O JOGO, O BRINCAR E O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

KEILA PAULINO PALITOT DIA

Resumo
A fase artística é representada por um componente significativo na trajetória educacional das crianças. Além de enfoque na alfabetização, reconhecemos a importância fundamental do brincar no desenvolvimento infantil, proporcionando um ambiente lúdico que facilita esse processo. Não se busca afirmar que a alfabetizaçãoocorre exclusivamente por meio da ludicidade, mas sim ressaltar que a incorporação de elementos lúdicos despertos maiores interesse, enriquecendo e favorecendo o processo de maneira mais suave e prazerosa
.A brincadeira permite que as crianças interajam e adquiram novos conhecimentos e experiências essenciais para a alfabetização. Os jogos educacionais, como recursos enriquecedores, visam ampliar as possibilidades de aprendizagem, construir a autoconfiança e motivar em relação ao conteúdo formal e assimilado. Este artigo originou-se da importância atribuída à ludicidade no desenvolvimento do processo de alfabetização. Ao abordar esse tema, busquei referências teóricas que auxiliaram na definição dos principais conceitos envolvidos.
Essas contribuições teóricas incentivam minha reflexão e compreensão dos conceitos em questão, ampliando o seu atendimento sobre o tema. O ato de brincaré tão crucial para as crianças que foram reconhecidas como um direito na Declaração Universaldos Direitos da Criança, onde o quarto ponto assegura à criança o direito à alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Isso estabelece de maneira justa que a recreação é tão essencial quanto a alimentação e a saúde para o desenvolvimento infantil. Assim, o brincar desempenha um papel vital no processo de crescimento edesenvolvimento da criança.
palavras chaves: ALFABETIZAÇÃO; BRINCAR; LUDICIDADE; DIREITOS.

Introdução

Durante minha extensa jornada de trabalho, pude observar o quão crucial é para as crianças o envolvimento em atividades artísticas e lúdicas, percebendo o quanto esses momentos são prazerosos. No entanto, freqüentemente, essas experiências são negligenciadas por alguns educadores, pois a abordagem do lúdico demanda tempo e dedicação para se tornar verdadeiramente benéfica.
Na contemporaneidade, parece que a sociedade não reconhece a brincadeira como um método de aprendizado, mas a encara como uma perda de tempo, em que os professores deveria estar transmitindo conteúdo ao invés de proporcionar momentos lúdicos.
A educação infantil é uma das etapas mais importantes na vida de uma criança, pois desde os primeiros anos de vida, ela começa a construir sua identidade. Nesta fase, o educador deve criar condições de aprendizagens necessárias ao desenvolvimento psicossocial motor e afetivo da criança. Durante a atividade lúdica, a tarefa do professor é sugerir situações em que as crianças possam fazer descobertas.
De acordo com Malaquias, Ribeiro (2003), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e os brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas com diversas, mas sim, de grande importancia no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.
A vivência do lúdico no ambiente escolar sejam por meio dos jogos, brincadeiras ou outras atividades lúdicas direcionadas, desempenha um papel crucial na formação do indivíduo e contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais agradável. A palavra “lúdica” origina do latim ludus, significa brincar.
De acordo com Piaget (1971), o desenvolvimento infantil da criança ocorre por meio do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Diante do tal pensamento compreende-se a importância do universo lúdico na infância, pois por meio do mesmo, a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.
Na busca por um novo paradigma na alfabetização, o lúdico emerge como recurso didático dinâmicoque proporciona resultados positivos na educação, envolvendo o aluno no processo

de aprendizagem e exigindo maior engajamento e planejamentopor parte do professor nas atividades em sala de aula.
A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017 também estabeleceu os campos de experiências fundamentais para o aprendizado e desenvolvimento da criança: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
O propósito é reconhecer a importância e significado do lúdico na vida da criança, especialmente no processo de alfabetização, ao estimular a curiosidade, a criatividade e o raciocínio por meio de jogos. Busca-se desenvolver práticas de atividades que sejam acolhedoras e prazerosas no processo de aprendizado.
Por meio do lúdico, o professor tem oportunidade de tornar a sua pratica pedagógica inovadora. Além de criar atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos. De acordo com Vygotsky (1984), o ato de brincar está intrinsecamente ligado à aprendizagem. Brincar na brincadeira reside à base para as aprendizagens mais elaboradas no futuro. Assim, o lúdico se torna uma proposta educacional para superar as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto o professor deve buscar e criar situações de aprendizagens motivadoras, adaptadas ao nível de desenvolvimento cognitivo do aluno. Essas atividades desafiadoras despertam o interesse do aluno pelo conteúdo ministrado em sala de aula.
O jogo esta intrinsecamente ligada à diversão. Utilizar o jogo como recurso pedagógico pode transformar o processo de ensino e aprendizagem em um momento agradável e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor. Nesse contexto, o jogo assume um papel distinto Np ambiente escolar quando é devidamente planejado e aplicado com objetivos definidos.
Segundo Duprat (2015), professores mencionaram que muitas crianças brincavam de maneira agradável e imaginativa apenas com objetos simples como caixa de papelão se transforma em skate, carrinho, casinhas e diversos brincar com uma simples caixa de papelão, ao imaginarem um carro, por exemplo, as crianças se relacionam com o significado atribuído à brincadeira, e não com a realidade concreta da caixa. A ludicidade surge como uma grande o desenvolvimento integral da criança, merecendo atenção tanto dos pais quanto dos professores.
A brincadeira exerce uma influencia significativa no desenvolvimento infantil, contribuindo
Desenvolvimento
De acordo com Vygotsky (1984), é na interação com as atividades que envolva a simbologia e brinquedos que o educando desenvolve suas habilidades cognitivas. O autor destaca que a criança demonstra comportamento mais avançado nesse contexto, seja pelas vivências de situações imaginárias ou pela capacidade de subordinação às regras.
É crucial que os educadores reavaliem seus padrões de conduta em relação aos educandos, abandonado em métodos e técnicas tradicionais em favor da crença na eficácia do lúdico como estratégia de desenvolvimento em salas e aula. Embora muitos professores alfabetizadores prefiram o método tradicional, é importante reconhecer que o lúdico, apesar de demandar tempo, é aliado essencial no processo de alfabetização. As crianças devem sentir-se confortáveis e seguras, e é por meio do brincar que elas aprendem de maneira imperceptível.
Os jogos educativos, em sua essência, promovem a aprendizagem por meio do lazer e da diversão, sendo a motivação da criança intrinsecamente vinculada à abordagem do foco educacional apresentado.A vida da criança é permeada por uma série de experiências e aprendizado adquiridos por meio de exploração visual, auditiva,jogos,brincadeiras, conversas, passeios e contatos com brinquedos, influenciados significativamente o processo de aprendizagem.
Autores renomados não afirmam que o lúdico é uma formula mágica para resolver todos os problemas de aprendizagem, tampouco sugerem a substituição completa da educação tradicional pelo lúdico. No entanto, enxergam no lúdico uma alternativa crucial para aprimorar a troca de conhecimento no processo ensino-aprendizagem, servindo como uma ponte que, sem dúvida, auxiliará na melhoria dos resultados por parte dos educadores comprometidos com as mudanças.
Definir jogo, conforme Kishimoto (2003) é uma tarefa complexa, pois cada pessoa pode interpretá-lo de maneira única, mesmo que

compartilhem a mesma denominação, dada as suas especificidades. O jogo pode ser compreendido como o resultado de um sistema lingüístico que opera em um contexto social, fundamentado em um objetivo.
É notável que o jogo pode ter aplicações diversas, uma vez cada comunidade possui sua própria maneira de jogar ou brincar, moldada por sua cultura e identidade.Cada individuo aprende de acordo com suas próprias experiências.Em tempos passados, o jogo era visto como algo sem utilidades, não sério, mas durante a era do Romantismo, passou a ser encarado como uma atividade série e educativa para as crianças.
Por outro lado, o brinquedo não esta vinculado a um sistema de regras que determinam sua utilização. Ela incentiva a reprodução de imagens da realidade, como afirmado por Kishimoto (2003), sendo um substituto simbólico para objetos reais na experiência infantil.

Os jogos, mesmo compartilhando a mesma denominação, possuem suas próprias especificidades, uma vez que são resultados de sistemas lingüísticos que operam em contextos sociais específicos, envolvendo regras e objetos. No âmbito escolar, o jogo está presente, com ou sem permissão do professor. Contudo, muitas vezes, é um jogo em que as regras são predeterminadas, e a única ação permitida às crianças é obedecer e seguir as regras (Kishimoto, 2003).
Engajar-se no ato de jogar e brincar demanda da criança movimentação física e impõe desafios mentais. O mundo da fantasia, da imaginação e da brincadeira é um espaço no qual a criança se encontra constantemente ativa, explorando não apenas os aspectos físicos e emocionais, mas principalmente os aspectos intelectuais. A inserção de atividades lúdicas na sala d aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, sendo um dos meios mais estimulantes para a construção de conhecimentos. O jogo promove a aprendizagem tanto na forma informal quanto formal, contribuindo para o processo ensino-aprendizagem, não apenas no desenvolvimento psicomotor, mas também nas habilidades do pensamento, como a imaginação e criatividade.
É imperativo que o Brasil promova uma transformação profunda na educação, especialmente no que diz respeito à alfabetização. Essa mudança requer um aprimoramento substancial na formação técnica dos professores. Enquanto as instituições de ensino continuar a oferecer uma formação inadequada aos educadores, a alfabetização e todo o processo educacional de maneira geral permanecerão seriamente comprometidos.
Integrar jogos na sala de aula proporciona momentos enriquecedores de interação e aprendizagem, sendo um dos meios mais estimulantes para a construção do conhecimento. Os jogos promovem a aprendizagem de maneira informal e formal, contribuindo para o processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor quanto nas habilidades do pensamento, como a imaginação, interpretação e criatividade. À medida que a criança participa das atividades, ela aprimora suas habilidades, conhece suas capacidades e desenvolve progressivamente a autoconfiança.
Dessa forma, observamos que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Quando o professor introduz atividades lúdicas, possibilita que o aluno interaja dinamicamente por meio da Língua Portuguesa, expressando ideias, interpretando textos e expandido seus conhecimentos para outras áreas. Destaca-se que o papel do professor é crucial no processo de alfabetização das crianças, sendo um desafio ensinar os conteúdos de forma criativa no contexto educacional atual.
A abordagem histórica da escrita serve para demonstrar aos alunos que ela envolve palavras, não apenas letras, facilitando futuramente a segmentação da fala para a escrita da palavra. Cagliari (1998) sugere que, ao apresentar o alfabeto, é mais eficaz mostrá-lo integralmente desde o início, utilizando uma faixa na sala com as letras em maiúscula. Ensinar os nomes das letras proporciona aos alunos um referencial sonoro para cada letra.
O lúdico, o jogo oferece as crianças diversão, prazer e até desfio quando escolhido voluntariamente, enquanto na função educativa, o jogo ensina qualquer coisa que enriqueça o individuo em seu saber, conhecimento e compreensão do mundo. O equilíbrio entre essas duas funções é o objetivo principal do jogo educativo.Um equilíbrio pode resultarem duas situações: quando a função lúdica

predomina, não há mais ensino, apenas jogo; ou inversamente, quando a função educativa elimina todo o prazer, resta apenas o ensino. O foco da educação deve ser buscar um modo mais saudável de aprendizado, permitindo às crianças uma interação lúdica que garanta felicidade, prazer, satisfação e vontade de aprender, desempenhando um papel essencial no desenvolvimento físico, cognitivo, motor psicológico infantil.

Com freqüência, as brincadeiras das crianças refletem o que observam e ouvem dos adultos, mas esses elementos das experiências alheiam não são simples reproduções na realidade dos jogos infantis. As crianças não apenas recordam experiências vividas, mas as reelaboram de maneira criativa, combinando-as e construindo novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades. Com base nessas perspectivas, cresce a defesa da incorporação das brincadeiras nos conteúdos diários, proporcionando um ambiente onde as crianças possam aprender de forma prazerosa.

A Educação Infantil é o ambiente mais propicio para que essa abordagem ocorra de maneira planejada, organizada e com objetivos concretos, mantendo a presença do educador de forma sutil para quea criança não perca o prazer do brinca. O controle que deve pertencer ao professor é apenas o necessário para garantir a transmissão do conteúdo didático, enquanto o interesse despertado na criança pela brincadeira está sempre alinhado a um objetivo escolar. Cabe ao educador criar situações que permitam uma variedade de brincadeiras, proporcionando às crianças a oportunidade de escolher temas, objetos, companheiros, jogos de regras e de construção, permitindo que elas elaborem pessoal e independentemente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

O educador não deve exigir descrições antecipadas ou posteriores das brincadeiras das crianças, por isso não respeitaria a natureza incerta e improdutiva ao brincar. No entanto, o professor está disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da atividade. Brincar junto fortalece os laços afetivos e é uma expressão de amor às crianças. Portanto, é essencial que o professor compreenda que, durante as brincadeiras, as crianças recriam e consolidam seus conhecimentos sobre diversas esferas do aprendizado, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, é crucial distinguir situações em que se buscam aprendizagens especificas, como conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas, daquelas em que os conhecimentos são experimentados de maneira espontânea e desprovidos de objetivos imediatos pelas crianças.

Segundo Duprat (2015), professores mencionaram que muitas crianças brincavam de maneira agradável e imaginativa apenas com os objetos simples como caixa de papelão se transforma em skate, casinhas e diversos outros outros brinquedos eram construídos unicamente por meio da imaginação.Ao brincar com uma simples caixa de papelão, ao imaginarem um carro, por exemplo, as crianças se relacionam com o significado atribuído à brincadeira, e não com a realidade concreta da caixa. A ludicidade surge como uma grande aliada para o desenvolvimento integral da criança, merecendo atenção tanto dos pais quanto dos educadores.

A criança atua em um mundo imaginário, onde o significado é estabelecido pela brincadeira, não pelo objeto real presente. O ato de conhecer é deextrema importancia, pois a educação se constrói a partir do conhecimento, o qual deriva da atividade humana. Para renovar, é necessário conhecer. A atividade humana é propositada e não está dissociada de um projeto. Conhecer não é apenas adaptar-se ao mundo, mas também uma condição vital para a sobrevivência do ser humano e da espécie. A atividade lúdica integra os aspectos afetivos, cognitivos, motores e sociais. É fundamental destacar como a lúdica influência no a processo de ensino-aprendizagem.

A brincadeira exerce uma influência significativa no desenvolvimento infantil, contribuindo para interação social, onde a criança age e expressa seus desejos e imaginação. Nesse contexto, a educação desempenha um papel crucial na sobrevivência do ser humano, permitindo que ele se aproprie da cultura e do conhecimento acumulado pela humanidade. Educar significa aproximar o ser humano do que a sociedade já produziu o que se torna ainda mais decisivo numa sociedade baseada em conhecimento. É imperativo que todos os professores compreendas não apenas como se constrói o conhecimento, mas também o

que é ensinar, aprender e como aprender. Por meio da brincadeira, a criança utiliza simbolismos e também incorpora regras de comportamento condizentes com que está sendo representado, contribuindo para a internalizarão de normas e conduta, valores e modos de agir e pensar do seu grupo social. O brincar representa o ápice do desenvolvimento infantil durante esse período, sendo uma manifestação espontânea, imediatamente provocada por necessidades internas. Além disso, as brincadeiras servem de modelo e reprodução da vida total, da vida íntima e misteriosa da natureza no homem e em todas as coisas. Assim, emanam fontes positivas, proporcionando alegrias, liberdade, satisfação e paz promovendo harmonia com o mundo. Por meio do jogo, as crianças socializam-se e aprendem umas com as outras, experimentando a fantasia, o faz de conta, o sonhar e a descoberta. As brincadeiras auxiliam gradualmente a criança a se adaptar ao mundo.

Conforme Duprat (2015), a criança que brinca e joga com tranqüilidade, envolvida em atividades espontânea e resistindo à fadiga, certamente se torna um cidadão ativo, resistente e capaz de se sacrificar pelo bem próprio e pelos demais. Nesse período, testemunhamos infantil, a mais bela expressão da vida a criança brinca e entrega completamente ao jogo, socializando-se e aprendendo simultaneamente. Ao brincar, a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, enfim, seu modo de aprender e se relacionar cognitivamente com o mundo, envolvendo eventos, pessoas, coisas e símbolos.

A aprendizagem não se resume à simples acumulação de conhecimentos; todos nós aprendemos por meias experiências vivenciadas. A aprendizagem ocorre quando há um projeto de vida, desenrolando-se ao longo de toda a existência, sem um tempo específico para aprender. É crucial ter consciência de que o aprendizado demanda tempo para sedimentar informação. Não é possível injetar dados e informações no cérebro de alguém; é necessário ter vontade própria, disciplina e dedicação.

Infelizmente, o lúdico infantil muitas vezes é desconsiderado como algo de pouca importância e sem interesse. Educadores e pais devem intervir nos passatempos, observando e supervisionando as atividades. Para um observador que compreendendo verdadeiramente o coração humano, toda a vida interior do homem do futuro já está presente no lúdico espontâneo e livre dessa fase da infância, que é a mais crucial na vida de cada criança. Por meio do brincar, é notável que o desenvolvimento seja tanto qualitativo quanto quantitativo.

O lúdico trás mudança no vocabulário, desenvolvimento de novas habilidades são evidências dessa evolução e conhecimento adquirido. Brincado, a criança trabalha a coordenação motora grossa, evoluindo assim sua capacidade de realizar com sucesso atividades motoras finas.

Raul (2011), afirma que o lúdico e o brincar nessa idade são as sementes de toda vida futura, manifestando-se e desenvolvendo-se por completo seus variados e delicados aspectos. A vida futura, até os últimos passos sobre a terra, tem suas raízes nesse período denominado primeira infância. Muitas vezes, os educadores não conseguem atribuir sentido ao que estão ensinando, e, conseguintemente, os alunos também não vêem sentido no que estão aprendendo. Em tempos dúvidas e perplexidade, é incumbência desse ensino-aprendizagem deve ter significado para o projeto de vida de ambos, para que seja verdadeiramente educativo.

A vida invisível, comum ou superior a todos, desenvolve-se também, especialmente, na natureza, à qual a criança atribui uma vida análoga à sua. Esse contato com a natureza, o repouso e a claridade dos objetos naturais devem ser cultivado pela família e pela sociedade como elementos importantes na formação geral. É interessante observar seus jogos, pois o passatempo, inicialmente, não é outra coisa senão a vida natural, e o contato com a natureza e objeto proporcionam à criança uma aprendizagem muito gratificante.

O uso dos jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em recurso de ponta no processo de alfabetização. Diante disso, os jogos e as brincadeiras podem ser ferramentas didáticas propulsoras do conhecimento, de cunho prazeroso e que instiga significante a interação e socialização das crianças.

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve a personalidade, processa informações, trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor organiza suas emoções, entre outros benefícios que iriam contribuir para o seu desenvolvimento. Conforme KISHIMOTO (2007) hoje a imagem da infância é enriquecedora, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo da brincadeira, com o fator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil.
Quando as crianças estão brincando elas estão aprendendo a lidar com suas limitações e a respeitar o outro. Brincando a criança pode despertar seus pensamentos para resolução de problemas que lhes são importantes, é o modo como ela brinca revela o seu mundo interior.
Na teoria piagetiana:

> A brincadeira não aparece em si, mas serve para revelar mecanismos cognitivos da criança. É uma forma de expressão da conduta que não parte de um conceito específico, mas empresta características metafóricas espontâneo, prazeroso, provenientes do Romantismo e da biologia. (KISHIMOTO;2017, p.122)

Os jogos infantis são uns dos principais artefatos que constituem a cultura lúdica, de modo que podem ser utilizados com os mais distintos objetivos. A partir do jogo é possível recriar o meio circundante, incorporando ações e valores. É comum ouvirmos o discurso de que o jogo não se trata de uma atividade que apresenta seriedade e que se trata apenas de um ato recreativo contrapondo esse discurso.
Rizzi e Haydat (1987, p.9)

> Sendo parte integrante da vida em geral, o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Para a realização do resgate da infância e a possibilidade de um processo de formação humanístico se faz necessário a criação atmosfera que faça com que o aluno se sinta motivado, que o envolva, tornando-o integrante de todo o seu processo educativo. De acordo com Rizzi e Haydt (1987, p.6)," Ao brincar e jogar, a criança faça na ação seu sentimento e emoção".
São vários os atores que trabalham com o lúdico a partir de uma perspectiva de aprendizagem significativa e desenvolvimento social e cognitivo, afetivo e psicológico. Froebelfoi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no processo educativo, pois acreditava que a criança aprende por meio do ato de brincar, assim com a sua personalidade pode ser aprimorada e enriquecedora pelo brinquedo.
VYGOTSKY (1998) também exerce uma forte influência sobre o uso de jogos e brincadeiras com ferramentas de desenvolvimento das capacidades humanas e com fontes de construção de conhecimento. O lúdico pode apresentar-se de várias formas, seja por meio de jogos, brincadeiras, músicas e danças, formas estas, que podem ajudar o indivíduo a desenvolver habilidades tanto no âmbito educacional como no social.
No processo de alfabetização o lúdico é utilizado para expor novos conteúdos, desenvolver habilidades de leitura e escrita, raciocínio, coordenação e distrair o aluno.
Ainda existe a necessidade de utilizar o lúdico para aplicar e reforçar os conteúdos a serem transmitidos. O lúdico pode ser utilizado de maneira interdisciplinar, envolvendo diferentes conteúdos e assim apreender a atenção dos alunos e produzir melhores resultados no processo ensino-aprendizagem. Jogos, brincadeiras e dinâmicas pedagógicas são ferramentas importantes para trabalhar com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.
O lúdico é o ato de brincar, ensinar através das brincadeiras e assim mostrar para o aluno que aprender também pode ser algo divertido, é um método importante para o processo de aprendizagem, serve como suporte para auxiliar o professor principalmente nos anos iniciais quando o aluno será alfabetizado. "as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvi-

mento cultural a assimilação de novos conhecimentos e desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade". (MACEDO, 2010, p.07). É uma forma de ensinar e ajudar os alunos a se socializar e desenvolver valores para serem inseridos na sociedade.

O lúdico deve ser adotado com métodos pelos professores, porque contribui para a formação do aluno nesse processo de aprendizagem, no desenvolvimento social, e na sua formação geral, segundo Macedo (2010) a falta da ludicidade pode prejudicar muito o aluno.

Além, de contribuir para o desenvolvimento social, motor, psíquico e cidadão do ser humano no que contribui também no trabalho com as dificuldades de aprendizagem, um fator que preocupa os educadores nos anos iniciais.

A contribuição de jogos e brincadeiras na educação infantil no processo de ensino e aprendizagem proporciona à criança o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, social e da linguagem a partir da inserção de atividades lúdicas nos ambientes educacionais.

Conforme, Tolero (2017), Almeida (2017) e Maluf(2012), que discorrem sobre os jogos e brincadeiras no ambiente educacional, mais especificamente nos anos iniciais. A metodologia aplicada é de abordagem qualitativa, e trata-se de um estudo descritivo e exploratório.

Para os autores os jogos, brincadeiras usadas de maneira lúdicas são importantes ferramentas pedagógicas nas práticas docentes e necessárias no processo de alfabetização e letramento. Assim pode-se considerar que a criança necessita de atividades lúdicas, e que incluídas e desenvolvidas junto com as práticas pedagógicas, proporcionará aos alunos uma aprendizagem significativa. O professor assume uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras de uma maneira lúdica nas quais usam como estratégias mediadoras, tem resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos.

Os jogos e brincadeiras na alfabetização em seu processo tem como objetivo de entender a importância de compreender que a alfabetização tem diversos conhecimentos para que haja de fato a aquisição de saberes sistematizados na vidada criança, envolve concentração da atenção em operações cognitivas, ordenação, síntese, composição etc.

A criança na fase de alfabetização é ativa e ser ativo implica uma relação com ambiente que depende do desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio, da percepção da linguagem e do pensamento, da emoção e do sentimento, do movimento. No interesse de conhecer o mundo que a cerca, a criança muitas vezes fala alto para se regular o andamento da atividade que está desenvolvendo, desencadeando aspectos do lúdico em favor da aprendizagem.

Nesse contexto, segundo Ferreiro (2004, p.16)," deve-se iniciar o processo de alfabetização valorizando o conhecimento da lingua que o aluno traz consigo do seu convívio com familiares e amigos".

Conforme, Freire (1989, p.72) alfabetizar é mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial, coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformarão da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre seu contexto.

O jogo é produto da cultura e seu uso permite a inserção da criança na sociedade; brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois por meio das atividades lúdicas as crianças formam conceitos, relacionam ideia estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal e constroem seu próprio conhecimento.

Para Piaget (1971) "o jogo envolve não somente uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual". Nesse sentido, o jogo pode ser compreendido como:

> Um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e socializador por excelência da personalidade da criança em todas as suas facetas, pode ter fim em si mesmo, bem como ser aquisição de aprendizagens. (MURCIA,2005, p.74).

O jogo utilizado na escola deve servir como um recurso para realização das finalidades educativas com o objetivo o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido torna-se relevante conhecer a histórias dos jogos e brincadeiras no processo educativa.
As brincadeiras sempre fizeram parte da vida dos seres humano, pois se analisarmos todas as civilizações iremos perceber que cada uma delas apresenta uma brincadeira que faz parte de sua cultura. Nas sociedades antigas todos participavam de festas de maneira igualitária e os jogos eram uma forma de reforçar os grupos sociais. Observa-se que na antiguidade muitos jogos e brincadeiras que eram resultados de tradições as quais faziam parte da cultura do povo.Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem significativa assim agrega conhecimentos os jogos na vida real da criança são de fundamental importância, pois quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, por meio de esforços físicos e mentais e sem sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimento de liberdade.
Assim como os jogos as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança nos anos iniciais, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a autonomia da criança. O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Os mesmos são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que a criança construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.
As brincadeiras ensinadas de maneira lúdicas ensinam regras, despertam a tenção e desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança que colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças.
Porem para que os jogos e brincadeiras tenham sucesso na sua aplicação é necessária a mediação do professor que precisa planejar suas atividades com objetivos pré-estabelecidos a serem alcançados. A importância do lúdico nos jogos e nas brincadeiras trabalhados de forma lúdica nos anos iniciais é pertinente, porque pode-se desmistificar o trabalho lúdico dos jogos e brincadeiras nas aprendizagens das crianças.
Assim se o lúdico por meio de jogos e as brincadeiras forem mediados pelo professor, são ferramentas que proporcionam a aprendizagem.
Segundo Barbosa (2010, p.7), é indiscutível que a ludicidades está presente em diferentes contextos, na escola, em casa, em qualquer lugar em que as crianças possam estar. Para elas, o brincar é algo mais que natural. O espaço para se utilizar o lúdico está no cotidiano da criança, ou seja, na escola, em casa, nas praças, na rua e torna a aprendizagem algo natural, pois está inserido no seu dia-a-dia.
O espaço é entendido como algo conjugado ao ambiente e vice-versa. Todavia é importante esclarecer que essa relação não se constitui de forma linear (HORN 2004, p.28).
Este espaço está diretamente ligado ao ambiente em que a criança vive, assim é indispensável para aprendizagem, pois através dele é possível estabelecer relações entre o ensino e a aprendizagem do aluno que se torna significativas e de qualidades.
Ao brincar a criança entra no mundo da imaginação e consegue realizar seus desejos e construir uma aprendizagem sem frustrações e quando a criança brinca, joga e usa a ludicidade ele se coloca como aprendiz do conhecimento na ação do seu sentimento e emoção.
Assim o prazer que a atividade do brincar proporciona é fundamental para este processo de aprendizagem, pois sem ele o prazer pelo brincar perde seu significado.
Brincar é fundamental para todo o desenvolvimento de aquisição de conhecimento pela criança, pois além de contribuir para que aprenda a se expressar e a lidar com suas próprias emoções, a brincadeira contribui para o desenvolvimento e autoestima.
Portanto, o lúdico já faz parte do cotidiano das crianças, sendo trabalhado por meio de jogos e brincadeiras no contexto escolar vai e está

contribuindo assim, para uma aprendizagem significativa. Por meio de atividades consideradas socioeducativas proporcionando a interação e construção de conhecimento através de sua experiencias e realidades vivenciadas, a criança se torna sujeito de suas próprias histórias, chegando na fase adulta mais pensantes, criativos e independentes.

Considerações Finais

O objetivo deste artigo foi compreender e reconhecer a importância do brincar, do lúdico no processo de alfabetização que pode ser uma ferramenta pedagógica desde os anos iniciais na vida da criança, uma vez que o brincar , os jogos e o lúdico estimula a curiosidade, a criatividade, o raciocínio que constroem o mundo ao seu redor, incorporando conceitos e assimilam de modo mais prático e significativo os conteúdos escolares.

Por meio da pesquisa da leitura constatei o desenvolvimento, proporcionando não apenas a aprendizagem da criança, mas também a capacitação do educador em busca de melhorar mais o seu desempenho dentro da sala de aula.

Os princípios da educação lúdica aliados à sua prática, e os utilizam a favor não apenas de um processo educativo prazeroso, mas, também em favor da superação de dificuldades apresentadas pela criança.

Quanto ao processo de alfabetização a sua relação com a ludicidade, foi possível observar durante a pesquisa as inúmeras contribuições que a mesma oferece. Sabemos que a alfabetização é um processo contínuo que sejam capazes de fazer com que a criança assimile os conceitos básicos dos processos de leitura e escrita, ou seja, faz com que a criança desenvolva e apropria-se do sistema de leitura e escrita, não de forma mecanizada, mas refletindo sobre sua função social.

Podemos assim confirmar que os jogos, o brincar e o lúdico no processo de alfabetização é realmente importante para aprendizagem contribuindo para o aprendizado, desenvolvimento mental e social do indivíduo.

Portanto, faz-se necessário mais incentivo aos professores e da equipe pedagógica, como ofertar cursos de aperfeiçoamento onde possam inovar suas práticas, a fim de promover um ensino mais significativo.

Bibliografia

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan.2009.

BARBOSA, José Juvêncio. Alfabetização e Leitura. 2º Ed ver- São Paulo.Cortez,1994.

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, MEC/CONSED/UDIME,2017.

CAGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu.São Paulo: Scipicione,1998.

DRUPRAT, Maria Carolina Ruggeri. Ludicidade na Educação Infantil.São Paulo, Pearson Education do Brasil, 2015.

FERREIRO, Emília. Com todas as letras. 12º ed. São Paulo:Cortez,2004.

FREIRE, Paulo. A Importância do ato de ler: em três artigos que se complementam. 2.ed. São Paulo. Autores associados: Cortez, 1989.

KISHIMOTO, T.M.(Org.) Jogo, brinquedos, brincadeira e a educação.14ª ed. São Paulo. Cortez, 2011.

MACEDO,Donaldo. Alfabetização e Pedagogia Crítica.4ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra,2006.

MALAQUIAS, S.M; RIBEIRO, S.S. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento infantil.2013.Disponívelmem https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia.acesso .Acesso em 16 maio 2024

MURCIA, Juan Antônio Moreno. Aprendiz através dos jogos. Trad. Valério Campos.Petrópolis: Ed. Vozes,2008.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprender.8ª Ed. Rio de Janeiro :Vozes, 2012.

PIAGET, J.A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro:-ZAHAR,1971.

RAU, M.C.T.D. A ludicidade na educação :uma atitude pedagógica.2ª ed. ver e atual. Curitiba:IBPEX,2011.

RIZZI, HAYDT, R.C. Atividade Lúdicas na Educação da criança. São Paulo:Ática,94p.1987.

TODERO, Marissandra. A alfabetização das classes populares ne escola pública: uma proposta de formação continuada. Erechim RS:PPGE,2017.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem desenvolvimento e aprendizagem. 2ª Ed. São Paulo: ícone, 1998.