

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

(THE IMPORTANCE OF LUDICITY IN THE LITERACY PROCESS)

Amanda Pereira dos Santos Silva¹
Andrea Matias da Silva²
Loyanne Thamyres da Paz Silva³
Luana da Cruz Vieira⁴
José Deusimar Rodrigues⁵

RESUMO

Este tema foi escolhido pela equipe quando houve contato com as crianças no período de estágio, e observamos o avanço no aprendizado delas quando aplicados os jogos e brincadeiras. O presente trabalho teve como objetivo destacar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização. Foi realizada uma pesquisa de campo com 3 professoras por meio de uma entrevista composta por 9 perguntas. Ademais, será apresentado neste trabalho que os jogos e as brincadeiras são fatores experimentais das crianças, que favorecem a aprendizagem por meio do brincar, jogar e aprender, e que estas ações, juntas, auxiliam no processo de alfabetização. Portanto, concluiu-se que o lúdico é de suma importância para o aprendizado da criança, e com a sua utilização, as crianças têm mais curiosidade para aprender e mais vontade de participar.

Palavras-chave: Ludicidade. Alfabetização. Processo educativo.

ABSTRACT

This theme was chosen by the team when there was contact with the children during the internship period, and we observed the progress in their learning when games and games were applied. This study aimed to highlight the importance of play in the teaching-learning process in literacy. A field research was carried out with 3 teachers through an interview consisting of 9 questions. In addition, it will be presented in this work that games and games are experimental factors for children, which favor learning through playing, playing and learning, and that these actions, together, help in the literacy process. Therefore, it was concluded that play is of paramount importance for the child's learning, and with its use, children are more curious to learn and more willing to participate.

Keywords: playfulness, literacy, Just kidding

- Aluna do Curso de Pedagogia do UniAteneu. E-mail: amandapereira072@gmail.com
- Aluna do Curso de Pedagogia do UniAteneu. E-mail: andreiamathias063@gmail.com
- Aluna do Curso de Pedagogia do UniAteneu. E-mail: thamiresilva452@gmail.com
- Aluna do Curso de Pedagogia do Uni Ateneu. E-mail: luanadacruzvieira88@yahoo.com
- 5 Orientador. Professor do UniAteneu. E-mail: deusimar.rodrigues@professor.uniateneu.edu.br

• **INTRODUÇÃO**

Nesta pesquisa, foi abordada a importância da ludicidade no processo de alfabetização, englobando os jogos e as brincadeiras, pois estes estão presentes em todas as etapas da vida dos seres humanos. O trabalho teve como objetivo analisar as práticas docentes na alfabetização, tendo como base as brincadeiras e jogos no processo de aprendizagem. Dessa forma, como a ludicidade interfere no processo de alfabetização? Para isso, verificamos como o lúdico contribuiu para o processo de alfabetização dos discentes, pois a ludicidade é um modo prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se sinta motivado a aprender e se apropriar da escrita mais facilmente. Isso porquê, as atividades lúdicas despertam nos discentes mais interesse e os deixam mais envolvidos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Desde a educação infantil, os alunos expressam percepções simples, mas bem definidas, e, através de jogos, músicas e danças, eles conseguem se expressar, aprender e demonstrar tudo que estão passando e aprendendo. O jogo, então, pode despertar a atenção da criança, facilitando a compreensão da mesma. Logo, o brincar pode proporcionar uma educação agradável e de qualidade.

A alfabetização, por sua vez, se inicia muito antes da inserção do aluno na escola, através do ambiente onde se insere. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de uma criança desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver capacidades importantes, tais como a atenção, a imaginação e a memória. Amadurecem também sua capacidade de socialização, através da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Para que a aprendizagem seja significativa, deve-se respeitar sempre o princípio do interesse, pelos quais as atividades propostas devem reunir dois ingredientes: ser motivadoras e interessantes; elementos que devem ser considerados em seu amplo sentido.

- **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

- **2.1 O lúdico como processo educativo**

O lúdico é um instrumento pedagógico de grande necessidade para a creche e escola, pois desde cedo ele está inserido no cotidiano infantil. Mediante isso, quando a instituição se propunha não somente ao sucesso pedagógico, mas também a formação do cidadão, uma das consequências desta ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal. De acordo com Nogueira (*apud* GONÇALVES et al. 2021, . 960), “para os humanos, brincar é um refúgio da vida comum, um santuário da mente, onde alguém está isento dos costumes, métodos e decretos da vida”.

Segundo Dallabona (1999), "o jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciando prazerosamente". A creche ou escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, quando a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

A atividade lúdica é um dos meios que ajuda a criança a se preparar para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a esta se integrando, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece, aprendendo a competir e cooperar com seus semelhantes convivendo como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança, assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis as abstrações e operações cognitivas (SANTOS, 1999).

A ludicidade é fundamental para o desenvolvimento da criança, despertando sua atenção, facilitando assim sua compreensão daquilo que se objetiva aprender. O educador consegue manter um rendimento positivo com a turma e ajuda os seus alunos a desenvolverem a capacidade de criação e da imaginação, fazendo com que o mundo infantil se torne mágico. Segundo Piaget, “(...) a criança já nasce com as pré-condições neurológicas do conhecimento, mas as condições de fato se dão através de atividades que ele denomina jogos

(de exercício, simbólicos e de regras, conforme as idades” (PIAGET *apud* BACELAR, p. 25, 2009).

Corroborando com o autor acima, Negrine (1994, p.19) afirma que “brincar é sinônimo de aprender”, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia e introduzem especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos novos sentidos para a posse e consumo.

• **2.2 O Aprender na alfabetização**

Na alfabetização, o aluno, dominando o alfabeto e sabendo usar suas letras, aprende a se comunicar. O saber ler e escrever são imprescindíveis para que o indivíduo possa encontrar seu lugar no contexto social onde se insere, para chegar ao ponto do seu letramento, vale ressaltar que o aluno alfabetizado precisa se letrar enquanto o alfabetizar dar a criança o domínio das letras, o letrar-se dar a esta criança uma compreensão de tudo quanto em seu tempo e idade, passando a entender o que diz, o que quer ler, o que quer escrever. e o que vivencia.

É possível perceber que quando a professora passa uma atividade que envolva lúdico, o aluno se sente mais motivado para realizá-la. Assim,

por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 2).

É mais difícil segurar a atenção de uma criança na idade da educação infantil, pois é neste período que eles começam a aprender as letras e seu próprio nome, logo, o lúdico pode ajudar efetivamente em diversos estágios da vida. “Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade,

suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”. (BRASIL, 2017, p. 36).

Outro recurso que está sendo muito utilizado atualmente de forma lúdica é a informática, uma ferramenta que está ajudando as crianças a estimularem o conhecimento e a criatividade. As atividades nos computadores e tablets deixam as crianças bastante concentradas, pois é algo inovador que chama muito a atenção de todos. “Através de softwares educativos é possível trabalhar à psicomotricidade, tais como percepção, lateralidade, memória, coordenação, leitura, escrita e o raciocínio lógico matemático”. (BERNARDI, 2010, p. 9).

Segundo Vygotsky (1984 apud BERNARDI, “a atividade criadora é uma manifestação exclusiva do ser humano, pois só este tem capacidade de criar algo novo a partir do que já existe”. Um ótimo exemplo disso é que a professora – a partir de ferramentas que os alunos possuam, como computadores, tablets e celulares – possa criar atividades lúdicas como jogos, desenhos, caça palavras e entre outros.

O jogo é algo sério para educar a criança em diferentes tempos históricos. No primeiro caso, “o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem de onde resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significado aos vocábulos a partir da analogia”. (KISHIMOTO, 2009, p. 107).

Em alguns cenários escolares, os profissionais da educação optam para trabalhar o lúdico na alfabetização, tornando esse momento uma forma mais fácil de aprender e desenvolver alguns jogos e brincadeiras para estimular a alfabetização. O brinquedo, enfim, reproduz na criança tudo aquilo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas.

• **2.3 Princípios pedagógicos na Educação Infantil**

Neste momento, cabe analisar a fundamentação das características que determinam a educação infantil, visando evidenciar a presença de determinadas relações fundamentais no processo educativo da criança ainda pequena, as quais serão agrupadas em princípios pedagógicos que são inter-relacionados. É o princípio da aprendizagem significativa, sobre o qual se fundamenta a aprendizagem construtiva e com a qual se conectam princípios como o de

interação da criança com o meio, o de atividade, o de jogos o de brincadeiras, o de interesse, o social, e outros. No princípio da aprendizagem significativa, Ausubel (1983) afirma que a sua ausência reside em que as ideias expressas simbolicamente se relacionem de modo não-arbitrário, mas substancial com o que o aluno já sabe. Desta maneira, a aprendizagem será significativa quando o aluno tiver condições de relacionar as aprendizagens novas com os conceitos e as experiências que já possui, dando significado ao material (objeto de aprendizagem) e construindo os próprios conhecimentos. O princípio da interação da criança com o meio ou princípio vivencial baseia-se no fato do Eu na vida das crianças ser a fonte fundamental de aprendizagem.

Segundo Gervilla (1995, p. 25), vivência pode ser definida como “um fenômeno psíquico pelo qual o sujeito experimenta determinada situação, de modo que seja um elemento constitutivo a mais da situação”. Na vivência, segundo essa autora, o sujeito envolve-se tanto que chega a interiorizar a experiência, contribuindo para formar seu caráter e sua personalidade. Convém, pois, proporcionar a criança muitas e boas vivências.

A participação ativa da criança é o melhor instrumento para o desenvolvimento de sua personalidade, distinguindo-se os anos da infância por uma atividade viva: fazer, criar, mover, ensaiar, experimentar e viver, a fim de aprender constantemente com a realidade. Deduz-se daí que, no processo de pensamento da criança, a lógica concreta da ação precede a lógica da especulação pura ou abstrata. Na pedagogia infantil, Wallon (1990, p. 38) informa que é essencial aprender a encontrar a “verdade atuando sobre a realidade”.

A atividade sempre tem características formativas, e o formativo está presente no jogo de um modo particular. Por isso deve-se rechaçar a ideia de que a falta de cumprimento de normas fixas em uma atividade cuja trama ofereça variedade e liberdade criadora signifique desatino ou desordem.

2.4 A importância dos jogos e brincadeiras infantis

As brincadeiras infantis são fundamentais para o desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, e estas agem como agente facilitador para as crianças estabelecerem vínculos sociais com os seus semelhantes, descobrir sua personalidade, aprender a viver em sociedade e preparar-se para as funções que assumirão idade adulta (DALLABONA, 2010).

O jogo tem o poder de tornar o ambiente mais prazeroso para a criança, onde se tem atividade lúdica o ambiente para o mesmo se torna mais agradável e motivador, e com isto o professor consegue trabalhar várias habilidades com as crianças

Na visão de Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Esta não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas, meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. (PIAGET, 2010, p. 176)

Na sala de aula, podemos usar diversas brincadeiras e jogos, como os blocos lógicos, que são pequenas peças geométricas criadas na década de 1950 para estimular a lógica e o raciocínio abstrato. Seu uso pode abranger alunos desde quatro anos de idade e podem ser adquiridos no comércio ou confeccionados pelo próprio professor com cartolina ou papel cartão, um jogo completo contém 48 peças divididas em cores, formas, tamanhos e espessuras.

Há também o jogo da memória, que trabalha a concentração, a memória visual, atenção e a associação. A mímica, por sua vez, não precisa de nenhum tipo de material, mas é excelente para trabalhar na criança a coordenação motora, a socialização, a concentração, entre outros.

É imprescindível destacar a função motivadora do jogo. Como afirma Gervilla (1995), existe uma transferência positiva da motivação pelo jogo as atividades escolares. Quando se desperta e favorece a curiosidade, consegue-se iniciar a criança na aprendizagem escolar.

Considerando a importância decisiva da brincadeira sobre o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, esta deve ser utilizada em nossas aulas como base das atividades diárias, relacionando os centros de interesse ou as unidades de trabalho com atividades lúdicas destinadas a conseguir determinadas aprendizagens. (GERVILLA 1995, p. 37).

Para que a aprendizagem seja significativa, deve-se respeitar sempre o princípio do interesse, pelos quais as atividades propostas devem reunir dois ingredientes: ser motivadoras e interessantes; são elementos que devem ser considerados em seu amplo e profundo sentido..

A atividade lúdica na sala é uma excelente ferramenta para a alfabetização da criança, pois pode-se utilizar todos os conteúdos escolares de maneira lúdica de forma que não fuja do tema exigido na aula.

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e coloca-se na perspectiva do outro.

Como se vê, as brincadeiras e os jogos são espaços privilegiados para a promoção do desenvolvimento e da aprendizagem. Mas para isso, é necessário que o jogo seja proposto de forma que o aluno possa tomar decisões e agir de maneira transformadora sobre conteúdos significativos e acessíveis para ele.

- **Tipo de pesquisa**

Essa pesquisa é de natureza qualitativa, do tipo exploratório, de cunho bibliográfico e uma pesquisa de campo. Reúne estudos com a finalidade de preencher uma lacuna no conhecimento.

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço, como podemos verificar ao lermos a passagem transcrita *in verbis*:

Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos (LAKATOS; MARCONI, 1996, p. 194).

Por sua vez, a investigação qualitativa,

preocupa-se com a escolha de informação fiável e sistemática sobre aspectos específicos da realidade social, usando procedimentos empíricos com o intuito de gerar e interrelacionar conceitos que permitam interpretar essa realidade. (AFONSO, 2005, p. 18).

- **Locus**

A pesquisa foi realizada durante o período de estágio aproveitando-se o local para completar diretamente a pesquisa. Foram 2 escolas diferentes em Fortaleza, sendo uma de médio porte (x) e a outra de grande porte (y). A escola “x” está localizada no bairro Alvorada e é uma instituição privada. Já, a escola “y” fica localizada no Edson Queiroz e é uma instituição de rede pública.

- **Participantes**

A entrevista foi realizada com três professoras: *Ana, Raquel e Sofia (nome fictício) da educação infantil II-IV e primeiro ano compostas basicamente por nove perguntas claras e objetivas. As três professoras foram escolhidas com base na nossa observação cotidiana em sala de aula, pois com o nosso contato todos os dias, nos chamou a atenção a forma como elas trabalhavam em sala de aula.

- **Coleta e análise de dados**

Quanto aos métodos empregados na coleta e análise de dados, essa pesquisase classifica como qualitativa quanto à natureza dos dados, pois busca-se compreender a realidade pela ótica dos sujeitos, no caso, as professoras. Essa pesquisa se constitui de campo, no que se refere ao ambiente onde os dados serão coletados (GIL, 2010).

A entrevista que foi realizada com cada professora e foi organizada de forma que nos ajudasse na nossa defesa, foram feitas nove perguntas abertas, ou seja, dando à entrevistada possibilidades de falar livremente sobre o tema pesquisado, de forma correta, para que não prejudicasse a rotina da escola e da educadora, e ocorresse de forma tranquila e satisfatória para ambas as partes.

- **DISCUSSÃO DOS DADOS**

Com o objetivo de agregar ao trabalho realizado nas diversas pesquisas, e conhecer a realidade mais de perto, no que tange a ludicidade, selecionamos três professoras para responderem algumas questões sobre o tema em estudo. Para isso elaboramos esta entrevista, que segue na tabela com as respectivas perguntas e respostas de cada colaboradora.

Com base nos dados obtidos pelas entrevistas, conforme transcrito anteriormente, pode-se afirmar que, segundo as participantes, é de suma importância trabalhar o lúdico em sala de aula e no contexto escolar, pois isso ajuda bastante na socialização e no desenvolvimento da criança como um todo. Além disso, a ludicidade pode ser aplicada em qualquer área de conhecimento, pois é possível introduzir o lúdico em todas as matérias.

A escola, por sua vez, deve incentivar e disponibilizar recursos que permitam aos docentes realizar um trabalho lúdico para que o aluno se sinta motivado nas suas atividades educativas.

Na pesquisa, as entrevistadas foram questionadas sobre os recursos disponíveis para se trabalhar a ludicidade. As duas primeiras entrevistadas, por trabalharem em escola privada, disseram que haviam recursos disponíveis na escola. No entanto, uma das entrevistadas que leciona em escola pública disse não precisar de muitos recursos, pois o lúdico nada mais é do que algo prático, o qual a criança tem que compreender e sentir prazer na temática trabalhada, podendo usar diferentes matérias, tais como: sapatos, blusas, lápis, caderno e a própria imaginação das crianças. Logo, podemos ver que não depende somente dos recursos materiais disponíveis, mas também do empenho do docente em querer inovar a aula.

No que tange ao uso de qualquer tipo de jogo como forma de ludicidade, observamos algumas divergências entre as respostas das entrevistadas, pois uma das professoras afirmou que pode ser usado qualquer jogo para o ensino da criança. Já as outras duas professoras discordaram, pois o jogo precisa estar dentro do contexto da temática ao qual a professora está abordando. Nossa compreensão é que, mesmo tendo alguns pontos divergentes, é possível trabalhar o lúdico, seja qual for a dificuldade que se possa encontrar na escola ou fora dela.

Portanto, nossa conclusão é que o lúdico, quando utilizado em sala de aula, mostra-se eficaz quando o aluno consegue consolidar e aplicar tudo quanto lhe foi ensinado.

• **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente estudo foi devidamente concluído, pois conseguimos, além de realimentar nossas convicções quanto aos conteúdos estudados, mostrar de forma mais eficiente que o lúdico é de suma importância para o aprendizado da criança em sala de aula ou em qualquer espaço educativo.

Com a utilização do lúdico nas aulas, as crianças têm mais curiosidade em aprender, participam mais e melhor, conseguem fixar a aprendizagem de forma mais leve e eficiente.

O brincar é sinônimo de aprender, pois brincar e jogar geram espaço para a criança pensar, sendo assim ela desenvolve o seu pensamento, suas habilidades se tornando um ser mais sociável.

Referente ao referencial teórico, não encontramos dificuldades, pois existem muitas literaturas trabalhando, por diversas óticas, o tema em foco.

Quanto às entrevistas, foram realizadas com os professores da própria escola do estágio, e, mesmo diante de tantas dificuldades, conseguimos obter informações importantes sobre nossa pesquisa.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul; NOVAK, Joseph Donald; HANESIAN, Helen. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1983.

BERNARDI, Lilia Maria Mendes. **Brinquedoteca: um Espaço de Construção de Aprendizagens na Formação de Professores**. Campus Associado à Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), 2010.

BRASIL, MEC. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação e Cultura. Brasília: DF, 2017.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico Científica**. Vol. 1, nº 4, 2010. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev04>. HYPERLINK "<http://www.icpg.com.br/artigos/rev04>"_ Acesso em: 03 jan. 2022.

GERVILLA, E. **Postmodernidad y educación: valores e cultura de los jóvenes**. Madrid: Dykinson, 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KAMII, C. EDEVRIES. **Jogos em Grupo na Educação Infantil – Implicações da Teoria de Piaget**. São Paulo: Artes Médicas, 1991.

KISHIMOTO, Tisuko M. (org.) **Jogos Tradicionais Infantis: o Jogo, a Criança e a Educação**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1994.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedos e Infância: Um Guia para Pais e Educadores**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da Criança**. Veja/Universidade, 1990.

APÊNDICE I – PERGUNTAS PARA A ENTREVISTA

- Você acha importante o trabalho lúdico em sala de aula? Por que?
- Quais as disciplinas em que se pode aplicar a ludicidade na educação infantil?
- Como a escola deve encarar o trabalho lúdico em seu contexto de ensino?
- Você tem recursos disponibilizados para trabalhar a ludicidade?
- Podemos usar quaisquer jogos em sala de aula e falarmos que é um jogo lúdico?
- As brincadeiras usadas em sala de aula de alfabetização auxiliam na aprendizagem? Pode explicar?
- Dos jogos e das brincadeiras em quais os alunos se sentem mais à vontade?

E quais mais se empenham?

- Você verifica o aproveitamento dos alunos na ludicidade?
- Em que momento você percebe que a brincadeira está sendo eficaz na alfabetização?