percebi o quanto a atividade foi prazerosa para eles. Participaram de maneira igual, com entusiasmo, ajudando os colegas do grupo quando era necessário.

Primeiro eles tinham que jogar, depois relacionar nome e desenho utilizando os cartões do jogo, após todos tinham que copiar as figuras e discutir cada montagem.

O jogo era referente aos funcionários da escola e a função que desempenhavam, as figuras já tinham sido trabalhadas anteriormente, diretora, secretária, merendeira, servente, professora e bibliotecária, estas imagens foram selecionadas porque estávamos trabalhando a escola na nossa arquitetura pedagógica. Nesta atividade os alunos usaram seus conhecimentos prévios para desenvolverem a tarefa com autonomia. Foi interessante observar

que num momento lúdico eles levantaram hipóteses, criaram conceitos e aplicaram seus conhecimentos, atitudes que em atividades mais tradicionais com os mesmos objetivos, não haviam conseguido êxito. Após esta reflexão é evidente que se faz necessário uma escola diferente, onde o aluno tenha alegria e prazer de estar e possa através destes momentos descobrir o aprender.

Para explicar melhor esta experiência trago um trecho do texto “ Sala de aula é lugar de brincar ?” de Tânia Fortuna (2000).

... enquanto a aprendizagem é apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação; a brincadeira é, por conseguinte, uma atividade análoga a aprendizagem...

É importante que saibamos diferenciar e organizar as atividades de maneira a não contaminar o jogo com atividades dirigidas e transforma-lo numa máscara para atividades ou conteúdos mais complexos. A autora Fortuna (2000) faz uma crítica a esta intenção, pois trás a pergunta: Porque é preciso disfarçar a aprendizagem? Embora seja necessário muitas vezes dar esta cara disfarçada a algum conteúdo, o professor deve ter o cuidado de não descaracterizar o momento lúdico em si.

Acredito que proporcionar aos alunos momentos livres com os jogos e outros momentos dirigidos utilizando os mesmos jogos como recurso pedagógico é o mais indicado, ou seja, evitar a intervenção do professor no momento do jogo vai preservar as características de liberdade e espontaneidade que o jogo proporciona.

Segundo Teixeira (1995, apud NUNES, 2006 ), temos várias razões que nos levam, enquanto educadores, a recorrer às atividades lúdicas utilizando-as como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem, entre elas estão o fato de que as atividades lúdicas satisfazem uma necessidade interior, um impulso natural do indivíduo que apresenta esta tendência lúdica e também o estado de prazer e o esforço espontâneo apresentados pelas crianças caracterizam o lúdico. Estes aspectos transformam o momento em sala de aula, causando um envolvimento emocional que contribui com o desenvolvimento cognitivo do aluno.

As brincadeiras aplicadas em sala de aula podem contemplar o desenvolvimento integral do aluno e promover a aprendizagem do mesmo. Ao utilizarmos brincadeiras como dominó, bingo, maquetes, memória, colagem, pintura, recorte de revistas, fantoches, músicas e muitas outras, estamos estimulando este desenvolvimento, o aluno neste ambiente lúdico tem a oportunidade de criar, organizar, o jogo ou a brincadeira administrando seus atos. É claro que não podemos pressionar o aluno, uma vez que o ato deve ser realizado com prazer, liberdade, ser desafiador e interessante para o aluno.

Segundo Vygotsky (1976apud GUSSO e SCHUARTZ s/d) o brincar permite e favorece a aproximação das zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, o que existe entre o nível de desenvolvimento real da criança e o nível de desenvolvimento potencial. Uma criança que ainda não está alfabetizada pode, através de um momento lúdico, perceber estratégias de outra criança já alfabetizada e aprender o jogo e se sair muito bem durante uma partida.

A ludicidade está presente na vida das pessoas em qualquer idade e deve ser encarada não só como diversão, mas uma maneira de aprendizagem, pois possibilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural. O professor atento a estes conceitos é capaz de proporcionar atividades lúdicas em benefício do aluno, que estará mentalmente saudável e preparado para socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, de acordo com o texto de Jiane Soares – A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil. Neste contexto Antunes (1998, apud Soares, s/d) diz que:

... Jamais pensem em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhe o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

É interessante que o professor tenha uma formação lúdica e que acredite na importância de mudar a situação da educação atual, uma vez que a forma que temos de fazer educação não reflete o verdadeiro sentido que procuramos, não proporciona ao aluno aprender a aprender, não incentiva suas conquistas ou estimula a criatividade.

O professor possui um papel principal neste contexto lúdico, deve estar atento a muitas armadilhas que podem confundir o processo de ensino e aprendizagem. Conhecer o aluno é fundamental para selecionar os jogos e brincadeiras, enfim, montar e organizar a aula para transmitir segurança ao aluno, pois se nem o professor souber o que quer com tais jogos, como ajudará o aluno a construir conhecimento utilizando esses recursos.

É importante que a relação entre aluno e professor seja respeitosa e democrática, onde haja tempo de ouvir e falar. As combinações e regras para a organização do momento lúdico devem ficar claras para todos os participantes, não havendo necessidade de discussões durante as atividades. Os jogos e as brincadeiras devem incentivar a cooperação, a iniciativa, a criatividade, a autonomia entre outros elementos importantes para o desenvolvimento do sujeito.

Diversificar os jogos e brincadeiras e o material utilizado é importante para que as crianças não sintam este momento como rotineiro. Um ambiente agradável e de possíveis modificações podem ajudar na organização dos jogos e brincadeiras. O tempo determinado para as atividades deve ser suficiente para todas as etapas das atividades, início, desenvolvimento e fim. O professor não pode interferir a todo o momento, mas deve participar de maneira natural, sem impor sua presença e ao mesmo tempo se fazer presente em diferentes momentos e não só nas discussões, brigas e decisões.

De acordo com diferentes autores (PIAGET, 1962; VYGOTSKY, 1976; TEIXEIRA, 1975.) os momentos lúdicos são de extrema importância para o desenvolvimento infantil e desta forma têm um papel positivo na construção da aprendizagem. O professor tem na ludicidade uma aliada no processo de ensino e aprendizagem. Através do lúdico é possível desenvolver a leitura e a escrita dos alunos e ao mesmo tempo incentivar desafios, propor situações que despertem as habilidades e competências deles. Deste modo o professor mantém com os alunos uma relação de troca, de companheirismo e de descobertas. Trabalhar com ludicidade é para o professor uma maneira de crescer enquanto profissional já que é necessário manter uma formação contínua na área, estar sempre procurando coisas novas, jogos novos e evoluir e modificar de acordo com o desenvolvimento dos alunos, mudar o tipo de jogo

e de brincadeira sempre que necessário, fazendo tais atividades produtivas tanto para o professor quanto para o aluno.

## **4. Considerações finais**

Conforme os estudos realizados neste trabalho foi possível constatar a importância do lúdico no desenvolvimento da criança e como podemos utilizar este momento no processo de ensino e aprendizagem. O professor está sempre à procura de caminhos que ajudem neste processo que é tão natural para alguns alunos e tão desconfortável para outros. A partir deste fato é que o trabalho foi desenvolvido com o objetivo de buscar um referencial teórico que viesse a confirmar ou confrontar tal afirmação, pois as experiências vivenciadas no período de estágio demonstraram que o lúdico contribui com o desenvolvimento cognitivo e intelectual dos alunos em especial a estes que de certa forma necessitam dum olhar mais atento do professor. Porém é necessário que o professor seja crítico e cuidadoso para não descaracterizar o momento lúdico, tornando-o uma atividade dirigida e didatizada.

Acredito, assim como alguns autores citados neste trabalho, que a ludicidade utilizada durante o processo de ensino e aprendizagem na alfabetização, é positiva para o desenvolvimento do aluno de modo geral, desde que o professor esteja preparado para a utilização deste instrumento no ambiente escolar, e que proporcione ao aluno momentos diversificados para brincar, mescle as atividades na sala, nem só lúdico nem só exercícios tradicionais, mas atividades que estimulem o aluno na sua caminhada e desperte a seu potencial.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

SÁ, Neusa Maria Carlan. **Conceito de lúdico**. Disponível em: <[http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc\\_de\\_ludico.html](http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_ludico.html)> Acesso em: 28 set. 2010.

A criança e o Lúdico: A Importância do Brincar. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf>> Acesso em: 22 out. 2010.

A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil. Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869>> Acesso em: 22 out. 2010.

A Importância do Lúdico na Alfabetização para o Psicopedagogo. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1209>> Acesso em: 29 nov. 2010.

Além do desenvolvimento cognitivo e social – Psicanálise do jogo. Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/psicanalise2.htm>> Acesso em: 28 set. 2010.

O que diz a teoria de Piaget sobre o brincar? Disponível em: <<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/piaget2.htm>> Acesso em: 28 set. 2010.

Mauricio, Juliana Tavares. Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>> Acesso em: 07 out. 2010.

O Lúdico no Processo de Alfabetização: Proposição de Estratégias Numa Turma de 1º Ano. Disponível em: <[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p046-053\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p046-053_c.pdf)> Acesso em: 22 out. 2010.

O Papel do Jogo na Educação das crianças. Disponível em: <[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p046-053\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p046-053_c.pdf)> Acesso em: 22 out. 2010.

O que Vygotsky disse sobre a Brincadeira? Disponível em:



<<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/vygotsky2.htm>>  
Acesso em: 28 set. 2010.

O lúdico na Aprendizagem: O Conceito Principal Lúdico. Disponível em:  
<<http://brinqueeaprenda.blogspot.com/2009/05/o-conceito-principal-ludico-ajuda-na.html>> Acesso em: 28 set. 2010.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

Elaboração de Maquete e Atividades em aula.





## ANEXO 2

Trabalho em sala de aula.



ANEXO 3

Texto coletivo

~~A ESTORIA DO SUBURO PATIO~~

O PATIO É A ONDE A GENTE  
BRINCA É MUITO LEGAL NA  
NHA NO CAMPO DA PRA  
BOLA A GENTE CORRE NO RECI  
TEM MUITAS BRINCADEIRAS DIVERSAS

E O RECREIO É MUITO LEGAL  
FIM ACIVADO POR

William Luiz-José-Franco

quantos anos você trabalha aqui?

Me fale da escola?

Você gosta de trabalhar aqui?

quantos alunos Merenda aqui?

Porque agente Merenda na Sala  
de aula?

---

VOCÊ CONHECE A ESTORA DA LUCIA  
INQUISIRE VOCÊ COMO É A ESTORA AQUI  
ORUB QUE VISE ESTA ACHADA DA ESCOLA

QUINTA FEIRA

QUINTA FEIRA

---

\* VOCÊ GOSTA DE ESTUDAR NESTA ESCOLA  
PORQUE ESCOLHEU ESTA ESCOLA.

\* GOSTA DOS SEUS AMIGOS E AMIGAS.

\* VOCÊ MORRA PERTO DA ESCOLA

\* AQUI DA SUA FAMÍLIA JÁ ESTUDOU  
NESTA ESCOLA O ANO PASSADO.

\* VOCÊ TEM UM IRMÃO OU UMA IRMÃ  
DE DE QUANDO VOCÊ ESTUDA AQUI  
NÃO ESCOLA

---

VOCE ESTUDA AQUI

VOCE TRABALHA SOBRE O QUE

VOCE TRABALHA A QUANTO TEMPO  
QUANTOS ANOS VOCE TEM

VOCE GOSTA DE TRABALHAR AQUI

---