A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

SOLANGE APARECIDA SOARES COSTA

RESUMO:

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre a importância de ter estratégias de ensino utilizando o lúdico para obtenção da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças. Tem como objetivo discutir a importância do ato de brincar para o desenvolvimento da criança, desde sua origem histórica até como o visto nos dias de hoje; trata do resgate do brincar como processo educativo demonstrando que ao se trabalhar ludicamente não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados à criança. Tem como objetivo pesquisar e analisar a importância das atividades lúdicas nas escolas, sendo estas utilizadas como facilitadoras na aprendizagem. Através do brincar, desenvolvem-se várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade, a cultura na qual se vive, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais. Pode-se dizer que as atividades lúdicas ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação. Brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender, e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Palavras – Chaves: 1. Alfabetização; 2. Crianças; 3. Estratégia; 4. Lúdico.

ABSTRACT:

The present work proposes a reflection on the importance of having teaching strategies using play to obtain learning and development of children. Its purpose is to discuss the importance of the act of playing for the development of the child, from its historical origin to what is seen today; deals with the rescue of play as an educational process demonstrating that when working in a playful way, one does not abandon the seriousness and importance of the contents to be presented to the child. It aims to research and analyze the importance of play activities in schools, and these are used as facilitators in learning. Through play, various skills develop, exploring and reflecting on reality, the culture in which one lives, incorporating and, at the same time, questioning social rules and roles. It can be said that the ludic activities surpass reality, transforming it through the imagination. Jokes and games are indispensable elements for learning with fun, that provides pleasure in the act of learning, and that facilitates the pedagogical practices in the classroom.

Key words: 1.Literacy; 2.Children; 3.Strategy; 4.Ludic.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema a importância da ludicidade como ferramenta no processo de aprendizagem na educação das crianças. A preferência pelo tema deu-se, pela necessidade de atrelar o estudo de concepções de autores sobre a importância do brincar como ferramenta para aprendizagem. Assim sendo, as brincadeiras tornam-se auxiliares promovendo momentos de prazer durante o brincar, desenvolvendo a criatividade e autonomia das crianças, interagindo de forma eficaz proporcionando resultados significativos enfrentando e superando situações de dificuldades no processo de ensino-aprendizagem.

O problema de pesquisa tratou-se da ludicidade no Ensino Fundamental e como ela é utilizada? Com qual finalidade pedagógica. Porém o questionamento é como utilizam o sistema tradicional para a alfabetização das crianças e ignoram os benefícios que a ludicidade trás para a alfabetização e o desenvolvimento cognitivo do estudante?

O Trabalho de Conclusão de Curso buscou como objetivo geral: Apontar teoricamente com qual finalidade pedagógica a ludicidade é utilizada. E como objetivos específicos: Explanar em forma de pesquisa sobre alfabetização e o uso de Ludicidade. Apresentar as consequências de uma Educação rígida ou tradicionalista no desenvolvimento alfabetizador. Discorrer como resultado de pesquisa bibliográfica, os possíveis benefícios que a Ludicidade trás para a alfabetização e o desenvolvimento da criança.

O presente trabalho é justificado pela sua importância contribuição para educação e desenvolvido com o intuito de chamar a atenção para a ludicidade como ferramenta pedagógica de extrema importância para um desenvolvimento pleno em todos os aspectos, cognitivo, psicomotor, psicológico entre outros. Utilizou-se a metodologia bibliográfica com a finalidade de proporcionar maior entendimento sobre o problema a fim de torná-lo mais compreensível.

A importância da ludicidade como ferramenta pedagógica na Alfabetização dentro do Ensino Fundamental, utilizada como um instrumento extremamente importante para o desenvolvimento da criança, e também uma ferramenta para a construção do conhecimento de forma geral.

Por meio do lúdico, a criança adquire experiências, desenvolve a criatividade, socializa e desenvolve suas habilidades motoras, cognitivas e intelectuais. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

A presente pesquisa será desenvolvida em uma única etapa e a metodologia utilizada foi bibliográfica com a finalidade de proporcionar maior contato com o problema a fim de torná-lo mais compreensível. De acordo com Gil (2002, p. 44) "a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas".

O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DO TEMPO

Para começar a falar do ato de brincar, em primeiro lugar é preciso pensar no objeto a ser estudado: a criança. A concepção de infância que temos hoje, nem sempre foi assim. Até o século XVII, as crianças conviviam igualmente com os adultos, não havia um mundo infantil, diferente e separado, ou seja, uma visão especial do universo infantil (ZILBERMAN, 1994).

Não se escrevia para eles, não se pensava para eles, nem ao menos se dedicava momentos para distração a eles. Segundo ZILBERMAN (1994). [...] a concepção de uma faixa etária diferenciada, com interesses próprios e necessitando de uma formação especifica, só acontece em meio à Idade Moderna. Esta mudança se deveu a outro acontecimento da época: a emergência de uma nova noção de família, centrada não mais em amplas relações de parentesco, mas em um núcleo unicelular, preocupado em manter sua privacidade (impedindo a intervenção dos parentes em seus negócios internos) e estimular o afeto entre seus membros.

Até este século, as crianças não eram notadas culturalmente e socialmente como seres diferentes dos adultos, compartilhavam portanto, o mesmo tipo de roupa, os mesmos ambientes caseiros e até mesmo os de trabalhos, pois elas tinham que produzir o serviço bruto tanto quanto um adulto (ZILBERMAN, 1994).

Foi a partir do século XVIII, que a criança começa a ser diferente do adulto, com necessidades e características próprias. Houve, portanto, uma separação de um lado a vida adulta com seus deveres e obrigações, do outro a infância com seus detalhes a serem descobertos (ZILBERMAN, 1994).

Nesse momento, a criança começa a ser vista como um indivíduo que precisa de atenção especial que é determinada pela sua idade. O adulto passa a idealizar a infância. A criança é o indivíduo inocente e dependente do adulto devido a sua falta de experiência com o mundo real (ZILBERMAN, 1994). Até hoje, muitos ainda têm essa concepção da infância como o espaço da alegria, da inocência e da falta de domínio da realidade.

É justamente dentro dessa falta de realidade, dentro desse mundo imaginário que a criança vive suas aventuras, seus medos, suas angustias, suas alegrias, conversa com animais, "aprende a voar", enfim, desenvolve o ato de brincar.

2.1. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Na realidade, as brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas suas atividades mais sérias, pois são com elas que as crianças trabalham seus temores, suas alegrias, e por fim aprendem a lidar com esses sentimentos.

As pré-escolas compreendem que através do brincar, a criança pode desenvolver sua coordenação motora, suas habilidades visuais e auditivas, seu raciocínio criativo e sua inteligência. O brincar é para a criança uma fonte de descoberta de valor incalculável, pois, enquanto brinca, vivencia o lúdico de forma significativa produzindo no cérebro uma atividade intensa marcada pelo prazer que, por sua vez, desenvolve o senso de companheirismo, afirma a personalidade, proporcionando a criança a descoberta do seu próprio "eu". Brincando ela aguça o imaginário, desperta ideias e contribui para o desenvolvimento intelectual e criativo

Por meio do brincar livre subsequente e ampliado, as crianças provavelmente serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem. Quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário o brincar mais exploratório, mas isso depende do contexto geral e exploratório em suas experiências pré-escolar, em casa ou com companheiros de brincadeiras. Elas então chegam à escola possivelmente com expectativas muito diferentes em relação ao brincar. Além disso, acaba aprendendo a lidar com conflitos e a resolver problemas simples.

(...) Ao brincar, a criança é capaz de impor-se a condições externas, em vez de a elas ficar sujeita. Há uma inversão do controle social: enquanto brincam, são as crianças que dão as ordens (...). Provocar a oportunidade de inversões tem implicações importantes como motor do desenvolvimento. No plano emocional, brincar permite à criança libertar as tensões originadas pelas restrições impostas pelo meio ambiente; brincar fornece a oportunidade de resolver as frustrações, e é por isso altamente terapêutico. Ao brincar com os outros, a criança aprende a partilhar, a dar, a tomar, a cooperar pela reversibilidade das relações sociais. (Kishimoto, 2002, p.13)

Deve-se então respeitar a infância e as características próprias desta fase. Não só os jogos educativos e brincadeiras didáticas, mas todo e qualquer jogo, toda e qualquer brincadeira incentiva à criatividade

de, promove a socialização. Ao usar o jogo e brincadeiras como recurso pedagógico deve-se ter em mente a expressão e a construção do conhecimento. A criança apropria-se da realidade, atribuindo-lhe significado.

KISHIMOTO (1997, p. 38) "Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar".

O brincar está presente em diferentes tempos e lugares e de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida. A brincadeira é recriada com seu poder de imaginação e criação.

2.2. BRINCAR É COISA SÉRIA

A brincadeira para a criança não representa o mesmo que o jogo e o divertimento para o adulto, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, é necessário estar atento a esse caráter sério do ato de brincar, pois, esse é o trabalho da criança, é a atividade através da qual ela se desenvolve.

A criança que não tem oportunidade de brincar, ou com quem os pais raramente brincam sofrem bloqueios e rupturas em seus processos mentais. Brincando em casa ou na escola, a criança compreende como as coisas funcionam, aprendem sobre regras, sobre respeito, aprendem também que podem perder hoje e ganhar amanhã, ou vice-versa.

O termo brincar refere-se ao que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Ele permite a criança, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa.

Através das brincadeiras a criança irá se constituindo como ser social.

[...] A brincadeira e o jogo de faz-de-conta seriam considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica. (QUEIROZ et al.,2006, p. 171)

Quando observamos uma criança brincando de médico, fazendo castelinho na areia, brincando de polícia e ladrão, brincando de casinha, de papai, mamãe e filhinho (a), brincando de "dar aula"; o primeiro aspecto que nos chama a atenção é a seriedade com que ela o faz, incorpora esse personagem de corpo e alma.

Brincando simbolicamente, a criança expande seu vocabulário, aprende novas palavras, nomeia os objetos que manipula, utiliza expressões do seu dia-a-dia, estabelece monólogos e diálogos, demonstrando assim correlações entre o jogo de faz-de-conta e as várias formas de linguagem. Além disso, acaba aprendendo a lidar com conflitos e a resolver problemas simples.

"[...] Ao brincar, a criança é capaz de impor-se a condições externas, em vez de a elas ficar sujeita. Há uma inversão do controle social: enquanto brincam, são as crianças que dão as ordens. Ao brincar com os outros, a criança aprende a partilhar, a dar, a tomar, a cooperar pela reversibilidade das relações sociais." (Kishimoto, 2002, p.13)

PIAGET (1998 p.142) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, junto com a práticas pedagógicas. Jean Piaget afirma que a inteligência não é inata nem adquirida, mas é o resultado da construção do sujeito. Primeiro estágio: Inteligência, Sensório-motor. Corresponde aos dois primeiros anos de vida, resolve seus problemas exclusivamente através da percepção e dos movimentos. Percebe o ambiente e age sobre ele. A estimulação visual, tátil e auditiva é fundamental no desenvolvimento do bebê.

Entender o tamanho da importância em que as atividades lúdicas exercem para o desenvolvimento da criança e incentivar a utilização de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos.

2.3 LUDICIDADE

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a Odisseia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades (MOSER, 2004).

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento romântico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividade lúdica serão usados como sinônimos.

Segundo Moser (2004), "alguns grandes educadores do passado já reconheciam

a importância das atividades lúdica no processo ensino-aprendizagem." A ludicidade dever ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.

Campos, completa essa ideia, dizendo: A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula (Campos, 1986, p. 111).

Importante ressaltar que os jogos, ao serem utilizados pelo educador no espaço escolar, devem ser devidamente planejados. Neste enfoque, Antunes (1998, p.37) destaca que: Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem 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.

As palavras de Fernández (2001, p.37) apontam a relação entre a aprendizagem e o brincar de maneira cativante: Por isso, no processo de educação infantil o educador exerce importante função na vida da criança, pois nesta faze tão crucial, é ele quem vai ensinar os primeiros passos do aprendizado, "criar os espaços, disponibilizar materiais, participar das brincadeiras", o que segundo especialistas, valerá para toda a vida do indivíduo, conforme visto acima. (SILVA e FARIAS, 2008).

A ALFABETIZAÇÃO E O USO DE LUDICIDADE

A aprendizagem lúdica é assunto que podemos utilizar como ferramenta no cotidiano escolar possibilitando a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças e, para que elas brinquem, é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação.

A Ludicidade na Educação parece estar muito presente em nossos tempos atuais, porém isso não é uma realidade absoluta, ainda podemos ver várias escolas públicas e particulares que utilizam a Educação tradicional pelo Brasil e pelo Mundo a fora. Tem a finalidade de refletir sobre a prática da Ludicidade no Contexto da Alfabetização, e percebendo a importância que o lúdico possibilita para o desenvolvimento integral da criança.

O brincar pode ser entendido como a capacidade de criar das crianças e está relacionando com as suas vivências Toda brincadeira é uma imitação transformadas, no plano das emoções e das ideais, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e tem um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, 2007, p. 87).

Por meio da brincadeira, a criança se envolve nas atividades e sente vontade de participar com o outro, de interagir de forma prazerosa com colegas e professores facilitando seu desenvolvimento cognitivo e assim sua alfabetização se torna menos dolorosa. Pois tudo que se faz comprazer e com vontade sempre terá maiores resultados satisfatórios, e na aprendizagem não é diferente.

A brincadeira simula, dramatiza, reproduz vivência os conteúdos, de modo não formal e mais próximo do universo da criança, independentemente da sua idade. Defendeu-se não a brincadeira pela brincadeira, mas o brincar criativo que possibilita o lúdico e o prazer, além de explorar a criatividade e a imaginação.

Bruner destaca um ponto fundamental para educadores: a brincadeira livre contribui para liberar a criança de qualquer pressão. Entretanto, é a orientação, a mediação com adultos, que dará forma aos conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias logico-cientificas, característica dos processos educativos. (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

[...] Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

A criança precisa imaginar brincar, conviver em um ambiente sadio, onde ela deve ser tratada como criança, pois o brincar é o que a criança mais gosta de fazer e é um direito seu e deve ser e, se sentir protegida garantindo essas vivências em sua infância. Nos tempos atuais sabemos que a maioria das crianças do mundo não tem essa oportunidade em suas vidas, a oportunidade de viver sua infância livre de maneira lúdica, porém isso não acontece com todas as crianças em todos os lugares.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERO, 2000. p.27)

Através do movimento, a criança desenvolve potencialidades indispensáveis para o convívio coletivo. Lembrando que através do brincar, a criança desenvolve o raciocínio lógico, coordenação motora, maior confiança e aprimora seus conhecimentos. Faz com que o seu cognitivo seja desenvolvido de forma satisfatória para idade e sua coordenação motora torna-se eficaz (BAQUERO, 2000).

As atividades lúdicas que possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente, é este tipo de ludicidade que pretendo desenvolver neste ensaio para que a criança ao saber lidar com as brincadeiras, se desenvolve não só na socialização, mais também no físico motor no cognitivo, contribuindo assim para uma alfabetização tranquila sem sofrimentos. De acordo com Barbosa:

O educador deve definir previamente, o espaço de tempo que a atividade lúdica vai ocupar no dia a dia de sua prática pedagógica, os espaços onde essas atividades se desenvolverão, os objetos e brinquedos a serem utilizados, bem como, respeitar as singularidades das crianças, promovendo a inclusão de modo que todos participam das atividades ao mesmo tempo. (BARBOSA. 2003, P.19)

Sendo assim, nas palavras de Barbosa, (2003); tamanha é importância de o educador agir como mediador, de conhecer seus estudantes, definir os espaços e as atividades, contextualizando-as para o cotidiano escolar e social das crianças. Através das brincadeiras o educador desenvolve divertimento e ludicidade, trazendo para seu espaço escolar uma aprendizagem transformadora, trabalhando dentre a alfabetização, a conscientização para formação do caráter, dos valores éticos e morais das crianças.

O professor pode desenvolver atividades divertidas através do lúdico proporcionando aos alunos uma aprendizagem transformadora que os levem a distinguir valores éticos e morais, tornando-os cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades como sujeitos atuantes, além de proporcionar situações que favoreçam uma interação maior entre professores/aluno em uma aula prazerosa e criativa (BARBOSA, 2003, p. 20).

Para que o professor tenha como explicar, introduzir e assimilar o conhecimento, Barbosa, (2003): diz que essa parte de utilizar o lúdico, promove uma aprendizagem transformadora desenvolvendo não só valores éticos e morais, mais também fazendo se tornarem cidadãos de bem, conscientes na sociedade.

O termo brincar refere-se ao que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Ele permite a criança, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. De acordo com Santos(2000), o brincar a ludicidade é necessidade (BARBOSA, 2003).

Muitos compreendem que por meio do brincar, a criança pode desenvolver-se em sua coordenação motora, em suas habilidades visuais e auditivas, em seu raciocínio criativo e sua inteligência. Deve-se então respeitar a infância e as características próprias desta fase. Não só os jogos educativos e brincadeiras didáticas, mas todo e qualquer forma de brincar, toda e qualquer brincadeira incentiva a criatividade, promove a socialização, desenvolve a expressão oral e corporal. Já que essa é uma atividade de grande importância para a criança, tornando-a ativa, criativa e dando-lhe a oportunidade de relacionar-se com os outros; também a faz feliz, por isso, mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo a ser solidária.

A criança que não tem oportunidade de brincar, ou com quem os pais raramente brincam sofrem bloqueios e rupturas em seus processos mentais. Brincando em casa ou na escola, a criança compreende como as coisas funcionam, aprendem sobre regras, sobre respeito, aprendem também que podem perder hoje e ganhar amanhã, ou vice-versa (SANTOS, 2000). Garantir que todas das crianças possam ter o seu direito a ludicidade ao qual já é garantido por Lei e de crescer e se desenvolver em um ambiente escolar. Com dignidade.

Portanto, perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, sendo assim, nossa pesquisa terá o foco em utilizar a ludicidade como ferramenta no reforço escolar desde as séries iniciais, para uma melhor aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincando a criança tem a oportunidade de experimentar o objeto de conhecimento, explorá-lo, descobri-lo, criá-lo. Nos momentos de brincadeira a criança pode pensar livremente, pode ousar ou imaginar, nesta hora ela é livre para criar, não tem medo de errar, brinca com a possibilidade, a capacidade de lidar com símbolos, ela faz com que um pedaço de pano seja o que ela quiser.

Enquanto brinca a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos a utilizando melhor seus recursos. Brincar é uma necessidade do ser humano, quando brinca ele pode aprender de um modo mais profundo,

pode flexibilizar pensamentos, pode criar e recriar seu tempo e espaço consegue adaptar-se melhor às modificações na vida real podendo incorporar novos conhecimentos e atitudes e através das atividades lúdicas desenvolvem-se várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade, a cultura na qual se vive, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais. Pode-se dizer que as atividades lúdicas ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação.

Brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender, e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula. A educação lúdica, além de ajudar, influencia a formação do educando, propicia à criança muito benefício, pois proporciona a ela prazer, criatividade, coordenação motora que vai desencadeando seu aprendizado.

Conclui-se que o lúdico é uma excelente oportunidade de mediação entre o aprendizado e o prazer. E a inserção desse recurso pedagógico na aprendizagem é uma grande oportunidade para o progresso educacional do Brasil. Portanto, é necessário habilitar educadores para que este recurso pedagógico tão necessário à formação e aprendizagem do educando possa ser inserido nas escolas como aspecto indispensável no tríplice relacionamento educando-aprendizagem-educador.

É preciso esclarecer que trabalhar com o recurso lúdico não é apenas um momento de descontração e uma simples atividade sem propósitos, mas é uma estratégia de ensino que tem muito a contribuir e enriquecer no desenvolvimento intelectual e no conhecimento de mundo do estudante. E conscientizar as escolas que utilizam o método tradicional que estão na hora de se adequarem para tal pratica ou terão sempre crianças robôs e infelizes.

Portanto devemos ter consciência sobre a importância da prática pedagógica lúdica, porque a mesma favorece momentos de vivências significativas para que as crianças encontrem a ludicidade dentro de sala de aula e desenvolvam as habilidades de seu corpo e da área cognitiva de forma criativa e cultural.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARBOSA, José. Alfabetização e Leitura. São Paulo: Cortez, 2003.

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. 11.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996. p. 20.

CAMPOS, Dinah Martins de Souza. Psicologia da Aprendizagem, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

CARVALHO, Ana Maria Almeida. ET al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

DEMO. Pedro. Leitores para sempre. Porto Alegre, 2ed. Porto Alegre: Mediação, 2007.

FERNÁNDEZ, Alicia. O Saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artmed,2001.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GONZÁLEZ REY, Fernando Luis. Pesquisa qualitativa em psicologia. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

KISHIMOTO (org.), Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KRAMER, Sonia e LEITE, M. I. Infância: fios e desafios da pesquisa. Campinas: Papirus, 2006.

LURIA, Alexandre. O desenvolvimento da escrita na criança: desenvolvimento e aprendizagem. 4. ed. São Paulo: Icone, 1988.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MOSER, Sandra Maria Coelho de Souza. Atividades Lúdicas e Jogos em sala de aula de Língua Estrangeira. Maringá, 2004. Mimeografado.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. Educação e letramento. São Paulo: UNESP, 2006.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Maria Moraes Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 4º ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. A construção do real na criança. 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio

de Janeiro: Zahar, 1998

SILVA, Érica Danielle e FARIAS Cristina Araújo. Os jogos no ensino de língua inglesa para crianças na educação infantil. Disponível em: <http://www.peli.uem.br/monografiaericacris.html>. Acesso em:14/março/2023

SOARES, Magda Becker. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. Anais da 26ª. Reunião Anual da ANPEd. Disponível em:< www.anped.org.br/26/outrostextos/semagdasoares.doc>. 2006. Acesso em: 04 de março de 2023.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1984.

ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil na escola. 8.ed. São Paulo: Global,1994.

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