Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA

*Cleidejane Soares de Barros*¹

*Lucineide Maria de Jesus Santos*²

*Jilsete Bráz dos Santos Montenegro*³

*Fábio Cirilo Montenegro de Lima*⁴

*Betijane Soares de Barros*⁵

*Sônia Maria da Silva Lima*⁶

RESUMO

A presente pesquisa apresenta como tema o desenvolvimento da linguagem por meio da utilização da atividade lúdica. A temática possui relevância no meio acadêmico, visto que buscar apresentar a ludicidade como um instrumento facilitador da aprendizagem. Possui como objetivo geral a análise da influência de atividades lúdicas para o desenvolvimento da linguagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, feita de forma qualitativa utilizando os aspectos teóricos observados. Assim, conclui-se que a atividade lúdica, com todas as suas nuances, contribui significativamente para o processo educacional e desenvolvimento da linguagem, sendo um instrumento facilitador da aprendizagem, principalmente, quando se trata da educação para crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Atividade lúdica. Aprendizagem. Linguagem.

ABSTRACT

This research presents the development of language as a theme through the use of playful activity. The theme has relevance in the academic environment, as it seeks to present playfulness as an instrument that facilitates learning. Its general objective is to analyze the influence of ludic activities for language development. The methodology used was the bibliographic research, done in a qualitative way using the theoretical aspects observed. Thus, it is concluded that the playful activity, with all its nuances, contributes significantly to the educational process and language development, being an instrument that facilitates learning, especially when it comes to education for children and adolescents.

Keywords: Playful activity. Learning. Language.

¹ dr.csbarros@hotmail.com.

² lucineidealagoas@hotmail.com

³ professorababi@hotmail.com

⁴ fabiocirilo1@hotmail.com

⁵ bj-sb@hotmail.com

⁶ sonialima95@gmail.com

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta como tema o desenvolvimento da linguagem por meio da utilização da atividade lúdica. A temática possui relevância no meio acadêmico, visto que busca apresentar a ludicidade como um instrumento facilitador da aprendizagem, levando dinâmica para a prática pedagógica, pois, o desenvolvimento de habilidades, como a linguagem, se dá através de atividades lúdicas que causam entusiasmo e prazer aos alunos, tornando o aprendizado eficiente.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a influência de atividades lúdicas para o desenvolvimento da linguagem; e como objetivos específicos, compreender a importância das atividades lúdicas para ensino-aprendizagem e desenvolvimento da linguagem, e; identificar as atividades lúdicas que podem ser utilizadas como instrumentos para facilitar o desenvolvimento da linguagem.

Na construção dos complexos saberes típicos do ambiente escolar, o conjunto de conhecimentos alcançados por meio do lúdico era incompatível, pois o aprender demanda concentração e não combinava com brincar, rir e se divertir, considerados distração. Com o passar do tempo, o lúdico, o brincar passou a estar presente na vida social e cultural das pessoas. Apenas atualmente, as atividades

lúdicas passaram a ser considerados como fator importante para o ensino-aprendizagem nas instituições escolares.

O processo educacional é efetivado respeitando vários fatores, como a idade do aluno, a prática pedagógica, entre outros, mas para que a aprendizagem de fato aconteça de forma eficiente é necessário entusiasmo. Assim, as práticas pedagógicas devem ser embasadas na dinamicidade através de atividades que proporcionem prazer e despertem o interesse (SOUSA et. al., 2018).

A atividade lúdica apresenta-se como resposta a essa dinamicidade da prática pedagógica e se destaca pela importância que tem para o desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente, através de jogos e brincadeiras lúdicas com fim educativo, tendo no professor o mediador para fazer o lúdico acontecer da maneira correta a proporcionar o aprendizado (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

Assim, é possível observar que é na educação infantil que a linguagem oral é explorada em todos os seus aspectos, pois, é nesta idade que a criança tem seus primeiros contatos com a linguagem mais complexo. Contudo, é importante lembrar que a linguagem oral desenvolve-se gradualmente, conforme a faixa etária da criança, os estímulos recebidos e a mediação do adulto.

Deste modo, as práticas pedagógicas devem ser embasadas na dinamicidade fazendo com que o planejamento e a prática se comuniquem de forma eficiente em todos os âmbitos educacionais (SOUSA et. al., 2018).

REFERENCIAL TEÓRICO

A atividade lúdica e o processo de ensino-aprendizagem

O processo educativo é realizado por fases que englobam vários fatores, como a idade do aluno, a prática pedagógica, entre outros, e para que a aprendizagem de fato aconteça de forma eficiente é necessário entusiasmo. Assim, as práticas pedagógicas devem ser embasadas na dinamicidade “para que o pedagógico e o prático interajam de forma eficiente em todos os âmbitos educacionais” (SOUSA et. al., 2018).

Essa dinâmica que deve envolver a prática pedagógica de modo a facilitar a aprendizagem possui como principal ferramenta o emprego de atividades lúdicas, atividades essas, presentes no dia-a-dia da maioria dos jovens (SOUSA et. al., 2018).

Mas, o que significa o termo lúdico? É uma palavra de origem no latim *ludus* que remete para jogos e divertimento, ou seja, significa brincar (SOUSA et. al., 2018). Tal afirmação aplicada a prática pedagógica

Essa dinâmica que deve envolver a prática pedagógica de modo a facilitar a aprendizagem possui como principal ferramenta o emprego de atividades lúdicas, atividades essas, presentes no dia-a-dia da maioria dos jovens (SOUSA et. al., 2018).

remete a ideia de aprender brincando, o que com certeza facilita o aprendizado.

O conceito de ludicidade é mais abrangente e possui três dimensões, quais sejam, cultural, psicológica e pedagógica. Cultural, pois as atividades lúdicas “são atos contextualmente sociais e relacionais”. Psicológica, uma vez que envolve um estado de ânimo demonstrado através dos sentimentos. Pedagógica, “como princípio formativo e estruturante do processo de ensinar e aprender significativamente sem dicotomias entre pensar e sentir” (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019).

A ludicidade tem permeado as novas estratégias pedagógicas para alcançar um ensino-aprendizagem mais eficaz e eficiente, de forma inovadora e prazerosa. O lúdico é um recurso didático que se encaixa perfeitamente nessas estratégias, por trazer a dinâmica para o ambiente escolar, que garantir efeitos positivos na educação, quando utilizado de maneira correta (SOUSA et. al., 2018).

A ludicidade deve estar presente em todo o processo educacional, mas é na

educação infantil que o lúdico e a brincadeira deve prevalecer, já que nessa fase prevalece o mundo da fantasia e do faz de conta (CORSI et. Al., 2018).

A ludicidade é um método que auxilia o processo de ensino-aprendizagem, ou seja, contribui de forma significativa para o sucesso do processo educacional, no entanto, não consiste em um elemento estruturante do processo educativo, do reconhecimento da sua importância (MINEIRO; D'ÁVILA, 2019).

Muitas atividades podem ser desenvolvidas de forma lúdica atraindo a atenção dos alunos e proporcionando prazer na aprendizagem, assim, o lúdico estar presente na contação de histórias, na leitura compartilhada, nos jogos, dentre tantas atividades que podem ser trabalhadas dentro da escola, que ocasionam momentos de liberação de prazer e de fantasia (QUIXADÁ et. Al., 2018).

Diante disto, os docentes podem e devem apropriar-se de metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, como, por exemplo, “a utilização da construção de fanzines, produção escrita a partir da ‘leitura’ de gravuras, adivinhações, jogos com letras” no ensino da linguagem escrita, isso irá “despertar a imaginação, ativar discursos e, conseqüentemente, favorecer a aprendizagem das crianças”. As práticas lúdicas estão envoltas da forma

discursiva, pois, para atividade lúdica ter o resultado desejado se faz necessário a mediação da brincadeira, dos jogos simbólicos que estimulam a criança procurar agir de acordo com as instruções e compreender as relações propostas pela cultura, atribuindo uma roupagem nova (QUIXADÁ et. Al., 2018).

Para a prática pedagógica lúdica funcionar como instrumento para aprendizagem é necessário compreender as mudanças que ocorreram no mundo e o contexto sociocultural no qual a criança ou adolescente está envolvida, vez que a criança de hoje e sua cultura lúdica é muito diferente das de antigamente, assim a atividade lúdica deve acompanhar tais mudanças e rupturas, ao passo que, também, deve recuperar algumas práticas que a educação clássica proporciona (JURDI et. Al., 2018).

“Aprender não é processar símbolos, mas experimentar o mundo e articular-se com ele” (TELES et. Al., 2015). E, é a ludicidade que proporciona esse “experimentar” que faz a aprendizagem ser prazerosa e eficiente, é o aprender brincando. Deste modo, é possível observar que o lúdico tem, sim, grande importância para o processo educacional, principalmente quando se trata da educação para crianças e adolescentes, mas que não se restringe somente a essa faixa etária.

“O lúdico é um estado de plenitude interno e subjetivo” (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019). Diante deste conceito, é possível observar que uma atividade lúdica pode ter o efeito lúdico para uma pessoa e pode não ter esse efeito para outra pessoa, já que decorre de um estado de plenitude de cada indivíduo. O lúdico deve ser trabalhado de forma que haja o envolvimento do indivíduo, ficando claro que o indivíduo, apesar de atividade ser potencialmente lúdica, não se sentir lúdico (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019).

A atividade lúdica é uma atividade que envolve entretenimento, proporciona prazer e está relacionada ao ato de brincar. Quando atrela-se isso ao processo de ensino, esse acontece de forma prazerosa e eficiente. Assim, o Governo Federal, em 2006, prestigiou a temática em uma de suas orientações: “Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade”, a referida orientação trata os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar como essenciais ao processo de aprendizagem (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

Interessante observar, que a apesar do reconhecimento acima exposto sobre a atividade lúdica, inexiste uma linha norteadora de trabalho adequada para amparar práticas pedagógicas com características específicas para desenvolver

junto às crianças, pois, é nessa fase que as crianças estão aptas para o desenvolvimento de capacidades e, principalmente, de funções psíquicas superiores, tais como: atenção, memorização, concentração, criatividade etc. (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

A atividade lúdica, que se destaca pela importância que tem para o desenvolvimento psíquico superior e para a construção de zonas de desenvolvimento próximo, é a brincadeira de faz de conta, especialmente pela dimensão imaginária que possui. Porquanto, justamente é a representação uma peça essencial para o aumento das propriedades intelectuais e psicológicas da criança, contribuindo, também, para a obtenção dos conhecimentos transmitidos na escola (ROCHA; RIBEIRO, 2017).

A educação lúdica possui um mediador que é o professor, pois é ele que faz a mediação relacionando o cognitivo e o afetivo, assim a aprendizagem é o resultado dessa vivência (MINEIRO; D’ÁVILA, 2019).

A dimensão relacional que está presente na ludicidade decorre da relação entre os indivíduos, do indivíduo com o meio ambiente ou do indivíduo com artefatos, sem essa conexão a ludicidade não ocorre. No processo de ensino-aprendizagem existe essa relação

dimensional e quando vem acompanhada da ludicidade, o aprendizado é favorecido (MINEIRO; D'ÁVILA, 2019).

A obtenção do sucesso no processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas series iniciais, vem entrelaçado com a presença da ludicidade, sendo a través do mundo lúdico – imaginário, brincadeiras, jogos – que a criança ou adolescente vai interagir, despertar o interesse e inovar, além de responder com eficiência ao ensino. O educador deve aproveitar o espaço e objetos que possui a disposição para trabalhar atividades lúdicas e contribuir para o desenvolvimento (COLLA, 2019).

O educador na busca de conhecimentos precisa diversificar a sua metodologia. Conhecer a educação infantil demanda um olhar atento e muita pesquisa. Trabalhar e atuar diretamente com as crianças envolve muitos outros fazeres e essencialmente formação constante.

Optar por trabalhar com a educação infantil, torna necessária uma ação voltada à infância e aos diferentes fazeres que envolvam essa especificidade.

O lúdico torna o momento de ensino como algo agradável e prazeroso, a partir do foco nota-se relevância de conscientização de educadores e profissionais da educação para a introdução do lúdico nas escolas.

O lúdico é uma metodologia interdisciplinar, o educador deve inserir em

seu currículo, como um método de ensino, modificando a maneira de ensinar, através dos jogos e brincadeiras. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa, desde que mantidas as condições para a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2008, p. 36).

O lúdico na formação do professor tem como objetivo a integração, a possibilidade de socialização e relação do educador com a criança, ajudando promover a valorização das atividades lúdicas, favorecendo a humanização entre as partes. O professor através do lúdico, precisa de uma compreensão intuitiva desses fatos, se quiser auxiliar as crianças nos problemas penosos que inevitavelmente existem que algumas vezes os educadores ignoram. A criança precisa de ajuda para poder assimilar e desenvolver compreensão do significado da brincadeira, para que a atividade proposta atinja a meta educativa.

Existem muitas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem e uma delas está voltada para a complexidade e dinamicidade do processo de ensino em si no qual exige o trabalhar individual com os sujeitos da aprendizagem, pois, cada criança é única e possui o seu tempo de

absorção do conhecimento. Para Caiado (2011): “A criança tem um jeito próprio de encarar novas etapas que vão surgindo em sua vida”.

Além de mediar o processo de construção do conhecimento através do lúdico, o professor também precisa exercer o papel e facilitador dos jogos e das brincadeiras, fazendo com que haja alguns momentos: a brincadeira é orientada pelo professor, o educador ensina a criança a brincar e o brincar livremente sem a interferência do professor, mas sim, sob sua observação.

Formação da linguagem

A Linguagem está intimamente ligada a fenômenos comunicativos; onde existe comunicação, existe linguagem. Podemos usar inúmeros tipos de linguagens para estabelecermos atos uma comunicação, assim como, sinais, símbolos, sons, gestos e regras com sinais convencionais (VIEIRA, 2018).

Assim, a linguagem é o código usado para estabelecer comunicação. É o código usado para transmitir pensamentos, ideias, opiniões, informações, sentimentos, desejos e etc. É essencial que esse código seja entendido por todos os intervenientes no processo comunicativo.

O desenvolvimento da linguagem foi algo muito importante para humanidade.

Toda forma de comunicação é linguagem, e cada uma possui sua significação dentro da vida humana. Os dois principais tipos de linguagem, a linguagem verbal e a linguagem não verbal (VIEIRA, 2018).

A linguagem verbal emprega palavras para estabelecer a comunicação, que são utilizadas para a linguagem verbal escrita e, também, para a linguagem verbal oral. A linguagem não verbal não utiliza palavras para constituir a comunicação, buscando outras configurações de comunicação, como gestos, sinais, símbolos, cores, luzes e etc.

De ambas as linguagens, expostas acima, resulta a linguagem mista. A linguagem mista é justamente a aplicação simultânea dos dois tipos de linguagem (verbal e não verbal). Assim, o indivíduo para se comunicar se valerá do uso conjunto de palavras, gestos, imagens, cores, etc. A linguagem mista acontece, por exemplo, quando uma pessoa, ao mesmo tempo, acena e chama outra pessoa. É possível observar a linguagem mista, também, nos vídeos, nos cartazes publicitários, nas histórias em quadrinhos, entre outros. Assim, observe o que se afirma:

Roussillon (2004a) afirma que toda comunicação de um ser humano já dotado de palavras deve ser considerada em diferentes níveis e modalidades de organização, especialmente um nível pré-verbal e outro pós-

verbal, os quais convivem lado a lado durante toda a vida. Nestes, estão implícitos diferentes níveis de simbolização e inscrição psíquica, necessários para que a linguagem seja formada. O nível pós-verbal equivale à palavra como conhecemos e utilizamos em nosso dia a dia: o discurso verbal que possibilita alguma compreensão entre dois seres humanos. (ROUSSILLON, 2004^a apud CIDADE; ZORNIG, 2019).

O desenvolvimento da linguagem verbal, na forma escrita e oral, foi um passo extremamente evolutivo para o ser humano e, desde a sua invenção até hoje, a leitura é um instrumento essencial na disseminação do conhecimento. É primordial para a realização da comunicação de forma clara e eficiente (VIEIRA, 2018).

No entanto, esse instrumento vem ao longo do tempo sofrendo uma estagnação na sua propagação, provocado pela perda do gosto pela leitura. Um dos principais fatores causadores desse problema é a falta de prática constante da leitura. É necessário influenciar, estimular o hábito da leitura desde os primeiros anos de vida da criança e, assim, a cada dia, a criança passará a ter apresso pelo hábito da leitura.

A leitura e a escrita compõem o núcleo das práticas educativas na comunidade escolar, tornando-se em verdadeiros instrumentos que contribuem de forma significativa para o sucesso ou fracasso do aluno.

A comunicação demonstra, com transparência e fundamentação, a transmissão dos sentimentos, opiniões e a visão de mundo de todas as pessoas, objetivando associar os modos de vida e comportamentos estabelecidos. É um componente necessário para a interação humana, é responsável pelo contato do ser humano no meio social.

A produção textual é uma ferramenta importante dentro desse contexto de intercomunicação. Mudanças e adaptações tem ocorrido com essa ferramenta, tanto no seu contexto informativo como na sua estrutura. Não existe apenas uma forma de transcrever um texto, os procedimentos são variados e complexos e exigem estudo específico de cada um (VIEIRA, 2018).

Dessa forma, a linguagem “ajuda a comparar a ação realizada com o propósito inicial, formulando sinais de concordância ou discordância, corrigindo os erros cometidos, interrompendo a atividade se o objetivo foi cumprido, ou reformulando-a se tal objetivo não foi conquistado” (LURIA, 1962/2015).

A linguagem também possui função reguladora, pois crianças da pré-escola, que não têm a linguagem como reguladora do comportamento, reagem de maneira impulsiva, ou seja, têm uma imediata transferência para a esfera motora (VIEIRA, 2018).

Desta forma, a linguagem humana é única quando comparada com outras formas de comunicação, como aquelas usadas por animais, por exemplo. A linguagem possibilita aos seres humanos a produção de um conjunto infinito de enunciados, a partir de um conjunto finito de elementos (CIDADE; ZORNIG, 2019).

Os símbolos e as regras gramaticais de qualquer tipo de linguagem são, em grande parte, arbitrários. Assim sendo, o sistema só pode ser obtido por meio da interação social. A linguagem humana é também a única que tem uma estrutura complexa, projetada para atender a uma grande quantidade de funções, superior a qualquer outro tipo de sistema de comunicação (CIDADE; ZORNIG, 2019).

Assim, a comunicação humana pode ser realizada de diversas maneiras, por da linguagem não verbal e, principalmente, pela linguagem verbal. Deste modo, se faz necessário buscar meios facilitadores de desenvolvimento da linguagem e, um deles, com certeza, é o meio lúdico. A ludicidade permeia a infância, o início de tudo, e traz a sensação de prazer e diversão, o que facilita qualquer aprendizado.

Contribuições da atividade lúdica para o desenvolvimento da linguagem. O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua

curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

É por meio das atividades lúdicas, que a criança estabelece conceitos, elege ideias, estabelece relações lógicas e socializa-se, assim, Vygotsky (1991, p. 81) observa que:

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

E, Negrine (1994, p.19) completa afirmando que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. Essas qualidades são inseparáveis: sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Dessa forma, o ensino favorece uma interação com o contexto sócio-histórico-cultural e para ser ensinado e aprendido depende de criatividade por parte do mediador.

Alencar e Fleith (2003, p. 97) ponderam que “as atividades lúdicas favorecem a inter-relação entre os fatores relacionados à inteligência, do conhecimento, da personalidade, da motivação e do contexto ambiental”. Desse modo, o lúdico implica originalidade e processos criativos dos fatores cognitivos, de personalidade e, especialmente, dos fatores sociais no processo de construção da aprendizagem.

Segundo Dieckert (1985, p. 119), “a atividade lúdica na criatividade pedagógica tende expressar o ato de criação no processo educativo”. Hoje em dia poucas literaturas orientam o docente nas bases didático-metodológicas, comumente as aulas são repetitivas nas ações de produção de atividades com os alunos.

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar provocam um espaço para pensar é brincando que a criança progride no raciocínio, desenvolve o pensamento, constitui contratos sociais, compreende o meio em que vive, desenvolve suas habilidades, conhecimentos e criatividade (SOUZA et. al., 2018).

Como dito no Capítulo 1, o professor poderá utilizar novos métodos para diversificar as aulas através da ludicidade, utilizando, além da linguagem verbal, a linguagem não verbal, como

linguagens visuais e sonoras diversas, como brincadeiras, cantos e expressão corporal. No entanto, o planejamento é necessário para a ludicidade ter o efeito desejado, assim, o professor necessita dominar a teoria para compreender o seus alunos dos alunos, para poder planejar seu trabalho (ANDRADE, 2015).

Friedmann (1996, p. 11) analisa que “as atividades lúdicas são partes integrantes da vida infantil”. As atividades lúdicas têm função primordial para o aprendizado, especialmente nas formas de assimilação da realidade, além de favorecer o contexto social, já que levam as ações sociológicas - educacionais - psicológicas que envolvem aspectos afetivos, cognitivos, sociais, morais, culturais e linguísticos.

Muitos estudiosos têm analisado o desenvolvimento do aprendizado, como Vygotsky, entre outros. O aprendizado faz parte do desenvolvimento do indivíduo, ou seja, é através do aprendizado que o ser humano desenvolve suas habilidades para a vida e durante a vida. Como instrumento facilitador do desenvolvimento da aprendizagem apresenta-se as atividades lúdicas e, dentre elas, se destacam os jogos e a recreação lúdica, pois são atividades que proporcionam desafios e estímulos que despertam no alunado a zona de desenvolvimento proximal. Os jogos são facilitadores da aprendizagem que auxiliam

os alunos nesse processo de adquirir novos conhecimentos (SOUSA et. al., 2018).

Para que os jogos possam desempenhar a função de facilitador da aprendizagem, de modo significativo dentro da sala de aula, deve ser aplicado de maneira correta com objetivos definidos que se deseja alcançar, e para tanto a figura do professor possui fundamental importância na aplicação das atividades lúdicas (SOUSA et. al., 2018).

Assim, o prévio estabelecimento de regras claras e do conhecimento de todos os participantes do jogo colaboram para o desenvolvimento adequado da atividade lúdica, dando a mesma o caráter educacional (SOUSA et. al., 2018).

O jogo está incluso na lista de atividades lúdicas brincantes, pois trata-se, sim, de uma brincadeira. E, como atividade lúdica brincante também é uma atividade recreativa lúdica, respeitando os limites exigido para isso, além da diversão um objetivo traçado e regras claras e acordadas entre os participantes (COLLA, 2019).

O docente tem a incumbência de expor o objetivo que se deseja alcançar com a utilização do jogo, bem como, de ser o responsável pela organização e auxílio da atividade, direcionando os alunos para o aprendizado através do ato de participar e interagir no jogo (COLLA, 2019).

A importância dos jogos dentro processo educacional e demais atividades recreativas lúdicas perpassa o aprendizado do aluno, porquanto proporciona ao professor um feedback de sua prática pedagógica podendo, a partir daí, aperfeiçoar sua prática educacional (SOUSA et. al., 2018).

É evidente a contribuição do jogo para o aprendizado significativo. O jogo é um instrumento que, também, pode ser utilizado como material didático e como meio de avaliação da aprendizagem dos alunos. A aprendizagem significativa ocorrerá quando aluno puder relacionar conceitos anteriores com novos conceitos, por isso a tamanha importância do papel do professor como facilitador, como mediador, na utilização de jogos (SOUSA et. al., 2018).

Outras utilidades para os jogos podem ser mencionadas como, por exemplo, instrumento de avaliação, mediação de um novo conteúdo ou melhorar os relacionamentos interpessoais, sejam entre aluno-aluno ou professor-aluno (SOUSA et. al., 2018).

Os jogos têm apresentado várias utilidades dentro processo educativo, não se resumindo apenas a memorização do conteúdo dado, tem objetivado estimular o raciocínio, a participação ativa e a reflexão,

e com isso, construir e reconstruir conhecimentos (SOUSA et. al., 2018).

Assim, os jogos didáticos são excelentes alternativas para dinamizar as aulas, trazendo o aspecto lúdico e propiciando o aprendizado. Os jogos fazem parte de uma prática pedagógica que leva o aluno à exploração de sua criatividade, melhorando o estímulo e atraindo o interesse pelas aulas. É um novo mundo desafiador que se apresenta dentro da educação, com novas formas de organização de atividades e formas de avaliação (SOUSA et. al., 2018).

Aplicação dos jogos como mediadores de conteúdos deve envolver a prática pedagógica diária dentro da escola, e em especial, dentro da sala de aula, pois os jogos são entranhados de ludicidade e possuem características próprias que bem direcionados pelo professor podem tornar a tarefa do aprendizado muito prazeroso e interessante (SOUSA et. al., 2018).

A utilização do jogo como forma de avaliação, fugindo das formas tradicionais, causa menos estresse e pressão nos alunos, pois irão realizar uma avaliação brincando, através de um método divertido e prazeroso (SOUSA et. al., 2018).

Diante disto, os limites entre jogo e vida real tem se tornado cada vez menos distinguíveis, pois a cada dia os novos jogos e brincadeiras atuais oferecidas, também

pelo mundo digital, tem reduzido esses limites (JUNIOR, 2017).

Dispor de uma cultura lúdica é ter referências que admitem a interpretação de jogos como atividades lúdicas, sendo que estes poderiam não ter essa mesma interpretação por outras pessoas (FANTIN, 2015).

A recreação lúdica pressupõe uma atividade divertida e prazerosa, ou seja, é o brincar. Na brincadeira a motivação lúdica está presente de início ao fim, durante todo o percurso da atividade e não só no resultado. A brincadeira é uma representação do mundo humano ao redor da criança, sendo uma atividade humana, desta forma a criança desenvolve seu aprendizado tendo consciência sobre o mundo em que vive mediante a prática lúdica do brincar (QUIXADÁ et. Al., 2018).

O sentido lúdico de cada brincadeira varia de acordo com a idade da criança, e é o dia a dia da criança que vai dar origem a imaginação, sendo a brincadeira uma representação do mundo real. A criança descobre no brincar de faz de conta, numa leitura narrativa ou jogos simbólicos, o universo das relações sociais, interpessoais e do indivíduo com os objetos (QUIXADÁ et. Al., 2018). “A metodologia da aprendizagem da leitura e da escrita pode, assim, ganhar a forma da brincadeira,

proporcionando uma aprendizagem participativa e significativa” (QUIXADÁ et. Al., 2018).

A criança aprende a lidar com a realidade através da brincadeira, pois é com brincadeira que ela representará o mundo real e irá interagir com as demais crianças (ANDRADE, 2015).

A participação do professor nas brincadeiras com seus alunos dentro da sala de aula é um fator estimulante para o aprendizado e desenvolvimento da linguagem, principalmente na educação infantil, pois nessa fase as crianças gostam de imitar os adultos. Assim, a brincadeira proporciona desenvolvimento e a construção do conhecimento (ANDRADE, 2015).

“O brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes,

METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, relacionada com a atividades lúdicas e o desenvolvimento da linguagem, mostrando a importância da utilização do lúdico para o desenvolvimento da linguagem e ressaltando a necessidade da prática pedagógica dinâmica. A pesquisa foi feita de forma qualitativa utilizando os aspectos teóricos observados. Foram

formas de pensamento e ensinamentos” (JURDI et. Al., 2018). Nesse contexto, depreende-se que a atividade lúdica disponibiliza uma nova relação com a vida, gerando novos modelos de sociabilidade imbuídos pela amizade, pela cooperação e pela noção de responsabilidade coletiva (JURDI et. Al., 2018).

Deste modo, em um contexto sociocultural da aprendizagem de crianças é necessário compreender dentre suas atividades, que o brincar possui caráter fundamental, pois, a criança avança no seu desenvolvimento brincando (PEREIRA, 2017).

Diante tais considerações, fica evidente a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da linguagem, seja ela verbal ou não verbal.

Assim, segue em apêndice algumas sugestões de atividades lúdicas para o desenvolvimento da linguagem.

analisadas as obras e retirados pontos relevantes de cada uma delas.

Os procedimentos técnicos utilizados para este estudo foi o levantamento bibliográfico e documental tem por objetivo proporcionar familiaridade com o problema, tornando-o mais explicitado.

Através das pesquisas realizadas, de forma sistematizada, em livros, artigos científicos, disponíveis em documentos

impressos e também em bases de dados virtuais reconhecidas, foi possível ampliar o conhecimento em torno dos temas que permearam este estudo, colaborando assim

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do presente trabalho, observamos que a ludicidade proporciona um “experimental” que torna a aprendizagem prazerosa, interessante e que causa entusiasmo. É o famoso aprender brincando. Aonde a criança/adolescente, de modo divertido, desenvolve seus conhecimentos e avança no aprendizado. Daí, surge a necessidade de práticas pedagógicas dinâmicas que busquem através de atividades lúdicas atrair a atenção do aluno.

A atividade lúdica é aquela atividade que envolve entretenimento, proporciona prazer e está relacionada ao ato de brincar. Desse modo, é um instrumento facilitador para o desenvolvimento da linguagem e para o ensino-aprendizagem, no qual há uma relação entre professor-aluno e aluno-aluno, fazendo com que sujeitos envolvidos no processo educacional interajam, socializem e desenvolvam habilidades.

para uma fundamentação teórica capaz de respaldar a busca para atender aos objetivos propostos e responder de forma eficiente à pergunta de pesquisa.

Os jogos educativos e a recreação lúdica são atividades educativas lúdicas que contribuem significativamente no desenvolvimento da linguagem, quando aplicadas corretamente, por este motivo a presença do professor que participa e orienta como um mediador nesse processo é tão importante.

Os jogos educativos contribuem não só para a apreensão dos conteúdos expostos em sala de aula de forma eficiente, mas, contribui também, para estimular o raciocínio, proporcionar uma participação ativa e a reflexão, construindo e reconstruindo conhecimentos, e vai além, podendo ser utilizado como forma de avaliação no ensino-aprendizagem.

Assim, a atividade lúdica, com todas as suas nuances, contribui significativamente para o processo educacional e desenvolvimento da linguagem, sendo um instrumento facilitador da aprendizagem, principalmente, quando se trata da educação para crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, E. M.; FLEITH, L. S. O **estímulo à criatividade**. São Paulo: Psicologia Escolar e Educacional, 2003.
- ANDRADE, Ana Lúcia Recalde de. O Brincar na Educação Infantil. **Revista Eventos Pedagógicos Desigualdade e Diversidade étnico-racial na educação infantil**, v. 6, n. 4 (17. ed.), número regular, p. 34-43, nov./dez. 2015.
- CAIADO, Elen Campos. **A atuação do professor na educação infantil**. Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/orientacoes/a-atuacao-professor-educacaoinfantil.htm>. Acesso: 19 dez 2011.
- CIDADE, Natália; ZORNIG, Silvia. **Polifonias em análise: os processos de simbolização primária**. Psicologia USP, volume 30, e180178, Rio de Janeiro/RJ, 2019.
- COLLA, Rodrigo Ávila. O brincar e o Cuidado nos Espaços da Educação Infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Rev. Bras. Estud. Pedagog.**, v. 100, n. 254, p. 111-126, Brasília, jan./abr. 2019.
- CORSI, Laís Marconato; MARCO, Ademir de; ONTAÑÓN, Teresa. Educação Física na Educação Infantil: proposta interdisciplinar de atividades circenses. **Pensar a Prática**, v. 21, n. 4, Goiânia, out./dez. 2018.
- DIECKERT, Jürgen. Elementos e princípios da Educação Física: uma antologia. Tradução Prof. M. S. Sonnhildevon der Heide. Rio de Janeiro: Ed. Ao Livro Técnico, 1985. In: FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o regate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- FANTIN, M. Crianças e Games na Escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, 13 (1), pp. 195-208, 2015.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o regate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- JUNIOR, Gilson Cruz. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, 39(3), pp. 226-232, 2017.
- JURDI, Andrea Perosa Saigh; SILVA, Carla Cilene Baptista; LIBERMAN, Flavia. Inventários das Brincadeiras e do Brincar: ativando uma memória dos afetos. **Comunicação Saúde Educação**, 22(65):603-8, 2018.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Ed. 11, São Paulo: Cortez, 2008.
- MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 45, 2019.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- PEREIRA, Íris Susana Pires. O Princípio de Prática Situada na Aprendizagem da Literacia: a perspectiva dos alunos. **Educ. Pesqui.**, v. 43, n. 2, p. 393-410, São Paulo, abr./jun., 2017.
- QUIXADÁ, Luciana Martins; LINS, Sylvie Ghislaine Delacours Soares; TAVARES, Ana Carolina Pontes. O Lúdico como Atividade Discursiva e como uma Via para a Formação do Leitor: teoria e relato de pesquisa em uma escola pública em Fortaleza-CE. **Educação & Formação**, v. 3, n. 7, p. 182-199, Fortaleza, jan./abr. 2018.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da; RIBEIRO, Rosangela Benedita. Entre o Prescrito e o Realizado: a atividade lúdica no ensino fundamental de nove anos. **Educação: Teoria e Prática**, v. 27, n. 55, p. 262-283, Rio Claro/SP, maio-agosto/2017.

ROUSSILLON, R. À l'écoute du bébé dans l'adulte. 2004a, Recuperado de <https://reneroussillon.files.wordpress.com/2014/07/avignon-2-04.pdf>.

SOUSA, Laísa Cristina Martins de; LOJA, Luiz Fernando Batista; PIRES, Diego Arantes Teixeira. Bingo periódico: atividade lúdica no ensino de tabela periódica. **Revista Thema**, V. 15, nº 04, 2018.

TELES, Fernando; SANTOS, Larissa Medeiros Marinho dos; MARASCHIM, Cleci. Um Game para a Psicologia Escolar: proposições teórico-metodológicas para a construção de um artefato lúdico-educativo. **Educação em Revista**, v. 31, n.01, p.249-275, Belo Horizonte, Janeiro-Março 2015.

VIEIRA, Ana Paula Alves; LEAL, Záira Fátima de Rezende Gonzalez. Enfrentando as Queixas: o Desenvolvimento da Atividade Voluntária para a Psicologia Histórico-Cultural. **Psicol. Cienc. Prof.**, vol. 38, n. 4, Brasília, Oct./Dec. 2018.

VIGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.