



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - PARFOR**

LUCIANE DOS SANTOS MONTEIRO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO DO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

ABAETETUBA/PARÁ

2018

LUCIANE DOS SANTOS MONTEIRO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO DO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação e Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, *Campus* Universitário de Abaetetuba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciada Pleno em Pedagogia, sob orientação do Prof^a. M.Sc. Thaís Pinheiro Abreu Vasconcelos.

ABAETETUBA/PARÁ

2018

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

M772i Monteiro, Luciane dos Santos.
A importância do lúdico como recurso didático do processo de alfabetização e letramento no primeiro ano do ensino fundamental I / Luciane dos Santos Monteiro. — 2018.
39 f. : il.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Pedagogia, Abaetetuba, 2018.

1. Lúdico. 2. Alfabetização. 3. Aprendizagem. I. Título.

CDD 370

LUCIANE DOS SANTOS MONTEIRO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do Grau de Licenciado Pleno em Pedagogia, sob a orientação do Profa. M.Sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos analisado e aprovado pela Banca Examinadora formada pelos professores.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a M.Sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos – UFPA
(Orientador)

Prof. Doutor Waldir Ferreira de Abreu -UFPA
(Membro)

Prof. Me. Petrônio Medeiros Lima Filho -UFPA
(Membro)

Dedicatória

Dedico este trabalho a minha família que tanto me incentivaram e me ajudaram e que eu tanto amo, minhas irmãs Lucenilda, Lucivane, Lucimere, Luciete, Josiete, José Junior, José Raimundo e Josielma e, especialmente, aos meus maravilhosos pais José dos Santos e Leonalda.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, o senhor por excelência que tudo pode, permitindo que eu pudesse concluir este curso de graduação, me dando força, sabedoria, saúde, coragem e humildade para alcançar um objetivo tão sonhado. Que sem este Deus não seria possível estar aqui presente concluindo mais uma etapa de suma importância para minha vida profissional e social.

Aos meus pais Leonalda e José pelo grande amor e incentivo que me proporcionaram durante esta caminhada.

Ao meu esposo pela força, incentivo, paciência e por esta sempre junto comigo durante essa caminhada.

Epígrafe

Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.

Paulo Freire

RESUMO

O presente trabalho tem como tema o lúdico como recurso didático do ensino-aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental. Sabe-se que este método de ensino se baseia na teoria de Vygotsky que relata a importância do lúdico para a aprendizagem do educando. Desse modo, esta pesquisa surge da seguinte problemática: “por que os professores do primeiro ano fundamental, não utilizam a ludicidade como recurso didático no processo de alfabetização?” Esta pesquisa tem uma abordagem qualitativa sendo realizada na Escola Municipal de Ensino de Educação Infantil e Ensino fundamental Nova União, que está localizada no município de Abaetetuba. Para tanto foi utilizado um questionário para três educadoras atuantes no ensino do primeiro ano do ensino fundamental. As informações adquiridas durante o trabalho de pesquisa beneficiaram a argumentação e a elaboração deste trabalho baseado na perspectiva de viabilizar o processo de alfabetização e letramento de maneira mais dinâmica e prazerosa. É notório que esta pesquisa foi de suma importância para concluir; a ludicidade é uma forma agradável de se trabalhar a leitura e escrita proporcionando estímulo, satisfação e crescimento intelectual ao ensino-aprendizagem dos educandos.

PALAVRA-CHAVE: lúdico; alfabetização; aprendizagem

ABSTRACT

The present work has as theme the playful one as facilitator of the teaching learning of literacy and literacy in the initial grades of elementary school. It is known that this method of teaching is based on the theory of Vygotsky that relates the importance of the playful to the learning of the student. Thus, this research arises from the following problematic: "Why do teachers in the initial grades, specifically from the first fundamental year, not use playability as a facilitating tool in the literacy process?" This research has a qualitative approach being carried out at the Escola Municipal de Teaching of Early Childhood Education and Basic education Nova Union, which is located in the municipality of Abaetetuba. For that, a questionnaire was used for three educators working in the first year of the initial grades of elementary school. The information acquired during the research work benefited the argumentation and the elaboration of this work based on the perspective of making the process of literacy and literacy viable in a more dynamic and pleasant way. It is notorious that this research was extremely important to conclude; playfulness is a pleasant way of working in reading and writing, providing stimulation, satisfaction and intellectual growth to the students' teaching learning.

KEYWORD: playful; literacy; learning

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICA NO ENSINO FUNDAMENTAL	12
1.1 Breve histórico do Lúdico	13
1.2 Conceituando o lúdico	15
2.3 As faces do lúdico	16
2 JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	18
3.1 Concepção de Jean Piaget	21
3.2 Concepção de Vygotsky	21
3.3 Concepção de Antunes	22
3 CONCEITUANDO ALFABETIZAÇÃO	23
3.1 O que é Alfabetização e Letramento segundo Emília Ferreiro e Magda Soares	24
3.2 Relação Professor-Aluno e seus Impactos na Aprendizagem	26
3.3 O papel do Professor Alfabetizador na Aplicação do Lúdico	27
3.4 A importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar	28
4 ANÁLISE DOS DADOS DO QUESTIONÁRIO COM AS PROFESSORAS DA ESCOLA LÓCUS	29
4.1 Instrumento, coleta e análise para o desenvolvimento da pesquisa	29
4.2 Os professores e o ponto de vista sobre a ludicidade na aprendizagem	30
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICES	

INTRODUÇÃO

A literacia ou alfabetização como é mais conhecida é um processo valioso na vida escolar e social de cada ser humano. Por mais que um sujeito tenha a interação com diversos materiais escritos a sua volta, a escola é o primeiro local, onde ocorre o contato mais definido com o código escrito.

O processo de alfabetização e letramento se torna muitas vezes algo tenebroso e complicado para a criança, sendo assim, o lúdico auxilia para que este referido processo se torne mais afável ao desenvolvimento e a aprendizagem, possibilitando ao aluno uma forma mais lépida e clara para a apropriação da leitura e escrita.

A importância do lúdico para a aprendizagem é bem significativa, pois este recurso possibilita prazer, alegria, divertimento e principalmente o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Desse modo, a ludicidade enriquece e favorece o ensino-aprendizagem de cada educando.

O presente trabalho tem como foco central a relevância concedida à ludicidade para o processo de desenvolvimento da alfabetização e do letramento dos alunos do primeiro ano do ensino fundamental.

Desse modo, tive a necessidade de buscar conhecimento teórico de alguns autores para a contribuição e definição dos mais importantes conceitos relacionados a este estudo: Lúdico, Alfabetização e Letramento. Estas contribuições teóricas permitiram-me refletir para entender de forma mais clara sobre o assunto em questão, proporcionando um entendimento mais amplo do tema.

Sendo assim, o referido trabalho apresenta como objetivo geral investigar de que forma os professores usam a ludicidade no processo de alfabetização e Letramento viabilizando uma aprendizagem diferenciada do tradicional para despertar nos alunos o gosto pela aprendizagem, e como objetivos específicos, analisar a importância do lúdico no processo de alfabetização e letramento; e verificar a concepção de ludicidade na visão dos professores.

Este trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa de campo, em uma escola pública do município de Abaetetuba, usando como instrumento de pesquisa um questionário com perguntas direcionadas aos três professores do ensino fundamental I. Os dados coletados foram investigados e expostos com base bibliográfica do tema apresentado.

A estrutura do trabalho divide-se em quatro seções. Na primeira trata sobre os conceitos de ludicidade onde Freijó(1992) diz que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo, da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, Campos(1986) define ludicidade como um recuso facilitador e motivador de aprendizagem. A segunda seção faz um breve comentário sobre os jogos na alfabetização em seguida a concepção de alguns autores como Piaget, Vygotsky e Antunes. Na terceira seção está o conceito de alfabetização segundo Emília Ferreiro e Magda Soares, abordando também a relação professor e aluno no processo de aprendizagem, o papel do professor na aplicação do lúdico e qual a importância do lúdico no contexto escolar. A quarta seção está a pesquisa de campo, onde aborda as entrevistas e os relatos das professoras sobre as indagações do tema em questão. Na quinta seção estão as considerações finais.

1 A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

A presente seção tem como objetivo apresentar alguns elementos em relação ao conceito de ludicidade, fazendo menção ao seu surgimento, do que trata o termo lúdico e como está dividido para uma melhor compreensão de sua importância para a aprendizagem.

A transição da educação da criança da educação infantil para o ensino fundamental ocasiona certas mudanças, que vão desde o espaço físico até a diminuição dos momentos lúdicos em sala de aula. Assim, como a ludicidade tem um papel muito importante na educação infantil, também é importante para dar continuidade a formação destes alunos que estão ingressando no ensino fundamental.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora com uma boa saúde mental; prepara para um estado positivo que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (CRUZ apud ROSANA; MICHELLE; MIRTES, 2010, p. 12).

A ludicidade é importante na vida de qualquer pessoa, segundo a autora, o lúdico promove o desenvolvimento significativo de vários conhecimentos, possibilitando, assim, o desenvolvimento pessoal e a interação com outros indivíduos. Vale ressaltar, que a atividade lúdica surge muitas vezes do desejo do educador diferenciar sua prática com o objetivo de estimular a aprendizagem, a compreensão e o desenvolvimento de cada educando.

No ensino fundamental a aprendizagem torna-se mais exigente e muitas das vezes o método tradicional utilizado pelos educadores faz com que os alunos percam o interesse pelo aprendizado; neste sentido, quando o professor utiliza jogos ou brincadeiras, possibilita ao educando uma facilidade, ainda maior, para que a aprendizagem ocorra de forma prazerosa e efetiva.

As atividades lúdicas necessitam ser mais valorizadas, é um momento em que as crianças se sentem à vontade para expressar suas ideias, integra-se uns com os outros e também trocar conhecimento entre si. O brincar é essencial e deve estar presente no dia a dia das crianças, principalmente, em sala de aula, facilitando a aprendizagem.

A aprendizagem deve ser algo prazerosa e; os gritos, sorrisos e a alegria fazem parte do processo de construção do conhecimento das crianças. Desse modo, o lúdico só tem a contribuir para esse desenvolvimento.

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera socialmente (..) Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades reduz a agressividade integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.(SANTOS, 1997, p. 20).

Não só na educação infantil, mas também no ensino fundamental, faz-se necessário o uso das atividades lúdicas. Na educação que se pode brincar e ser feliz também pode acontecer com adolescente, jovens e adultos; oportunizando a apreensão de conhecimentos não apenas de conteúdos sistematizados, mas também de atitudes e valores, capaz de tornar sujeitos críticos e participativos em sua sociedade.

Planejada pelo educador, as atividades lúdicas são importantes suportes para diferenciar a prática pedagógica e a dinâmica em sala de aula; e proporcionar aos alunos uma forma diferenciada de aprendizagem; diferenciar e efetivar a aprendizagem dos educandos de forma significativa.

1.1 Breve histórico do Lúdico

Desde a era primitiva o lúdico sempre esteve presente na sociedade e até no século VI, aproximadamente, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades do seu cotidiano. Sabe-se que nesta época não havia separação entre prática diária e o brincar. No entanto, quando as crianças manejavam o arco, a flecha e outros instrumentos, retirados da natureza, já era uma forma lúdica de aprender essas determinadas tarefas que acontecia a partir da aproximação com a prática. “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica” (HUIZINGA, 1971, p. 07).

O aprendizado dos seres primitivos era construído ludicamente, reunia prazer e alegria em suas atividades cotidianas. As crianças diferenciavam-se dos adultos

apenas na produção e na estatura visto apenas como um ser da coletividade. Segundo Queiroz (2009), “ainda não existia o sentimento de infância”.

Não havia separação entre criança e adultos, mas o jogo, a brincadeira e as regras já estavam presentes no seu dia-a-dia, proporcionando prazer e diversão no aprendizado coletivo.

No final do século XVIII surge uma nova visão em relação a criança, esta passa a ter mais importância e um novo olhar dos adultos no que diz respeito aos jogos e as brincadeiras dos pequenos. De acordo com Aries (1978), os jesuítas foram os primeiros a mostrarem possibilidades educativas através de jogos, mas fossem utilizados com disciplinas, assim, os jogos passaram a ser tão importantes tanto quanto os estudos.

Ainda neste século, se inicia idade contemporânea, período marcado pela Revolução Industrial; surge as grandes indústrias, as grandes cidades, tudo isso decorrente ao desenvolvimento econômico. Em decorrência disso, os trabalhos manuais foram substituídos por máquinas e a produção doméstica substituída pela fábrica, o que ocasionou o deslocamento de muitas famílias das áreas rurais para as cidades, em busca de emprego. Surge a classe trabalhadora formada por uma sociedade de baixa renda e pelos camponeses, obrigando, dessa forma, todos os membros da família a trabalharem para aumentar a renda da família, inclusive as crianças.

Embora as famílias levassem uma vida financeira difícil, não deixavam de se relacionar com a comunidade por meio das festas, dos jogos e das brincadeiras, mas infelizmente, não havia separação entre adultos e criança, ocasionando o envolvimento dos pequenos em atividades não propícias para idade. Sem a atenção e a fiscalização dos pais, as crianças se criavam na rua, por mais que tivessem um momento lúdico durante o trabalho, este era interrompido.

A partir do início do século XX, as crianças tiveram o trabalho substituído pela escola. A escola muda sua concepção, no que diz respeito a educação das crianças, compreendendo a importância que a mesma tem desde cedo no desenvolvimento do ser humano. Para Vygotsky, (203, p. 157), em nenhum outro período da vida a criança aprende tanto quanto nos anos de suas brincadeiras infantil.

E de acordo com os PCNS - Parâmetros Curriculares Nacionais - da educação infantil (2007), as brincadeiras e os jogos proporcionam a ampliação dos conhecimentos por meio da atividade lúdica.

Com base na teoria de Vygotsky e os PCNS, é fundamental que as crianças desde cedo frequentem a escola; e, as atividades proporcionadas pelas instituições educacionais sejam promovidas através da ludicidade. Este é um recurso pedagógica que possibilita o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social. Manson (2002) afirma que a maioria dos brinquedos que conhecemos hoje tiveram sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, pois proporcionavam a aprendizagem.

Sabe-se que o brinquedo e as brincadeiras sempre existiram; as crianças e, até mesmo os adultos, gostam de um movimento lúdico. Hoje em nossa sociedade o lúdico é visto como um facilitador da aprendizagem, por esse motivo, algumas escolas já possuem a brinquedoteca com o objetivo de transformar o espaço escolar em um lugar dinâmico, priorizando o desenvolvimento pleno de cada educando em todos os aspectos.

1.2 Conceituando o lúdico

O termo lúdico se origina do latim *ludus*, que significa brincar. O lúdico é definido por alguns autores em diferentes contextos; Segundo Galloway (1981), a palavra lúdico refere-se ao jogo, a brincadeira, brincar e brinquedo, significa alegria divertimento. Para Piaget (1971), o lúdico não envolve apenas uma forma de ocupação para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. Freijó (1992) diz que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

No conceito pedagógico a ludicidade deve ser usada como um instrumento facilitador da aprendizagem do educando. As atividades lúdicas devem ser utilizadas pelos educadores, atua como apetrecho fundamental na formação satisfatória do educando em todos os sentidos. No decorrer dos anos a valorização das atividades lúdicas tem se tornado mais frequentes nas escolas de educação infantil.

Em algumas instituições de ensino já existem as brinquedotecas proporcionando as crianças um ambiente agradável e tonando o recinto agradável e dinâmico proporcionando o desenvolvimento pleno do ser em todos os aspectos.

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questiona-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula". CAMPOS (1986 p. 15).

A ludicidade é um instrumento teórico que pode ser utilizado em qualquer disciplina escolar para facilitar a aprendizagem, a socialização, a comunicação, a expressão e a construção do conhecimento de cada indivíduo; mas, para que isso aconteça, é necessário que o educador planeje suas ações lúdicas para não deixar os educandos brincar por brincar, sem um objetivo a ser alcançado.

Nessa perspectiva a ludicidade é um mecanismo de fundamental importância no processo de ensino aprendizagem de cada indivíduo; para Gaupp apud Vygotsky (2003), "em nenhum outro período da vida a criança aprende tanto quanto nos anos de suas brincadeiras infantis". Então faz-se necessário que os educadores busquem mais conhecimento sobre esta recurso tão importante para facilitar a aprendizagem.

A criança é um ser em construção e a base dessa construção é realizada na infância. Nos tempos de criança jamais são esquecidas quando este ser se torna adulto, então é fundamental que o educador leia, pesquise e estude sobre ludicidade significativo levando em consideração a realidade do educando.

Os momentos lúdicos não são apenas jogos e brincadeiras, mas sim qualquer atividade que proporcione o prazer e a integração dos envolvidos. Sobre isto Amarília apud Salomão; Martinez (2007) diz que "a ludicidade é compreendida sob um aspecto de coletividade afirmando assim que, na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo".

São vários os conceitos sobre lúdico, mas analisando alguns, estes têm um único objetivo que é o desenvolvimento e a aprendizagem de todo o ser humano, independente de condições sociais; a ludicidade faz parte da vida de todos.

1.3 As faces do lúdico

As atividades lúdicas envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras; estão interligados uns aos outros, e juntos, são recursos pedagógicos que dão suporte ao educador e facilitam o processo ensino-aprendizagem.

A palavra brincar tem vários significados, mas todos estes passam a ideia de distração, diversão, agitação e faz de conta, ou seja, é o lúdico em ação envolvendo alegria, prazer e aprendizado.

É uma verdade que o brinquedo é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações (...) se a criança gosta de brincar, gosta também de brinquedo. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas (DIDONET, 2001, p. 11-19).

O jogo e o brinquedo são recursos que necessitam uma das outras para formar as brincadeiras; brincar é fundamental nas fases da vida do ser humano, principalmente na infância. A brincadeira não é apenas uma distração, mas sim um momento que se pode construir conhecimento; na brincadeira a criança expressa sua linguagem através de gestos, atitudes todas com significados importantes.

Segundo Bregolato (2007), o jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas que envolvem pessoas, animais; por sua vez, podem nessas atividades, interagir com objetos e com a natureza. Sendo o jogo, o provocador dessa relação entre as pessoas e delas com o meio ambiente, torna-se então uma metamorfose que modifica a realidade de forma lúdica, ou, o jogo pelas manifestações lúdicas pode criar novas possibilidades para a vida.

Os jogos são instrumentos pedagógicos importantes para o desenvolvimento da criança, eles promovem a interação com o outro e desenvolvem habilidades que serão de fundamental importância para a aprendizagem.

O ensino com jogos desperta na criança um maior interesse em aprender, pois o jogo é algo que lhe atrai, lhe instiga e lhe motiva, deixando-o mais espontâneo e participativo durante as aulas, estabelecendo, assim, um ensino-aprendizagem prazeroso e produtivo.

Com os jogos é possível diferenciar as aulas; facilitar o processo de alfabetização e letramento, substituindo, assim, o aprendizado mecânico e repetitivo por outro mais atrativo, onde os alunos possam pensar e refletir para compreender como funciona o mundo da leitura e escrita.

A palavra jogo é um termo que vem do latim "jocus" que significa gracejo, brincadeira, divertimento. É uma atividade física ou intelectual que integra regras, pessoas, objetos e varia de acordo com o ambiente onde cada indivíduo está inserido.

O brinquedo está presente na vida de qualquer criança; este objeto tem relação com o lúdico e é capaz de prover e facilitar o desenvolvimento. Para a criança, qualquer objeto pode se torna um brinquedo. Sobre isto Silva (2004), relata que no

ato da brincadeira, a criança pode fazer de qualquer objeto um brinquedo, pois ela usa a imaginação e desse modo ela cria e recria suas brincadeiras dentro de seu contexto imaginário. Vale ressaltar, que o uso dos brinquedos deve ser de forma planejada; os brinquedos devem ser usados de acordo com a faixa etária das crianças.

Brincadeira é um momento de lazer, distração, movimento, alegria e prazer que pode proporcionar interação e construção do conhecimento entre crianças, pessoas e alunos.

De acordo com Bueno (2010, p.27) “as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo”. É por meio da brincadeira que a criança aprende e compreende o mundo onde ela está inserida.

A brincadeira está presente na vida da criança desde cedo, pois esta atividade é primordial para que, nos primeiros anos de vida, construam aprendizados relevantes para o seu desenvolvimento integral. Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca.

Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo; a compartilhar momentos bons e ruins; a fazer amigos, e a ter tolerância e respeito; enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (RIBEIRO,2002, p.56).

2 JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A presente seção tem como objetivo demonstrar que os jogos são de muita valia para facilitar o processo de alfabetização; o conceito de Piaget, Vygotsky e Antunes de maneira mais simples e objetiva.

O processo de alfabetização e letramento é indispensável para o desenvolvimento de qualquer ser humano e, é capaz de transformar a realidade do cotidiano familiar e social. Freire (2001) diz que aprender a ler e escrever é aprender o seu contexto numa relação dinâmica, vinculando linguagem e realidade e; ser

alfabetizado é torna-se capaz de usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e de transformá-la.

Letramento é o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, bem como o resultado da ação de usar essas habilidades em práticas sociais, é o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da língua escrita e de ter inserido num mundo organizado diferente: a cultura escrita. (SOARES *apud* COSTA E SILVA,2015. p.02).

Não basta só aprender a ler e escrever, é necessário letrar-se para ser capaz de lidar e dominar o uso da leitura e da escrita em contextos variados, e assim, contribuir para transformar a sociedade onde estamos inseridos. Sabe-se que a alfabetização e o letramento são processos difíceis e lento; os jogos são suportes e recursos que os docentes precisam utilizar para estimular e facilitar a aprendizagem dos alunos.

Vale ressaltar que os jogos, por si só, não fazem com que os alunos se alfabetizem, quando este suporte é utilizado de forma correta torna-se um artefato fundamental para o docente mediar, facilitar e diferenciar o aprendizado dos alunos.

É através do jogo/brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, sendo livre para determinar suas próprias ações. O jogo/brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção (VIGOTSKY,1998, P.35).

Apoiada a esse pensamento teórico de Vygotsky, os jogos contribuem tanto no espaço escolar, quanto fora dele para o aprendizado dos educandos. A maioria das crianças, ao chegarem na escola, já tem o conhecimento de alguma brincadeira ou tipo de jogo, desse modo, o educador pode e deve associar este recurso ao seu planejamento para facilitar, ainda mais, o processo de ensino aprendizagem.

Os jogos precisam ser mais valorizados, por ser um suporte importante e necessário para o desenvolvimento dos alunos; capaz de proporcionar alegria, entusiasmo, prazer e motivação para a aprendizagem. Sendo assim, os jogos educativos, vinculados a outros suportes e estratégias didáticas pelo professor, tornam-se instrumentos facilitadores na aquisição da leitura e da escrita.

Segundo Callai (1991), referindo-se ao processo de alfabetização é evidente que as brincadeiras e a ludicidade devem atuar como auxiliares. Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a

criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso o que lhe dar prazer.

Desse modo o uso dos jogos pedagógicos permite que os alunos aprendam com alegria, entusiasmo e prazer. É fundamental que os professores proporcionem aos alunos diferentes maneiras de aprendizado, não só dentro da sala de aula, mas, se possível, que as aulas aconteçam em espaços diferenciados como praças, quadras, campo de futebol e outros; o diferencial quem faz é o educador e, é este diferente que chama a atenção dos alunos e os instiga.

Para que o processo de alfabetização e letramento se concretize e dê resultados, é necessário que o educador busque compreender o verdadeiro sentido das atividades lúdicas; onde estão inseridas as brincadeiras, os jogos e brinquedo possibilitando maneiras significativas e estimulantes para o processo de alfabetização, diferente da tradicional.

A alfabetização e o letramento são duas ações distintas, mais indissociáveis; portanto, faz-se necessário que o educador possibilite aos alunos a aprendizagem, não só da leitura e escrita, mas sim do letramento, onde o aluno possa compreender e utilizar os mesmos, não apenas em sala de aula, mas também no seu dia a dia social.

Para Freire (1983), “alfabetizar tem o objetivo tríade: tematizar o mundo, dialogar sobre o mundo e transformar o mundo”.

Mas 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 auto formação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre o seu contexto (FREIRE, 1983, p. 72).

Sendo assim percebe-se que é necessário que o educador possa articular a leitura e a escrita, levando em consideração todos os aspectos socioculturais; saber fazer uma leitura de mundo na construção do conhecimento de práticas sociais e, não apenas, no intuito estabelecido; escolarizar, ultrapassando as limitações dos métodos baseados na silabação.

Segundo os estudos de Piaget, os seres humanos passam por várias mudanças durante o seu desenvolvimento; estas têm o seu início na infância, onde

ele classifica de estágios ou fases de desenvolvimento cognitivo. Este teórico, em sua pesquisa, relata a importância da interação social como algo essencial para o desenvolvimento intelectual do ser humano e diz que as atividades em grupo são fundamentais para a interação entre as crianças; que o jogo é um instrumento significativo capaz de promover e ampliar o conhecimento educacional e social da criança.

Piaget classifica de três formas os jogos, sendo eles, jogo de exercício, jogo simbólico e o jogo de regras. O jogo de exercício, consiste em repetição de gestos e movimentos simples como, por exemplo, emitir sons, correr, pular, balançar os braços entre outros, isto pode ser observado na fase maternal da criança.

O jogo simbólico, consiste no faz de conta, onde a criança imagina, fantasia e sonha, realizando assim, seus desejos e vontades. Estas características iniciam-se normalmente aos cinco anos, tendo um desenvolvimento maior aos sete anos. O jogo de regras, consiste em um conjunto de regras normalmente imposta dentro de grupos ou de competições, onde o descumprimento dessas regras causa penalidades, quando não cumpridas; pode ocorrer a partir dos cinco anos de idade.

Segundo Piaget (1971) o jogo envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. Desse modo, o autor afirma que os jogos são recursos que favorece o desenvolvimento da criança, sendo algo indispensável a prática educativa.

De acordo com Vygotsky (1984), o lúdico é de fundamental importância para 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, pensamento, interação e da concentração.

Desse modo o referido autor enfatiza que os jogos são artefatos capazes de desenvolver várias habilidades que serão primordiais para o desenvolvimento pessoal e social de cada ser humano.

A aprendizagem através de jogos, como domino palavra cruzadas, memória e outros, permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso eles devem ser utilizados, ocasionalmente, para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária (VYGOTSKY 1998, p.47).

Levando em consideração a fala de Vygotsky, os jogos possuem benefícios capazes de despertar nos alunos o interesse pela leitura e escrita. Este é um

instrumento que aguça, desperta, aflora; promove a aprendizagem de forma mais simples e prazerosa.

Os jogos possibilitam aos alunos uma maior compreensão do processo de alfabetização, estes instrumentos associada ao lúdico, permite uma maior relação entre os alunos e o conhecimento.

O jogo traz benefícios distintos e eficientes para alcançar seu principal objetivo, este é capaz de desenvolver habilidades no processo de alfabetização que, está muito além do ato de ler; o jogo possibilita aos alunos outros aprendizados, sendo assim, este instrumento pedagógico proporciona o desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos que serão de fundamental importância para o seu convívio em sociedade.

2.3 Concepção de Antunes

Através dos estudos de Antunes, o jogo é um recurso estimulante da aprendizagem; possibilita ao educando divertimento, realização dos seus desejos e, acima de tudo; proporciona aprendizagem de forma prazerosa. Antunes (2003) relata que “é possível descobrir que o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo o que deseja.”

Segundo o autor, quando a criança joga, ela é livre, imita, representa, fantasia, ou seja, a criança age no jogo sem restrição fazendo uso do inconsciente e do real ao mesmo tempo. No entanto, ele alerta que é necessário que seja feita uma análise minuciosa nos jogos que serão utilizados, antes de inclui-los às atividades pedagógicas; os mesmos devem estar interligados aos temas e aos objetivos, atentando para que a aprendizagem seja significativa.

O objeto que diferencia jogo pedagógico de outro, que proporcione apenas descontração e alegria, é quando se torna capaz de provocar aprendizagem significativa; estimula a construção de novo conhecimento; e principalmente, desperta o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais, que o ajude a construir conexões (ANTUNES, 1998, p. 46).

Desse modo é necessário que o educador busque conhecimento sobre o jogo que quer utilizar em suas atividades e a partir de então associe a criatividade aos conhecimentos adquirido, sendo este um educador crítico com sigo mesmo para

ajustar suas atividades ou muda-las quando intuir que não alcançaram o objetivo proposto.

Antunes relata que é possível alfabetizar a criança através de jogos proporcionando ao educando:

Situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem.

3 CONCEITANDO ALFABETIZAÇÃO

A presente seção tem como objetivo conceituar alfabetização de acordo com a concepção de Emília Ferreiro e Magda Soares, como também, a relação entre professor e aluno durante este processo, fazendo menção do real papel do professor na aplicação do lúdico no ensino da leitura e escrita. Aborda também a importância do uso da ludicidade no processo de alfabetização dentro do contexto escolar.

De acordo com Soares (2004), a alfabetização é a consciência fonológica e fonêmica, é a habilidade de codificação e decodificação da língua escrita, ou seja, a alfabetização é o processo do código da escrita.

Sendo assim, a alfabetização é entendida como o aprendizado do alfabeto, permitindo a sua utilização como código de comunicação, onde um indivíduo se torna capaz de ler, escrever e operar números.

A priori, a alfabetização é uma etapa, um alicerce para o desenvolvimento de toda a aprendizagem, que deve acontecer com qualidade, sempre atendendo as especificidades dos alunos.

3.1 Alfabetização e Letramento segundo Emília Ferreiro e Magda Soares

Nos dias atuais fala-se muito em alfabetização e letramento, estes assuntos tem sido alvo de estudos e pesquisas, são elementos muito importante na vida cotidiana do ser humano. Embora haja diferenças entre alfabetização e letramento, estes são termos indissociáveis, um complementa o outro.

Sobre isto, Magda Soares (2009) diz que as atividades de alfabetização e letramento devem desenvolver-se de forma integrada, caso sejam desenvolvidas de forma dissociada, a criança certamente terá uma visão parcial e, portanto, distorcida do mundo da escrita.

A base será sempre o letramento, já que, a leitura e escrita, são fundamentalmente meios de comunicação e interação; enquanto a alfabetização deve ser vista pela criança como instrumento, para que possa envolver-se nas práticas e usos da língua escrita.

Assim, a história lida pode gerar várias atividades de escrita, como pode provocar uma curiosidade que leva à busca de informações em outras fontes; frases ou palavras da história podem vir a ser objeto de atividades de alfabetização; poemas podem levar à consciência de rimas e aliterações.

O essencial é que as crianças estejam imersas em um contexto letrado, o que é uma outra designação, que também se costuma chamar de ambiente alfabetizador, e que nesse contexto sejam aproveitadas, de maneiras planejada e sistemática, todas as oportunidades para dar continuidade aos processos de alfabetização e letramento que elas já vinham vivenciando antes chegar à instituição de educação infantil.

Nesse sentido, é necessário que estes dois processos, alfabetização e letramento, caminhem sempre juntos, proporcionando habilidades significativas para ampliarem conhecimentos. Entretanto, não basta apenas saber ler e escrever, é necessário que haja uma compreensão plena de leitura e escrita em diferentes contextos.

Segundo Soares (2010, p. 21) “letrar é mais que alfabetizar, é ensinar ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno”.

Desse modo, não é suficiente apenas o aprendizado de codificação e decodificação de sons e letras, mais sim ter o domínio e fazer o uso desses dois processos de forma competente. Não basta ensinar só a leitura e escrita, o aprendizado vai além, oportunizando o aluno a compreender os mais variados tipos de textos que estão presentes no seu dia-a-dia.

O desafio de alfabetizar e letrar o aluno é ainda maior; esta prática requer um desenvolvimento integral do educando, é necessário que os docentes conheçam e dominem esta prática.

Por mais que haja diferença entre alfabetização e letramento, e entre alfabetizado e letrado, é necessário que estes elementos estejam sempre interligados.

Retomemos a grande diferença entre alfabetização e letramento e entre alfabetizado e letrado (...) um indivíduo alfabetizado não

é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever, já o indivíduo letrado, indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e escrita (SOARES, 1998, p. 39-40).

Portanto a alfabetização e o letramento estão intrinsecamente ligados, possibilitando ao aluno não somente o aprendizado da leitura e escrita, mas a interpretação do que é ler e escreve. Desse modo, proporcionam um melhor desempenho ao indivíduo, no que diz respeito em aprender ler e escrever, como também, interpretar o mundo a sua volta de forma adequada as demandas sociais.

Alguns autores relatam que o letramento tem seu início antes mesmo da alfabetização, isso ocorre de acordo com o cotidiano familiar e social. Pode-se dizer que não existe um nível zero de letramento, uma pessoa pode não saber ler e escrever, mas pode ser letrada de acordo com o ambiente onde está inserida.

Nas sociedades urbanas modernas, não existe grau zero de letramento, pois as pessoas, em todos os momentos participam de alguma forma de algumas dessas práticas, ou seja, desde de pequenas estão em contato com a linguagem escrita, por meio de seus diferentes portadores de texto, como livros, jornais, embalagens, cartazes, placa de ônibus, etc; iniciando-se no conhecimento desses materiais gráficos antes mesmo de ingressarem na instituição educativa, não esperando permissão dos adultos para começarem a pensar sobre a escrita e seus usos (LUIZATO, 2003, p. 71).

Se o indivíduo convive diariamente onde o uso de jornais, revistas, cartazes e outros são frequentes, este pode ter um interesse maior para compreender e dominar a leitura e escrita. Uma pessoa pode ser letrada antes mesmo de ser alfabetizada.

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado (SOARES, 1998, p. 47).

É necessário que o aprendizado da leitura e escrita seja em conjunto para aprimorar, ainda mais, seus conhecimentos e possibilitar o aluno fazer o uso real da leitura e escrita em diferentes situações.

3.2 Relação Professor-Aluno e seus Impactos na Aprendizagem

A relação professor-aluno é um dos eixos fundamentais no processo ensino-aprendizagem, sendo necessário que haja valorização de conhecimento e respeito mútuo para juntos partilharem a aprendizagem.

O professor possui um poder de influência sobre os alunos que vai além do ensino de conteúdos e habilidades; há também um relacionamento afetivo e emocional que deixam marcas por toda a vida. E de acordo com Miranda apud Severo (2015), além da família, o professor pode influenciar a vida dos alunos, pois ele está presente em grande parte da vida destes e por isso a importância da afetividade na medida certa, entre ambos.

Desse modo cabe ao professor estabelecer um relacionamento afetuoso e prazeroso, sem perder sua autonomia em sala de aula; ele é o principal mediador do conhecimento e do bom relacionamento.

A relação entre professor e aluno depende, fundamentalmente do clima estabelecido pelo professor, da relação empática com seus alunos, de sua capacidade de ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão dos alunos e da criação das pontes entre o seu conhecimento e o deles. Indica também que o professor deve buscar educar para as mudanças, para a autonomia, para a liberdade possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais (SOUZA; SILVA APUD DEVERO, 2015, p.3).

É evidente ressaltar que o professor influencia grande parte dos seus alunos, os mesmos espelham-se em seu comportamento e atitudes, tornando-se uma referência. “Grande parte dos alunos se espelham na figura do professor, e este pode ser a maior referência para eles, pois muitas vezes esses alunos não tem a família presente na vida escolar, entre outros motivos (TASSONI 2000)”.

Desse modo é necessário que o educador esteja atento a suas condutas e atitudes, dentro e fora da sala de aula; além de ensinar conteúdos, serve como fonte de inspiração pessoal e profissional.

A relação professor-aluno deve ser uma relação afetiva, pois assim torna-se um elo fundamental capaz de mudar um paradigma antigo, onde o professor exercia um papel de autoritarismo, não oportunizando a participação de seus alunos na construção do aprendizado, como se ele fosse o dono do saber, e, os alunos, por sua vez, fossem como uma caixa onde pudesse depositar todo esse saber.

3.3 O papel do Professor Alfabetizador na Aplicação do Lúdico

Através da aplicabilidade do lúdico o aluno passa a aprender de forma significativa e divertida, estimulando a inteligência e a criatividade.

Para facilitar o processo de alfabetização e letramento é necessário que o professor estimule a curiosidade dos educandos e as atividades lúdicas são fundamentais, pois estas atuam como suporte para o ensino proporcionando aprendizado e divertimento ao mesmo tempo.

Trabalhar com o lúdico não é simplesmente brincar ou jogar com os educandos, mas é necessário que o educador e o educando disponham de um ambiente acolhedor e organizado, onde tenha materiais destinados ao manuseio afim de propiciar a interação com o mundo da leitura e da escrita de forma séria e prazerosa. Para que o lúdico tenha eficácia e possa atender as várias especificidades e níveis de conhecimento, que permeiam uma sala de aula, é necessário que o educador planeje as atividades lúdicas com objetivos e metas a serem alcançadas.

Para alfabetizar, não basta a apenas trabalhar com textos, para ter sucesso no ensino, as atividades devem ser desenvolvidas dentro de uma proposta lúdica, interessante e envolvente. O importante é promover atividades diversificadas que atentam o interesse de todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem (Brasil 2008, apud MARTINS p.11).

O professor alfabetizador tem que proporcionar aos alunos atividades diferenciadas do tradicional, através do lúdico é possível incentivar a participação dos alunos e facilitar a assimilação do conteúdo.

3.4 A importância do lúdico para a alfabetização

A ludicidade vem ocupando um importante papel no contexto escolar, enquanto recurso pedagógico, para o ensino-aprendizagem das crianças. No processo de alfabetização não é diferente, se trata de um período muito importante e especial para a aquisição da leitura e escrita, onde muitas informações são vivenciadas. Para facilitar a compreensão dessas informações faz-se necessário o uso do lúdico como mediador e facilitador desse processo de alfabetização.

A ludicidade no contexto escolar facilita e contribui para a compreensão do educando de maneira descontraída e alegre, permitindo que o processo de alfabetização se dê naturalmente.

Kishimoto (1994) diz que, 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 facilidade e naturalidade.

Em concordância com Kishimoto, o educar ludicamente possui um significado valioso, pois desenvolve muitas funções cognitivas e sociais. Então faz-se necessário que a escola e todo o corpo docente diferencie suas práticas metodológicas e despertem nos educandos o gosto pela aprendizagem, respeitando e valorizando o conhecimento dos alunos e o seu tempo de aprendizagem.

O ambiente escolar e principalmente a sala de aula deve ser um lugar prazeroso, estimulante, desafiante envolvendo uma combinação de práticas pedagógicas unidas ao prazer, a alegria, a satisfação e o aprendizado. Para que haja uma efetividade no aprendizado através do lúdico é necessária uma mediação qualitativa e atenta do educador.

Para a mediação acontecer de forma qualitativa, é necessário que o educador tenha olhos muito atentos aos movimentos apresentados pelos alunos nos jogos propostos. Desta forma é possível perceber determinados comportamentos, sentimentos, bem como quem são principais modelos de identificação de nossos alunos, assim como suas aprendizagens e o seu próprio desenvolvimento. (CERQUEIRA, 2004, p. 4).

É notório a diversidade cultural que o lúdico oferece para que se crie um ambiente que seja favorável ao aprendizado alicerçado na espontaneidade, na liberdade e na descontração; primando momentos descontração, integração, motivação e, principalmente, o aprendizado e o desenvolvimento dos discentes.

Vale ressaltar que o lúdico por si só, ou seja, o brincar por brincar, não facilita e nem promove a aprendizagem com qualidade. Por isso é necessário que o educador tenha em mente o que pretende ensinar e qual objetivo deseja alcançar para assim promover com êxito a aprendizagem.

4 ANÁLISE DOS DADOS DO QUESTIONÁRIO COM AS PROFESSORAS DA ESCOLA LÓCUS

A presente seção tem objetivo de apresentar a metodologia utilizada neste trabalho. Teve como instrumento de pesquisa um questionário aplicado para as professoras da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Nova União com o objetivo de coletar informações necessárias para a realização do mesmo, esta foi uma forma mais simples e conveniente para que as professoras respondessem as perguntas.

4.1 Instrumento, coleta e análise para o desenvolvimento da pesquisa

O presente trabalho teve como elemento de pesquisa a Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Nova União, localizada as margens do rio Maratauíra especificamente na Costa Maratauíra.

A referida escola foi inaugurada em 1998, tendo cinco salas de aula e funcionando em dois horários manhã e tarde, possui cinco professores, uma Gestora, uma secretaria e duas serventes, uma copa, dois banheiros, um refeitório e 127 alunos sendo, quarenta e dois da educação infantil maternal, período um e período dois e setenta e cinco do ensino fundamental.

Para a execução deste trabalho foi realizado um questionário com quatro perguntas voltadas às três professoras, do primeiro ano do ensino fundamental I, para inquirir a respeito do uso do lúdico nas práticas pedagógicas diárias, em sala de aula. Elegeu-se esta fase de aprendizado, devido fazer parte do início do ciclo de alfabetização, sendo que também as crianças se sentem atraídas por atividades lúdicas, o que é o ponto central desta pesquisa.

As perguntas relacionadas ao tema do trabalho foram postas aos docentes no mês de abril no ano de 2018, para um grupo de seis professoras, mas infelizmente, nem todas colaboraram, apenas três assumiram com sua responsabilidade nos repassando o questionário respondido na data marcada.

Teve alguns contra tempo em relação a coleta de dados devido alguns professores se negarem a responder ao questionário, pois uma das escolhidas disse que não podia responder logo teria que levar pra sua casa e outro dia traria, mas infelizmente, isso não aconteceu, pois no dia marcado para a entrega ela

simplesmente falou que havia esquecido e só traria no outro dia; outra pediu que eu deixasse com a diretora, deixei, mas, infelizmente, ela esqueceu e o questionário foi perdido; a terceira professora também ficou impossibilitada e não pode me entregar o questionário no dia marcado, enfim, de seis restaram apenas três.

Mesmo com esses contratempos não desistir, fui em busca das outras professoras para coletar esses dados de suma importância para a realização desse trabalho e, graças a Deus, encontrei docentes que puderam honrar e colaborar respondendo o questionário de como se dá o uso do lúdico como recurso facilitador da alfabetização dentro do espaço escolar onde elas atuam compartilhando, assim, suas experiências e aprendizado através do uso do lúdico no ensino-aprendizagem dos alunos.

4.2 Os professores e o ponto de vista sobre a ludicidade na aprendizagem

Através das respostas obtidas por meio do questionário analisou-se que todas as professoras demonstram a importância do uso da ludicidade na sua prática pedagógica, sendo assim, é necessário compreender qual a sua compreensão sobre o conceito da ludicidade. Coletamos as seguintes respostas:

“Entende-se que o lúdico veio somar com os profissionais da educação tendo como um suporte no auxílio para alfabetização, que tem sido uns dos meios mais utilizado, por nós educadores, para complementar o ensino-aprendizagem nesse processo de alfabetização” (p.1).

“É um trabalho realizado no concreto com as crianças, usando jogos e brinquedos para que a aprendizagem surta mais efeito”(p.2).

“Lúdico são atividades relacionadas a jogos, brinquedo e brincadeiras que podem auxiliar a aprendizagem de forma mais eficiente ou alegre” (p.3).

As professoras não foram unânimes em suas respostas ao conceituar o lúdico, mesmo que de forma simples apenas duas relataram sem fugir do verdadeiro conceito sobre o assunto abordado. A professora (p1) não foi objetiva em sua resposta, pois conceitua o lúdico apenas como um suporte utilizado pelos professores no processo de alfabetização.

Dando continuidade ao questionário, perguntei o que é aprendizagem lúdica e obtive as seguintes respostas:

“É uma maneira de se ensinar de forma bem dinâmica, através de jogos didáticos e faz com que a criança venha se interessar pela aprendizagem dia após dia, sem que elas pecam seu foco no ensino-aprendizagem” (p.1).

“É um aprendizado dinâmico com mais eficácia que se observa um excelente resultado” (p.2).

“É uma ferramenta dinâmica que vai contribuir tanto para o educador como o educando no processo ensino-aprendizagem” (p.3).

Analisando as respostas das professoras, nota-se que todas têm a mesma fala quando relatam que aprendizagem lúdica é uma dinâmica que facilita e desperta o interesse dos alunos pela aprendizagem. Nesse sentido, fez a seguinte pergunta, qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento. As respostas que seguem são:

“Para mim a importância é que o aluno vai conhecer regras e limites a partir da ludicidade, incluindo a sua melhora no aprendizado” (p.1)

“A importância da ludicidade neste processo de alfabetização e letramento é que através deste recurso pode-se promover atividades diversificadas que possibilitam o aprendizado e o divertimento” (p.2).

“Este recurso ajuda o aluno aprender de forma prazerosa, sendo que ao mesmo tempo que brinca, aprende” (p.3).

A professora (p1) mostra-se perdida em sua resposta, pois não é clara no que diz, ressalta apenas a aprendizagem de regras e limites, que na verdade não era esse o sentido da pergunta. As professoras (p.2 e p.3) afirmam que o lúdico é de suma importância para o processo de alfabetização e letramento, pois este recurso possibilita a estimulação e a aprendizagem de forma alegre e divertida. Sendo assim, indagou-se quais as atividades lúdicas mais utilizadas no processo de alfabetização e letramento. As respostas foram:

Utilizo jogo das sílabas, para a formação de palavras e frases; e o bingo de letras, para o reconhecimento das letras do alfabeto (p.1).

Texto fatiado, cantiga de roda, bingo de letras e outros. O texto fatiado serve para ordenar as palavras e o aprendizado da leitura de acordo com o original exposto nesse dia (p.2).

Caixa musical, o canto do brincar, caça palavras, bingo de letras e outros. A caixa musical funciona da seguinte forma, as crianças tiram um objeto da caixa e tentam escrever o nome deste objeto e, juntamente com a turma, vão cantar uma música que contenha este objeto. O canto do brincar é um cantinho onde possui vários materiais como tampa de garrafas, brinquedos e outros, as crianças são convidadas a fazer um ditado concreto escolhendo alguns materiais e escrevendo o nome. Caça palavras encontrar as palavras em destaque e o bingo de letras para o aprendizado das letras (p.3).

As professoras (p.1 e p.2) usam atividades parecidas para facilitar o aprendizado dos alunos, deixando-os mais à vontade para aprender e interagir uns com os outros. A professora (p.3) usa dois recursos diferentes das primeiras que é a caixa de música e o cantinho do brincar. Observa-se que estas atividades são bem diferentes do habitual em sala de aula, pois ela utiliza bastante o uso do concreto o que é de grande importância para os educandos.

Diante do exposto, faz-se necessário que o professor em sua ação pedagógica possa ir em busca de novos conhecimentos para que o ensino dos alunos das séries iniciais, possa ser significativo, tendo como subsidio metodológico o lúdico no processo de alfabetização e letramento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando o uso da ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de alfabetização e letramento, dos alunos do primeiro ano do ensino fundamental I, nota-se que este tem eficiência é bastante utilizado pelos docentes durante a prática pedagógica. Através dos jogos e das brincadeiras é possível que haja um desenvolvimento mais significativo e integral dos educandos que por meio das atividades lúdicas interagem com o conhecimento de forma mais espontânea.

Sendo assim a criança é capaz de aprender com mais significação, pois a criança aprende enquanto brinca relacionando prazer e aprendizagem em um momento simples e prazeroso.

Graças aos estudos e pesquisas que vem sendo feitas sobre o uso da ludicidade nota-se que as escolas e os docentes buscam cada vez mais compreender e utilizar os recursos lúdicos para promover uma aprendizagem diferenciada, onde a criança se sinta instigada e motivada para desenvolver habilidades importantes e necessárias para a aquisição do processo de alfabetização e letramento.

Na primeira seção vemos vários conceitos de ludicidade segundo alguns teóricos, mas o que se percebe e que todos relatam que são atividades prazerosas e fundamentais para promover a aprendizagem de forma integral e agradável.

De acordo com a segunda seção mostra-se a importância que os jogos possuem para o desenvolvimento educacional e social de cada indivíduo, fazendo uma abordagem sobre a concepção de diferentes teóricos que falam a respeito

desses recursos de importante valia para promover uma aprendizagem diferenciada do tradicional.

Com relação a terceira seção, esta trata dos conceitos de alfabetização e letramento na visão de duas autoras bem conhecidas que desenvolveram estudos e pesquisas sobre o referido assunto, alfabetização e letramento, processo de fundamental importância na vida de cada ser humano. Ainda nesta seção foi abordada a relação entre professor e aluno durante este processo, qual o seu papel na utilização deste recurso e por fim qual a importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar.

Na quarta seção está a coleta de dados realizada através de questionário, onde foi possível conhecer qual a importância do lúdico no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita na visão de cada professora entrevistada. Percebeu-se que algumas ficaram meio perdidas em algumas respostas, sendo assim percebe-se um certo distanciamento entre teoria e prática na fala de determinadas docentes.

Foi possível concluir que esta pesquisa é de fundamental importância para a minha formação, enquanto profissional da educação comprometida em ensinar e aprender de maneira significativa e divertida, promovendo, assim, um envolvimento espontâneo que prime pelo aprendizado de forma qualitativa e eficiente.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ARIES, P.**Historia Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Zabar Editores. (1978).
- BREGOLATO, Roseli Aparecida. **Cultura Corporal do esporte**. 2ªedição. São Paulo: ícone 2007.
- BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**: ensinando de forma lúdica.
- CALLAI, H.C .(org). **o ensino em estudos sociais**. Lujuí: Ednuniujú,1991
- CAMPOS, D. M. S.-**Psicologia da Aprendizagem**, 19º ed., Pretopolis: Vozes, 1986.
- DIDONET, Vital. Creche a que veio... para onde vai... Brasília: Revista em Aberto. Didonet (2001, p.11-19).
- CRUZ, D. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S.M.P (org). **O lúdico na formação do educador** Petrópolis: Vozes 1997.
- FREIJÓ, O.G.-**Corpo e movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FREIRE, P. 1921-1997. **Política e Educação: ensaios/Paulo Freire**. 5º Ed. Editora Afiliada – São Paulo, Cortez ,2001. (Coleção questões de nossa Época; v. 23).
- FREIRE, P, FREIRE.A,M.A. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. Ed.UNESP.2001 a. Coleção Educação e Mudança vol. 1.9º ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.
- GALLOWAY, C. **Psicologia da Aprendizagem e do Ensino**. São Paulo: Cultrix, 1981.
- HUIZINGA, **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**.Sao Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971.
- KISHIMOT, Tizuco Morchida, et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a Educação infantil**. 1ª ed. São Paulo: Pioneira,1994. 63 p.
- KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Pioneira 1994.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.10º ed. São Paulo: Cortez editora, 2007.

LUIZATO, C. Contexto de letramento: é possível trabalhar com produção de texto na Educação Infantil. **Leopoldia num- Revista de estudo e comunicação**, v.28, nº78, p. 71, junho. 2003.

MANSON, M. **História dos brinquedos e dos jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MIRANDA, E.D.S. **A influência da relação professor-aluno para o processo de ensino-aprendizagem no contexto afetividade**. 2008.

PIAGET, J. A formação do símbolo na imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Zahar, 1971.

QUEIROZ, Marcelo. **Confinamento e Anormalidade**: Uma análise sobre as especificidades da institucionalização de crianças e adolescentes com deficiência. Dissertação (Mestrado em Serviço Social) -Pontifca Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.

RIBEIRO, P.S. **Jogos e brinquedos tradicionais**. IN: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos.7º Edição. Pretopolis, RJ: Vozes, 2002.

SALOMÃO, H.S; MARTINE, M. A importância do lúdico na educação infantil: focado a brincadeira e as situações de ensino não direcionado, 2007. Disponível em:358.pdf Acesso em 02 mar. 2018.

SOARES, M. **Práticas de letramento e implicações para a pesquisa e políticas de alfabetização e letramento e implicações para a pesquisa e para políticas de alfabetização e letramento**. In: Marinho, marildes; CARVALHO, Gilcinei. (orgs). Cultura escrita e letramento. Belo Horizonte: Editora UFMG,2010.

SOARES, **Alfabetização e letramento na educação infantil**. Revista Pátio Educação Infantil. Artmed, Porto Alegre, nº VII- Nº 20- Oralidade, Alfabetização e letramento, jul/out, 2009.

SOARES, M. O que é letramento e alfabetização. IN_. Letramento: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as múltiplas facetas**. 26º Reunião Anual da Anped, 2004.

SANTOS, S.M.P. dos (organizadora). **O lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

TASSONI, E.C.M. **Afetividade e produção escrita: a mediação do professor em sala de aula**. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação UNICAMP. 2000.

VIGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo:Ed. Martins Fontes.1989.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente : o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes ;1998.

VIGOTSKY,L,S. **PISICOLOGIA PEDAGOGICA.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

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

APÊNDICES

Questionário de perguntas feitas aos professores

1. O que você entende por lúdico?

.....
.....

2. O que é aprendizagem lúdica para você?

.....
.....

3. Qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento?

.....
.....

4. Quais atividades lúdicas mais utilizadas por você no processo de alfabetização?

.....
.....