

3.1.4 A utilização do lúdico no processo de aprendizagem da alfabetização. Dirce E. Tavares, Shyrlene Brandão

A utilização do lúdico no processo de aprendizagem da alfabetização

D. E. TAVARES¹; S. BRANDÃO SI²;

¹ Pós-Doutora em Educação pelo GEPI- Grupo de Estudos em Pesquisa Interdisciplinar da PUC/SP; Diretora do CEFOR – Centro Formador da Cruz Vermelha Brasileira; Professora da Pós-Graduação e Pesquisadora do Centro Universitário Ítalo Brasileiro – UniÍtalo, São Paulo- SP, Brasil.

² Psicopedagoga Clínica e Institucional e Pedagoga pelo UNASP/SP - Centro Universitário Adventista de São Paulo, São Paulo - SP, Brasil.

E-mail: dircetav@uol.com.br

D. E. TAVARES¹; S. BRANDÃO SI². A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA ALFABETIZAÇÃO. URL: [www. Ítalo.com.br/portal/cepep/revista eletrônica.html](http://www.Ítalo.com.br/portal/cepep/revista_eletrônica.html). São Paulo SP, v.7, n.2, p. 192-214, abr/2017.

UniÍtalo em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

RESUMO

O lúdico na aprendizagem é um item muito importante para que a aprendizagem aconteça de forma satisfatória e completa. Para alcançar os resultados, foi realizada uma pesquisa com abordagem qualitativa, com pesquisas em livros para fundamentar teoricamente o estudo, um dos pontos importantes da pesquisa foi o olhar do psicopedagogo, quanto aos jogos e sua importância. Esse trabalho teve uma grande importância para compreendermos de maneira mais clara e concreta a grande importâncias e influencia que os jogos tem na aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Lúdico; processo de aprendizagem; alfabetização.

ABSTRACT

The game learning is a very important item for learning to take place satisfactorily and completely. To achieve the results, a survey was conducted with a qualitative approach to research in books to theoretically justify the study , one of the important points of the research was to look psicopedagogo as the games and their importance. Essen work was of great importance to understand more clearly and concretely the importance and influence that games have on children's learning

Key words: Fun; learning process; literacy.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de brincadeiras e jogos no processo de ensino e aprendizagem na alfabetização contribui para despertar o gosto pelo aprendizado e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem.

Será que a utilização do lúdico como prática pedagógica garante uma precessão significativa de alfabetização?

Esta pesquisa apresenta como o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na alfabetização, no desenvolvimento e na vida das crianças. Torna claro que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência dessa realidade e saber se os professores atuantes têm conhecimento de alguns conceitos, como o “lúdico”, “brinquedoteca” e muitas outras questões relacionadas ao brincar na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Independentemente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. O professor deve levar em consideração essas fases e utilizar o lúdico com um instrumento favorável para auxiliar no processo de alfabetização de forma prazerosa e significativa.

Alguns professores não têm entendido a necessidade do lúdico, causando uma alfabetização forçada sem significado e desgastante para as crianças. Isso pode ocasionar traumas nesse processo tão importante e também dificuldades de aprendizagem.

A utilização do lúdico na prática pedagógica é possível garantir uma aprendizagem significativa até mesmo para as crianças que

Unifitalo em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

tenham dificuldades na aprendizagem, pois estará encaminhando ao seu mundo do faz-de-conta, ao prazer de aprender por meio de jogos, para que a alfabetização aconteça de maneira espontânea.

A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e, ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para socialização, formação de comportamentos pertinentes e valores.

O lúdico pode trazer muitos momentos de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa.

As aulas apresentadas de forma lúdica devem ser direcionadas para a necessidade e momento presente de cada aluno buscando proximidade e fazendo uma ligação do meio em que vive e a própria escola. Cabe ao professor conciliar essas descobertas em atividades e conteúdos e proporcionar aprendizados e interação.

Os jogos na alfabetização alcançam inúmeras ações e reações que produzem aprendizagem eficaz despertando o interesse além de fomentar o prazer e a curiosidade. Com o lúdico, a alfabetização significativa ocorre mais espontânea, trazendo satisfação para o educando e para o educador.

2 OBJETIVOS

Entender o significado do lúdico na alfabetização significativa e no processo de ensino e aprendizagem;

Desvendar a importância do lúdico na alfabetização.

Verificar pontos reflexivos no que do lúdico contribui no processo de precessão de aprendizagem na alfabetização;

Compreender a relação os jogos como facilitador na aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa busca a compreensão do objetivo do estudo e se define como qualitativa. É de fundamental importância desvendar os significados do assunto observando, tendo como papel fundamental o pesquisador, que é instrumento de investigação da pesquisa qualitativa, onde o principal objetivo é a observação, a descrição e o significado.

Segundo Fazenda, Tavares e Godoy (2015), a abordagem qualitativa é definida mediante a forma como a relação entre o pesquisador e o pesquisado se configura. Se volta ao entendimento e a interpretação, cujo objetivo é alcançar uma visão detalhada, crítica e reflexiva. Nesse tipo de pesquisa, há uma necessidade do exercício da competência e da imaginação pelo pesquisador tendo como importância um conhecimento que vá além, visando o crescimento, a autonomia e à criatividade.

A pesquisa qualitativa enfatiza a necessidade do exercício da competência e da imaginação pelo pesquisador, num tipo de trabalho

artesanal, não só com condições para o aprofundamento da análise, mas para a liberdade intelectual (FAZENDA, TAVARES e GODOY, 2015, p. 62).

A abordagem qualitativa enfatiza que o pesquisador deve mergulhar em sua pesquisa se valendo de sua competência, usando sua imaginação em um trabalho significativo, usando todas as formas possíveis para que a pesquisa fique completa, buscando responder as perguntas iniciais e abrangendo assim o máximo de esforço para que a pesquisa se conclua com veracidade.

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental. Os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural. Nessa abordagem se valoriza o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo estudada.

Esclarece Fonseca (2002, p. 20) que por meio da pesquisa qualitativa o trabalho busca alcançar opiniões diversas. A preocupação aqui é sobre a utilização do lúdico na alfabetização, levantando hipótese, opiniões, desenvolvendo uma opinião inicial sobre o assunto e sua grande importância, de modo abrangente.

...só é possível dizer que um conhecimento foi produzido, uma vez que foi tornado público. [...] só quando discutido com outros colegas, quando alvo de debates, é que o conhecimento poderá contribuir para o desenvolvimento de uma área específica da ciência. É passando pela comunicação que um trabalho, uma explicação e uma teoria poderão ser aceitos ou rejeitados (MOROZ e GIANFALDONI, 2002, p. 11).

Segundo Stake (2000, p. 437), o estudo não é empreendido primariamente porque o caso representa outros casos ou porque ilustra um traço ou problema particular, mas porque, em todas as suas

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

particularidades e no que têm de comum, este caso é de interesse em si. O pesquisador, pelo menos temporariamente, subordina outras curiosidades para que as teorias emerjam. O objetivo principal não é construir teoria, embora que em outras vezes o pesquisador possa fazer exatamente isto.

Cabe ao pesquisador fazer uma pesquisa com base sólida, estudando e aprendendo o assunto de forma científica para que se tenha uma base para debater, com uma metodologia clara e concreta.

Assim, buscando compreender a função do lúdico como recurso pedagógico, utilizou-se do instrumental bibliográfico, para investigar indagações e examinar materiais elaborados de pessoas que já estudaram antes temas desta natureza.

4 O EDUCADOR E O LÚDICO

Quando nos referimos a educação, são muitos os desafios que surge ao longo da jornada importante e difícil do educador. A educação é uma das áreas mais significativas para o ser humano, mas também geradora de conflitos e incógnitas sobre seus avanços e processos. Dependendo de como educador conduz as formas de aprendizagem esses conflitos podem se tornar grandes ou menores, gerando avanços ou retrocessos. Isso vai depender de como ele próprio vê a educação, de seu nível de conhecimento, de suas atitudes e de sua visão das necessidades em relação a aprendizagem da criança.

Educar é preparar para a vida e os desafios que virão enquanto ela existir. Ainda existem educadores que pensam que há hora de brincar e hora de estudar. Não conseguem perceber a relação entre os

dois polos. Desconhecem que aprendizagem ocorre mais facilmente quando ambos estão interligados.

E justamente aí que, segundo Rosa (2013), entra o papel do educador. Não é unicamente informar, mas ajudar as pessoas a encontrar sua própria identidade e autonomia para contribuir positivamente na sociedade.

Quando nascemos precisamos ser direcionados a andar no melhor caminho. Os nossos primeiros guias são os nossos pais. Os professores dão continuidade na escola. Por esse motivo que os professores devem ter uma boa formação teórica, pedagógica e com inovação.

Segundo Kishimoto (200, p.19) deve se considerar a importância do lúdico na escola:

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

Na escola as atividades lúdicas para a criança devem ser entendidas como um processo e não como o resultado da ação de brincar. Cabe ao professor entender sua importância e criar condições para que o brincar seja vivido de forma inerente para o seu desenvolvimento e para suas construções cognitivas, afetivas, sociais e motoras.

Na visão de Kishimoto (1997, p. 36):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-

la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social) o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A escola deve buscar atender a plenitude da criança em todas as esferas, proporcionando a ela estímulos e profissionais qualificados que entendam como ocorre o processo de aprendizagem, oferecendo qualidade, ambiente e espaços adequados e funcionais e acima de tudo oferecer bem-estar, ludicidade e oportunidades de transformar, criar e recriar o meio em que vive e construir sua identidade e sua realidade.

O lúdico não deve ser utilizado em momentos que o professor não saiba o que fazer em sua sala de aula, sendo empregado como mero passatempo, mas sim como ferramenta que o auxilie a tornar seu trabalho mais eficiente e mais diversificado. Sua prática deve ser pensada e planejada antecipadamente, para que o mesmo se sinta mais seguro frente a difícil tarefa de ensinar. É necessário utilizar os diversos espaços existentes no ambiente escolar, pois sabemos que a criança necessita de lugares livres para brincar, lugares que provoquem experiências.

A formação lúdica se assenta em pressuposto que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca afetividade, da nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento da linguagem tendo no jogo sua fonte dinamizadora (ROSA, 2003, p. 81).

Por esse motivo que os professores devem ter uma boa formação teórica, pedagógica e com inovação no lúdico. É importante não esquecer mas ressaltar que o papel de quem facilita as vivências das

atividades lúdicas para as crianças é de fundamental importância. Se essas atividades são conduzidas de forma errônea pelos profissionais da área pedagógica, onde o processo do lúdico é apresentado e feito sem consciência e importância, desconsiderando as faixas etárias, as atividades específicas para o objetivo esperado, pode ocorrer a desvalorização das grandes contribuições significativas para a qualquer aprendizado, incluindo a alfabetização.

O lúdico por si só não permitirá a aprendizagem e nem facilitará na alfabetização se não for bem conduzido e direcionado. Os profissionais devem estar bem preparados quanto a sua utilização. Devem estar seguros sabendo direcionar jogos que facilitem a alfabetização e seu processo tendo um alvo assertivo para facilitar a alfabetização.

Esclarece Rosa (2013), que para as atividades lúdicas, existe uma vasta biografia, mas que pouco se tem influenciado na educação infantil. Ou seja, poucos conhecimentos sobre a utilização do lúdico tem se dado aos profissionais da educação no momento de sua formação. Como então esperar dos profissionais que saibam trabalhar com o lúdico e conheçam sobre a grande influência e importância que implica na vida das crianças como facilitador na aprendizagem e na alfabetização?

Andrade e Marques (2003) relatam:

A brincadeira dentro da atividade lúdica para o adulto “até pode” ser compreendida como uma questão de passatempo. Para a criança, entretanto a brincadeira é uma questão de sobrevivência. Ela é a única ferramenta que ela possui para compreender o mundo e interferir na vida. Brincando, a criança desenvolve o corpo e seus ritmos, o relacionamento com as pessoas e seus limites.

Vigotsky (*apud*: BORBA, 2007), afirma que, é na atividade lúdica, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando, elas podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão, no futuro, utilizadas para a compreensão da realidade. A brincadeira permite também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como o raciocínio e a inteligência de forma prazerosa.

O lúdico desenvolve na criança muitas habilidades e é uma ponte facilitadora no processo de alfabetização.

5 JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

As atividades lúdicas são a essência na infância e na construção do processo alfabetização. Os brinquedos, incluindo jogos tem grande relevância no desenvolvimento da criança, mesmo que no passado esses brinquedos e jogos eram considerados inúteis. Hoje, com o passar do tempo, com a experiência e com a pesquisa tem se descoberto o seu significado de forma geral na vida das crianças e como parte no desenvolvimento delas.

Segundo Kishimoto (2010) o brincar promove aspectos do desenvolvimento da criança e que podem ser através da:

Afetividade

Motricidade

Inteligência

Sociabilidade

Criatividade

Ou seja, é pelo brincar que a criança experimenta o mundo e as diferentes formas do brincar mediado pelo lúdico possibilitando, através do simbólico, que as brincadeiras e os jogos tenham caráter de promover habilidades físicas, funções sociais, aprender as regras, ter habilidades e competências de interagir com o meio e produzir tanto para si mesmo como para o outro.

Os jogos fazem parte natural do ambiente da criança. Jogos e brincadeiras estão intrínsecas nelas desde o nascimento e mesmo quando nos tornamos adultos isso ainda está arraigado em nos. Adultos também brincam e se divertem. Sempre arrumam forma de sair da rotina. Sem percebermos estamos sempre voltando as nossas origens infantis.

O lúdico é um traço da personalidade que preside até a infância, até a juventude e idade adulta, com importante função no estilo cognitivo dos indivíduos, ou seja, na alegria, no senso de humor e na espontaneidade. Os jogos e brincadeiras auxiliam plenamente a alfabetização, pois são por meios dos jogos que as crianças se sentem mais seguras e maduras para conclusão desse processo.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala.

Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (VYGOTSKY, 2007, p. 134).

É possível concluir que os jogos e brincadeiras estão associadas à aprendizagem. Isso não está ligada em copias de texto, em repetição de exercícios para a fixação ou no decorar de atividades, mas sim nas brincadeiras e jogos onde a criança se desenvolve integralmente.

É nas brincadeiras que a criança se desenvolve física, emocional, intelectual e tem interação com o meio. Aprende a conviver com o outro, e a desenvolver sua autonomia e criatividade; construindo uma ponte sólida para que o processo de alfabetização aconteça maneira natural.

O processo de alfabetização em si é algo necessário para o desenvolvimento humano, mas que precisa de recurso para que ocorra de maneira espontânea e atraente. Os jogos e brincadeiras educacionais usadas de maneira correta podem contribuir como dinamizador de aprendizagem nessa fase.

Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem, uma vez que as atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo; possibilitando o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O jogo é produto da cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade. Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação. É através das atividades lúdicas, que as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

O jogo é essencial para a saúde física e mental e permite à criança vivências do mundo adulto. Isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Cabe ao professor usar os jogos como sua principal forma de ensinar, proporcionando espaços de aprendizagem significativas, aguçando as capacidades integrais da criança. O lúdico pode ser o principal instrumento facilitador para a aprendizagem nos diferentes campos de conhecimento.

6 O PAPEL DO PROFESSOR ALFABETIZADOR NA APLICAÇÃO DO LÚDICO E O ACOMPANHAMENTO DO PSICOPEDAGOGO.

Discutir o papel do professor na alfabetização e na aplicação do lúdico é de extrema importância, pois é ele quem faz essa ponte de ligação com a alfabetização. O professor tem que se valer dos seus conhecimentos, entender a necessidade e a importância do lúdico no âmbito escolar.

O papel do professor e de todos os agentes que fazem parte do contexto escolar deve conter a ciência e a consciência de que o brincar é inerente a criança e faz parte da sua construção de aprendizagem e do seu desenvolvimento.

O brincar dentro das atividades lúdicas no contexto escolar deve se encaixar em um currículo que vise à estimulação do desenvolvimento. Tendo o psicopedagogo na escola, estas atividades poderiam ser acompanhadas por ele, como um processo preventivo na aprendizagem e de acompanhamento e seleção dos brinquedos que melhor atenda a criança.

O brincar e o lúdico necessitam ser vivenciado dentro da sala de aula de forma a alcançar objetivos que possibilitem a criança a fantasiar, sonhar, realizar desejos e vontades e acima de tudo, viver como criança e ter a oportunidade de experimentar sua realidade e seu mundo do faz de conta de forma prazerosa e respeitosa.

O lúdico na escola deve ser significativo, deve ser organizado de forma que a criança possa brincar tanto no contexto escolar como fora dele. Assim, seu desenvolvimento cognitivo é um processo interno, mas pode ser observado através das ações e da verbalização das crianças.

Rosa (2011, p. 81) afirma que:

Que o educador como agente desse processo, que não limita a informar, mas a ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente a sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação devem se adaptar a essa nova realidade.

Para que o lúdico seja uma alternativa viável e de importância para criança primeiro deve ser importante para o educador, deve primeiro fazer sentido para ele. Notamos que muitos educadores não têm visto a necessidade de atividades lúdicas dentro da sala. Julgam não fundamentais os jogos e brincadeiras para o aprendizado das crianças, valendo somente de seus conhecimentos. Esses eles julgam importantes.

Os professores como agente de informações, devem se adaptar as novas realidades da atualidade. Eles devem se apoiar em novos conhecimentos adquirindo os princípios de ensino e descobertas, tendo um bom senso para novas aprendizagens. Para que sejam melhores condutor de informações, o psicopedagogo vai contribuindo e orientando os professores de forma adequada e positiva, facilitando a vida de seus alunos, seguidores e aprendentes.

O aprender é algo que fazemos por toda a vida. Crianças, adolescentes, adultos e idosos sempre estão em processo de aprendizado e nunca se chega ao seu final. Os professores devem sempre estar abertos para novas experiências.

Educar não se limitar repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais certo, mas ao julgar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. Educar é preparar para vida (SANTOS, 2011, p.11).

Ser professor, ser educador é saber enxergar além do seu próprio conhecimento e estar aberto para os novos para que se possa alcançar o objetivo esperado que é o aprendizado significativo do aprendente.

7 A VISÃO DA PSICOPEDAGOGIA E A INFLUÊNCIA DOS JOGOS PARA A CRIANÇA

Os jogos e brincadeiras se tornou um dos instrumentos mais importantes para o desenvolvimento da criança no âmbito psicopedagógico. Com eles bem aplicados se pode entrar no seu mundo descobrindo situações que contribuem para entender as falhas de aprendizado, descobrindo novos caminhos e construindo novas pontes para que as dificuldades sejam sanadas e novas aprendizagens sejam adquiridas de forma satisfatória.

Com os jogos, os psicopedagogos podem trabalhar, orientando os professores na maneira a resgatar as potencialidades da criança desenvolvendo o processo de aprendizagem e entendendo de maneira mais clara possível seus aspectos físico, afetivo e social, principalmente o cognitivo. Com o seu trabalho, busca-se uma aprendizagem prazerosa, de maneira positiva e integral para resgatar a autoestima.

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

Os jogos se tornam, um recurso indispensável para o sucesso dos psicopedagogos e professores utilizando de forma adequada.

Por ser o jogo inerente ao homem, por revelar sua personalidade integral de forma espontânea, é que se pode obter dados específicos e diferenciado em relação ao modelo de aprendizagem do paciente. Assim, aspectos de conhecimentos que já tem, do funcionamento cognitivo e das relações vinculares e significações existentes no aprender, o caminho usado para aprender ou não aprender, o que pode revelar, o que precisa esconder como e como o faz podem ser claramente por meio dos jogos (WEISS, 2012, p. 80).

Para que o psicopedagogo consiga usar os jogos como ferramenta importante para o seu trabalho é necessário que seja aplicado de forma correta, desde da escolha do material (jogos) levando em consideração suas dificuldades e o motivo da escolha e o que beneficiará para o avanço do aprendente, até um planejamento para uma avaliação completa durante o jogo. Sabendo usar essa ferramenta de maneira sábia e correta o psicopedagogo terá grandes avanços na alfabetização, na descoberta de modelos de aprendizagem contribuindo na solução de possíveis dificuldades de forma satisfatória.

Weiss (2012, pp. 75 e 76) afirma que os jogos, para a psicopedagogia, constroem um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo. Ou seja, por meio dos jogos que a criança se apresenta de maneira natural e sincera, conseguindo expressar o que se passa internamente, de forma a facilitar o processo de ensino e aprendizagem. E quando se trata de uma criança com dificuldades de aprendizagem, se pode utilizar de diversos jogos como instrumento para facilitar o processo de alfabetização.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de brincadeiras e jogos no processo de aprendizagem na alfabetização faz despertar o gosto pelo aprendizado e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem com mais segurança e autonomia.

Esta pesquisa buscou apresentar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na alfabetização, no desenvolvimento e na vida das crianças. Torna evidente que os professores devem e precisam tomar consciência disso, pois os professores precisam ter conhecimento de alguns conceitos, com o “lúdico” e a “brinquedoteca” sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, intelectual e social da criança.

A utilização do lúdico como prática pedagógica garante uma aprendizagem significativa para as crianças com dificuldade de aprendizagem de forma a resgatar seu potencial e autoestima.

O objetivo deste artigo é apontar o lúdico como imprescindível, independentemente de época, cultura e classe social. Os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem com naturalidade.

O professor deve levar em consideração as fases em que a criança se encontra e usar o lúdico com uma arma favorável para o a auxiliar no processo de alfabetização. Fazendo com que esta aprendizagem seja algo prazeroso e significativo para as crianças.

Professores não tem colocado a necessidade do lúdico na alfabetização, causando assim uma alfabetização forçada sem significado, podendo afetar o emocional de forma negativa causando

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

traumas e necessitando da figura do psicopedagogo de forma efetiva nesse momento.

O lúdico sendo bem trabalhado trará grande sucesso não somente para o aprendiz, como também para o docente podendo agir evitar grandes problemas futuros. Desta forma, a atuação do Psicopedagogo se daria apenas como forma preventiva.

9. REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cyrce. MARQUES, Francisco. Brinquedos e brincadeiras: o fio da infância na trama do conhecimento. *In*: NICOLAU, Marieta Lúcia Machado *et al.* **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. *In*: Brasil MEC/ SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

_____. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2010.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Rio de Janeiro, Lamparina, 2008.

MELO, Belane Rodrigues de. **A importância da brincadeira como recurso de aprendizagem**. s/d. Disponível em: <http://www.faedf.edu.br/faedf/Revista/AR01.pdf>. Acessado em 13/03/215

MOROZ, M; GIANFALDONI, M. H. T. A. **O Processo de pesquisa: iniciação**. Brasília: Plano, 2002.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. Os jogos no desenvolvimento da criança. *In*: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba, Vozes, 2011.

ROSA, Adriana. **Lúdico e alfabetização**. Curitiba, Juruá, 2003.

Unifal em Pesquisa, São Paulo SP, v.7, n.2 abril 2017

STAKE, R. E. Case studies. *In*: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (ed.) **Handbook of qualitative research**. London: Sage, 2000.

SANTOS, Marli pires. **O lúdico na formação do educador**. São Paulo Vozes, 2011.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/eniduepb/trabalhos/TRABALHO_EV043_MD4_SA7_ID1132_30062015204435.pdf. Acessado em 01/06/2016.

VELASCO, Casilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. Ed São Paulo: Cortez, 2007.