

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

MARIA CLETA DOS SANTOS ANDRADE

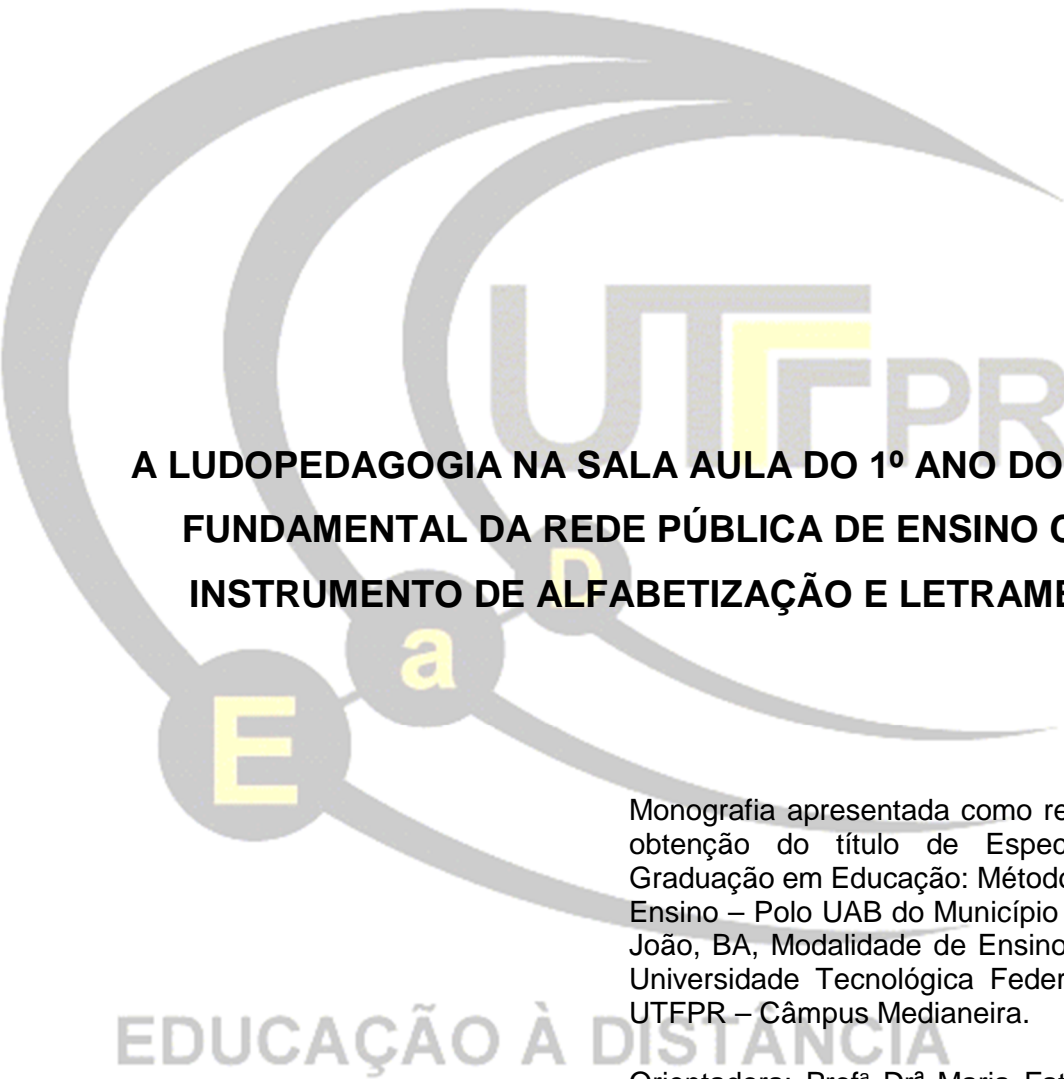
**A LUDOPEDAGOGIA NA SALA AULA DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA DE ENSINO COMO
INSTRUMENTO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

MARIA CLETA DOS SANTOS ANDRADE



**A LUDOPEDAGOGIA NA SALA AULA DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA DE ENSINO COMO
INSTRUMENTO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo UAB do Município de Mata de São João, BA, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof^a Dr^a Maria Fatima Menegazzo Nicodem

MEDIANEIRA

2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

A LUDOPEDAGOGIA NA SALA AULA DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA DE ENSINO COMO INSTRUMENTO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Por

MARIA CLETA DOS SANTOS ANDRADE

Esta monografia foi apresentada às **10 h** do dia **9 de junho de 2018** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo de Mata de São João, BA, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho **APROVADO**.

Profa. Dr^a Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira
Orientadora

Prof Ms. Floida Moura Rocha Carlesso Batista
UTFPR – Câmpus Medianeira

Profa. Magda Santos da Cruz
UTFPR – Polo de Mata de São João

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-

Dedico ao bom Deus pelo fôlego de vida, aos meus filhos Philippe e Ágatha que estiveram do lado nesta jornada me dando apoio e incentivo, aos parentes que sonharam comigo e a todos que se dedicam a educação.

AGRADECIMENTOS

A Deus autor e consumidor da minha vida, pelo dom, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus filhos Luís Philippe e Ágatha Louise, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

A minha orientadora professora Dra. Maria Fatima Menegazzo Nicodem. pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“...coisa gostosa é brincar! Brinquedos dão alegria: bonecas, pipas, peões, bolas, [...]. Brinquedos podem ser feitos com diferentes materiais: madeira, plástico, metal, pano e papel. Mas há brinquedos que são feitos com algo que a gente não pode tocar e nem pegar: brinquedos que são feitos com as palavras.”

(Rubem Alves)

RESUMO

ANDRADE, Maria Clea dos Santos. **A ludopedagogia na sala aula do 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública de ensino como instrumento de alfabetização e letramento**. 2018. 68p. Orientadora Professora Drª Maria Fatima Menegazzo Nicodem. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Este trabalho teve como temática a ludopedagogia na sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública. Por meio desta pesquisa objetivou-se identificar as contribuições do brincar no processo de Alfabetização e Letramento. Ensinar por meio da ludicidade é aceitar que o lúdico (jogos, brincadeiras) faz parte do universo da criança, e por intermédio de inúmeras brincadeiras da cultura infantil consegue ampliar seu repertório, seu vocabulário tornando-o mais rico e mais fluente por meio da memorização. O lúdico (jogos, brincadeiras) oportuniza a criança estabelecer associações, ampliar a rede de significados, compreender o mundo, além de possibilitar um melhor aprendizado de qualquer conteúdo inserido, contribuindo também para o desenvolvimento da sua personalidade. Foram selecionados como elementos metodológicos para enriquecer esta pesquisa, observações do cotidiano escolar, questionários com profissionais da educação. O resultado encontrado foi alicerçado em fundamentações de autores como Brito (2015), Friedmann (2012) Kishimoto (2011), Queiroz (2009), Antunes (2002) e outros autores principalmente aqueles que enfatizam o significado do lúdico, sua importância e utilização nas atividades pedagógicas em sala de aula.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeira. Aprendizagem. Criança.

ABSTRACT

ANDRADE, Maria Clea dos Santos. **A ludopedagogia na sala aula do 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública de ensino como instrumento de alfabetização e letramento.** 2018. 68p. Orientadora Professora Dr^a Maria Fatima Menegazzo Nicodem. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work had as its theme the pedagogy in the classroom of the first year of Elementary School of the public network. The purpose of this research was to identify the contributions of playing in the process of Literacy and Literacy. To teach through playfulness is to accept that the playful (games, games) is part of the universe of the child, and through innumerable jokes of children's culture can expand their repertoire, their vocabulary making it richer and more fluent through memorization . The ludic (games, play) allows the child to establish associations, expand the network of meanings, understand the world, and enable a better learning of any content inserted, also contributing to the development of his personality. They were selected as methodological elements to enrich this research, observations of daily school life, questionnaires with students, parents and education professionals. The result found was based on the foundations of authors such as Brito, Friedmann, Kishimoto, Queiroz , Antunes and other authors, mainly those who emphasize the meaning of playfulness, its importance and use in classroom teaching activities.

Keywords: Games. Play. Learning. Child.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Hipótese Pré-Silábica..... | 26 |
| Figura 2 – Hipótese Silábica..... | 26 |
| Figura 3 – Hipótese Silábica Alfabética..... | 27 |
| Figura 4 – Hipótese Alfabética | 27 |
| Figura 5 – Atividade com o nome do aluno | 29 |
| Figura 6 – Atividade com rimas..... | 30 |
| Figura 7– Bingo dos Sons Iniciais..... | 32 |
| Figura 8 – Bingo da Letra Inicial..... | 33 |
| Figura 9 – Trinca Mágica..... | 34 |
| Figura 10 – Roda Cantada | 35 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 – Definição do Lúdico | 42 |
| Tabela 2 – Diferença entre Jogos e Brincadeiras..... | 42 |
| Tabela 3 – Conhecimento e Utilização dos Jogos em Sala de Aula | 43 |
| Tabela 4 – Crianças na Sala de Aula que não se Envolvem nas Brincadeiras | 44 |
| Tabela 5 – Percepção sobre Crianças que se Envolvem nas Brincadeiras | 45 |
| Tabela 6 – Influência do Lúdico para a Criança Formar Conceitos Básicos | 47 |
| Tabela 7 – Busca de Atividades Lúdicas para Tornar o Ensino mais Atraente e Prazeroso | 47 |
| Tabela 8 – A efetividade do lúdico na aprendizagem dos alunos..... | 48 |
| Tabela 9 – O Lúdico Auxilia na Amenização das Dificuldades de Aprendizagem..... | 49 |
| Tabela 10 – Participação dos Professores nas Brincadeiras Junto aos Alunos | 49 |
| Tabela 11– Materiais disponibilizados pela Escola para Trabalhar com o Lúdico.... | 50 |
| Tabela 12– Uso dos Recursos Tecnológicos Pelo Professor em Sala de Aula | 51 |
| Tabela 13– Formas de Uso das Novas Tecnologias como Estratégias Lúdicas em Sala de Aula | 52 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 14 |
| 2.1 ORIGEM DO LÚDICO | 14 |
| 2.2 HISTORICIDADE DO LÚDICO | 15 |
| 2.3 O LÚDOEDUCADOR | 18 |
| 2.4 O LÚDICO TECNOLÓGICO | 21 |
| 2.5 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO | 23 |
| 2.6 PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA ATRAVÉS DO LÚDICO..... | 28 |
| 2.7 APRENDENDO COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS..... | 31 |
| 2.8 BRINCADEIRAS CANTADAS..... | 34 |
| 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO | 37 |
| 3.1 LOCAL DA PESQUISA | 37 |
| 3.2 TIPO DE PESQUISA..... | 38 |
| 3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA..... | 38 |
| 3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS..... | 39 |
| 3.5 ANÁLISE DOS DADOS..... | 39 |
| 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES | 41 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 54 |
| REFERÊNCIAS | 55 |

1 INTRODUÇÃO

A sociedade pós-moderna vive um momento em que a tecnologia interfere em todos os setores da sociedade, o que comprova a necessidade da escola para garantir, difundir e dar continuidade à transmissão de conhecimentos, valores e regras. Apesar de estamos vivendo numa sociedade tecnologizada, o uso do brincar funciona como uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz, e que contribui para o processo educativo.

Considerando que a escola é o lugar no qual ocorrem as apropriações e a sistematização do conhecimento, espaço onde a aprendizagem está sempre presente, temos a sala de aula como um laboratório, pois podemos ver que a aplicação de brincadeiras com objetivos pré-determinados fazem a criança assimilar conceitos mais facilmente.

Por ser a ludicidade um tema que tem despertado o interesse educacional, e pela intrínseca importância do brincar como atividade principal da vida e desenvolvimento de uma criança, este trabalho monográfico voltou-se ao estudo e à contribuição da Ludopedagogia na sala de aula do 1º ano do Ensino fundamental da Rede Pública de Ensino como instrumento de Alfabetização e Letramento.

O termo ludopedagogia é atribuído à inserção de brincadeiras a sala de aula. Desta forma, utilizar jogos na educação significa transportar para o ensino aprendizagem condições para maximizar o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. É através do lúdico (jogos, brincadeiras) que a criança se torna operativa, expressa sua criatividade, curiosidade, compreende e se aproxima do mundo dando ao professor a possibilidade de buscar estratégias para auxiliar sua prática docente no que tange a busca de bons resultados no processo ensino aprendizagem.

A ludicidade e a criança caminham juntas e, portanto não deve ser vista como algo irrelevante ou como um mero passatempo na vida da criança. Para Piaget (1971), a criança precisa brincar para crescer, pois o seu desenvolvimento acontece através do lúdico.

Com a chegada das novas tecnologias novos recursos se agregaram ao ensino auxiliando o professor na ilustração de suas aulas e motivação com os estudantes. Os aparelhos eletrônicos que cada vez mais avançam tecnologicamente como os

videogames, computadores e celulares, passaram a ser ferramenta pedagógica de apoio dos educadores por contribuindo para despertar no aluno o senso crítico, aguçar a imaginação, a comunicação, levando-o a pensar melhor.

Acreditar que essas tecnologias possam desaparecer é um equívoco, pois estas se expandiram em grande escala ao ponto de inúmeras instituições e professores intensificarem o seu uso, inserindo atividades lúdicas, com o uso das tecnologias no cotidiano escolar, adequando seus currículos e suas práticas a esta realidade, a fim de oferecer aos seus alunos uma maior autonomia no processo de aprendizagem.

Nesse contexto esta pesquisa procurou aborda a importância do lúdico na alfabetização e letramento de crianças do 1º ano da rede pública do ensino fundamental de uma referida escola localizada no município de Simões Filho-BA, e as estratégias metodológicas empregadas pelo professor para atingir os objetivos propostos dentro do processo ensino aprendizagem.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram realizados levantamentos bibliográficos sobre o tema em questão, observações do cotidiano escolar e aplicados questionários a professores que se utilizam de estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

Serviram de fontes ao embasamento teórico desta pesquisa a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), e literatura especializada em Educação como por exemplo: Lacerda (2011), Brito (2015), Friedmann (2012), Kishimoto (2011), Leontiev (1998), Antunes (2002), Luckesi.

O primeiro capítulo deste trabalho relata a origem do lúdico (jogos e brincadeiras). O segundo capítulo encontramos a historicidade do lúdico. O terceiro capítulo destaca o ludoeducador e sua importância em sala de aula. No quarto capítulo uma reflexão do lúdico tecnológico.

No quinto capítulo falaremos sobre o letramento e a alfabetização. Ao passar pelo sexto capítulo encontraremos alguns jogos e brincadeiras utilizados como em sala de aula como estratégias metodológicas no processo de aprendizagem. No sétimo capítulo são expostos os procedimentos metodológicos e o público alvo, os instrumentos de aplicação utilizados durante a pesquisa, o processo de coleta de dados e sua análise.

No oitavo e último capítulo são apresentados a análise dos resultados alcançados. A seguir são mencionadas as considerações finais a respeito da temática em discussão.

Deste modo este trabalho de pesquisa vem ressaltar a ludopedagogia como grande aliada no processo de alfabetização e letramento dentro do processo ensino aprendizagem que favorece de maneira prazerosa o aprendizado e desenvolvimento pleno de nossos alunos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É um texto dissertativo, o qual aborda os principais fundamentos teóricos da área e do tema em estudo. O pesquisador deve discutir ideias, fazer a interlocução com autores, defender seus pontos de vista com embasamento científico como principais autores da área. Esse texto deverá servir de base teórica para a monografia e/ou relatório final e/ou artigo.

A fundamentação teórica deverá ser subdivida em títulos conforme a necessidade da pesquisa, ou seja, deve conter os títulos e subtítulos com assuntos relevantes a pesquisa.

2.1 ORIGEM DO LUDICO

Embora muito utilizada nas diversas áreas em especial na área educacional, o vocabulário lúdico não consta nos dicionário da língua portuguesa. Tampouco em outras línguas como francês, alemão, italiano, inglês entre outras.

A terminologia lúdico tem sua origem na palavra latina “LUDUS” que quer dizer “jogos, exercício ou imitação”.

Segundo Brougeré (2003) a ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização se diferem. O autor identifica três significados diferentes para a palavra, entre elas: atividade lúdica.

Sobre o lúdico Lopes (2004) chama atenção para cinco palavras utilizadas por leigos e especialistas relacionadas com as manifestações lúdicas:

Brincar - derivada da palavra brinco e que tem uma serie de significado como: foliar, jogar, entreter-se, gracejar.

Jogar - derivada do latim *jocare*, raiz da palavra jogo em varias línguas.

Brinquedo - também derivada da palavra brinco, identifica objetos feitos para entretenimento infantil.

Recrear - deriva da palavra recreare, significa “criar de novo”.

Lazer - derivada do latim *licere* que significa “tempo livre”.

No entanto, é no latim que a palavra “LUDUS” cobre toda a rede de significado dos jogos. Como afirma Huizinga (2008, p.41), a palavra “LUDUS abrange os jogos infantis, as recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

2.2.HISTORICIDADE DO LUDICO

Muito antes do principio da humanidade, os jogos já percorriam caminhos dentro das sociedades e civilizações mais primitivas. Huizinga (1993, p.5) “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

Inúmeras pesquisas realizadas sobre nossos antepassados mostram indícios de que os primeiros hominídeos em suas atividades consideradas “simples” como jogos e brincadeiras já eram capazes de realiza-las com prazer e alegria, ou seja, de modo lúdico.

Conforme Huizinga (1971), nas sociedades mais primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivências, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica.

Foi nas primeiras civilizações do oriente tais como na Antiguidade, Idade Média, Idade Moderna que surgiu o lúdico.

Na Antiguidade os gregos e romanos exerceram grande poder sobre a ludicidade como nas praticas de atividades físicas assim como no uso de bonecas e animais de barro. Dos povos gregos herdamos os aros, uma espécie de roda de metal férreo que durante a corrida servia para treinar o equilíbrio e a manter a delicadeza dos movimentos.

Embora os registros sobre o tema nessa civilização tenha sido escassos, conta-se que os egípcios valorizavam os jogos assim como os esportes e o divertimento. Nessas atividades o prazer do lúdico era alcançado sempre que uma tarefa era executada. As crianças desta civilização certamente que tinham suas predileções de jogos e brincadeiras como bola e boneca.

Na civilização grega porém, o esporte era realizado como parte de homenagem aos deuses e dos famosos, o que acontecia a cada quatro anos.

Platão (427-348 a.C.) um dos maiores pensadores da Grécia Antiga, atribuía aos jogos uma importância educativa e moral que influenciava na formação do caráter e personalidade e afirma: “os primeiros anos da criança deveria ser ocupado com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos,...”. (ALMEIDA 2003, p.19)

Por volta de 1.000 aC. inicia-se a civilização romana com a fundação de Roma na busca de melhores condições de vida, todavia comparando com os gregos a situação não sofreu muitas modificações.

Os romanos destacavam-se pelas suas grandiosas obras com temas associados a suas guerras e conquistas. Por meio dos jogos os romanos puderam aprender a manter profundas relações entre si e a conviver em grupo, pois o jogo é uma atividade que proporciona o equilíbrio emocional. Vale ressaltar que o feito de jogar bola fora atribuído ao seu modo de vida após as invasões sofridas pelos bárbaros.

Durante a Idade Média devido à associação aos jogos de azar, bastante divulgado na época, os jogos foram considerados como “não sério”. Nesse período, o sistema econômico, político, cultural e social sofreram mudanças, pois o campo não conseguiu se desenvolver principalmente na área das artes. A igreja exercia o controle da educação e a arte era uma das formas de expressão do contexto o qual se estava inserido.

Durante a época medieval a arte representava as crianças e seu lugar na sociedade, e estas eram tratadas como adultos em miniaturas.

Segundo Aires (1978), o artista da era medieval não fazia questão de representar este ser quanto sua existência social.

A partir do Renascimento, os jogos ganham destaque e ocorre o que Kishimoto (2011, p.31-32) chama de “período de compulsão lúdica” os jogos passaram a servir como divulgação dos princípios de moral, ética e conteúdos de geografia, história e outros. Viu-se também a brincadeira como uma atividade livre o que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitadora do estudo contrapondo-se com os processos verbalistas de ensino e a palmatória e que contribuiu para a construção de um novo pensamento, para a criança e seu jogo.

Com Romantismo, surge uma nova concepção de infância. De acordo com Kishimoto (2011, p.33), “[...]. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade”.

Com início do século XIX, ocorre então as inovações pedagógicas com a criação de estabelecimento para educar as crianças contribuindo para que as ideias de Froebel comecem a ser difundidas.

Educador de crianças, Froebel acreditava ser a brincadeira o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Baseando-se nas observações de atividades lúdicas realizadas como os jogos e brincadeiras, Froebel foi um dos primeiros a falar em autoeducação.

Durante o novo século, vários teóricos como Wallon, Jean Piaget, Lev Vygotsky aparecem marcando a história da educação com vastos estudos sobre o desenvolvimento infantil, com uma ênfase para o lúdico (jogos e brincadeiras) dentro do processo da aprendizagem.

Teórico construtivista Piaget aparece analisando de forma minuciosa o desenvolvimento infantil, explicando através do brincar o desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos quatro diferentes estágios básicos do desenvolvimento cognitivo.

Nesse sentido para Piaget (apud FRIEDMANN, 2012, p.28) o jogo é:

expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação, dissociando-se da acomodação antes de reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, no nível do pensamento operatório ou racional [...]. O jogo constitui o polo extremo da assimilação do real ao céu. (PIAGET apud FRIEDMANN, 2012, p.28)

Nesse enfoque, o autor descreve, classifica e explica o jogo em seus diferentes estágios do desenvolvimento da criança. Para Piaget o nascimento do jogo acontece na fase inicial quando “quase todos os comportamentos [...] são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repetem por assimilação para isto é por simples prazer funcional” (apud FRIEDMANN, 2012, p.28).

As contribuições de Vygotsky a respeito do brincar também são bastante significativas. O teórico interacionista da contemporaneidade Lev Vygotsky defende o uso do lúdico no processo ensino aprendizagem. Ele acredita que as atividades lúdicas são essenciais para o cognitivo. Vygotsky (apud FRIEDMANN, 2012, p.41), afirma:

a atividade lúdica é crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginária leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isto acontece porque novos relacionamentos entre significado, objetos e ações são

criados durante o brincar. (VYGOTSKY apud FRIEDMANN, 2012, p.41)

Utilizado nas mais diversas áreas do conhecimento escolar, o lúdico tem se apresentado como um importante aliado da educação assumindo o papel de estimulador do desenvolvimento cognitivo e servindo de sustentabilidade para novas aprendizagens. Ao educador, o lúdico oferece a possibilidade de inserir materiais pedagógicos e novas práxis pedagógicas ao seu cotidiano escolar e a criança a oportunidade absorver novos elementos que contribuirão para conhecimentos futuros.

2.3 O LUDOEDUCADOR

Brincar, tanto para o educador, quanto para a criança, se constitui numa atividade humana de grande enriquecimento e aprendizagem. Podemos então dizer, que o ludo-educador é aquele que desempenha um papel fundamental junto a criança, e que é capaz de tornar o ambiente escolar envolvente, alegre e prazeroso, apropriando-se do lúdico (jogos e brincadeiras) para que a aprendizagem venha a acontecer em sua sala de aula.

Atualmente, esta formação inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação de educador, porém alguns educadores trazem consigo a certeza de ser a ludicidade um grande suporte dentro da educação das próximas décadas.

Ao decidir que sua prática pedagógica deve ser pautada em atividades lúdicas, o educador deve ter clareza da importância do lúdico na vida de uma criança.

Conforme a opinião de Kishimoto (2003, p. 45):

“ inclusão da ludicidade nos cursos de formação do educador de crianças se faz necessária não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na infância, mas porque através desses o próprio professor terá condições de conhecer melhor seu aluno, a partir de brincadeiras e dos jogos que ele propiciará aos educandos.(KISHIMOTO 2003, p. 45)

Por meio das observações das atividades realizadas individualmente ou em grupo, o professor poderá realizar anotações de diversos aspectos que futuramente lhe servirão como documentos para desenvolver sua prática pedagógica como o

diagnóstico do estágio de desenvolvimento, ritmo de desenvolvimento, traços de sua personalidade, ideais, valores e conflitos do seu aluno. Passa a conhecer melhor o seu aluno podendo definir estratégias de intervenções mais pertinentes para serem aplicadas em sua turma. O professor passa a ser na verdade um eterno pesquisador.

Ensinar dentro de uma proposta de ludicidade requer do educador que seus conteúdos sejam oferecidos dentro de um mundo mágico no qual vive a criança, oportunizando que seus alunos aprendam ou aprendam melhor através de aulas mais prazerosas e desafiantes procurando atingir seus objetivos e contribuindo para uma maior assimilação dos conteúdos, buscando atender as necessidades intelectuais do educando.

Sabemos que ser professor não é uma tarefa fácil, porém faz-se necessário que este profissional seja capaz de atender as novas demandas educacionais. No século atual as crianças apresentam-se extremamente ativas, curiosas e questionadoras. Nista-Piccolo (2011, p.127 apud Nista-Piccolo 2012, p.87) nos lembra:

“Formar professores é um processo complexo que se dá numa teia de múltiplas relações, gerada por diferentes dimensões, como a social, a política, a ética, a econômica e a humana. Formar é dar forma..., é conceber... e preparar..., é educar... para ser professor, que terá como ação a educação”. (NISTA-PICCOLO 2011, p.127 apud NISTA-PICCOLO 2012, p.87).

Convém lembrar que, entre o lúdico e a criança, encontra-se o educador, que desempenhará a função de intermediar os conhecimentos, oferecendo a criança condições para o novo aprendizado, dentro do processo ensino aprendizagem. Ele é o mediador que irá intervir nos jogos e brincadeiras, dando liberdade para que a atividade transcorra livremente entre as crianças, e nos momentos de conflitos deixará que elas (as crianças) argumentem e exerçam sua autonomia, intervindo somente em casos extremos, assumindo o papel de mediador.

Toledo, Velardi e Nista-Piccolo (2009, p.43 apud Piccolo 2012, p.105) completam essa observação ao afirmarem:

[...] o papel do professor, como mediador, é criar vínculos entre o conhecimento que os alunos já possuem com o conteúdo que deseja desenvolver; promover a socialização dos saberes trazidos e/ou vividos pelos alunos, facilitando assim o processo de aprendizagem. (TOLEDO, VELARDI E NISTA-PICCOLO 2009, p.43 apud PICCOLO 2012, p.105).

Para Veiga e Viana (2010 apud Piccolo 2012, p.93), o mediador deve ter uma formação adequada e pautada em valores humanos.

uma ação contínua e progressiva, envolvendo várias instâncias e atribuindo um valor significativo para a prática pedagógica; prepara-lo para a atualidade, inclusive para entender as contradições da sociedade em que está inserido. Ter habilidade para trabalhar coletivamente e de identificar seu espaço nesse trabalho coletivo; habilidade de abraçar organizadamente as tarefas a ele destinadas; capacidade para a criatividade organizativa; exige que o professor faça da escola um tempo de vida, permitindo aos discentes a construção da vida escolar. Daí a necessidade de integrar a formação docente em processos de inovação e de desenvolvimento organizacional da escola; deve ser compreendida em seu contexto histórico, e o professor deve estar ciente de que a escola é um espaço fundamental para o exercício docente. (VIEGA E VIANA 2010 apud PICCOLO 2012, p. 93).

Nesse pensamento, os educadores precisam rever suas práticas, pois alguns dos diversos discursos contradizem a utilização e a valorização do lúdico no ambiente escolar.

Para Kishimoto (2012) um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos.

Fortuna (2003, p.10) ressalta algumas considerações sobre o trabalho do professor com o lúdico:

- Se preocupar em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações, principalmente no que diz respeito a conservação dos jogos e brinquedos.
- Elaborar os jogos, os combinados e as regras de utilização junto com as crianças.
- Oferecer materiais variados e interessantes e que, principalmente estimulem a imaginação infantil.
- Sugere-se que o educador incremente este acesso através da contribuição de novos jogos, [...] e possibilitem que as crianças montem, desmontem, [...] e brinquem.
- A rotina diária e o tempo que as crianças têm a disposição para brincar também devem ser considerados. Deve-se procurar dar tempo suficiente para que as brincadeiras também surjam se desenvolvam e se encerrem.
- O educador não deve ser um mero espectador [...] saber distinguir em que momento sua presença mais ativa é fundamental. (como por exemplo, para estimular a participação de determinadas crianças ou propor novas brincadeiras) e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças

interajam, organizem e reinventem as brincadeiras. (FORTUNA 2003, p.10).

O brincar alimenta-se das experiências anteriores, portanto compete ao educador enriquecer e ampliar suas possibilidades de ações. Brincar com palavras, trava-língua, parlendas, adivinhas, músicas, poesias, quebra-cabeças, bingos, trabalhar com fotografias, cinemas, teatro, e outros temas da curiosidade das crianças, são algumas das possibilidades de atividades lúdicas possíveis para que o aluno se aproprie do conhecimento.

2.4 O LÚDICO TECNOLÓGICO

Apesar do “medo” de inúmeros profissionais com o manuseio de alguns dos atuais recursos tecnológicos, o seu uso no cotidiano escolar é mais uma forma inovadora e criativa de estimular o processo de aprendizagem em sala de aula.

Com o início do século XX, a sociedade pós-industrial, ocorreram grandes mudanças na sociedade, com isso novos instrumentos e objetos apareceram trazendo consigo maneiras diferentes de vermos ou lidarmos com o mundo. O computador, CD, mp3, mp4, DVD, notebooks, tablets, datashow e o aparelho celular são alguns exemplos desses instrumentos.

O mundo foi invadido pelos recursos tecnológicos e pelas mídias em massa que ainda assustam os adultos e que para as crianças é simplesmente normal.

É evidente que a escola não pode fechar os olhos para esses recursos tecnológicos, essa atitude, seria voltar no tempo, pois é a cibercultura que complementa com suas informações as atividades pedagógicas do educador, e constituindo-se em uma ferramenta pedagógica que auxilia o aluno a pensar melhor suscitando o imaginário, estimulando o processo ensino aprendizagem com suas ferramentas e estratégias metodológicas, por outro lado, não convém nos tornarmos reféns desses recursos midiáticos.

Na tentativa de buscar novas estratégias de ensino e novas formas de gerar a aprendizagem, alguns profissionais inseriram o uso desses recursos no seu ambiente escolar tornando suas aulas mais alegres e prazerosas.

Com o estouro da globalização os seres humanos estão cada dia mais conectados contribuindo para que estejam ligados em rede, e em especial as crianças que se comunicam diariamente com o mundo através da internet.

Nos dias atuais, vemos uma infância inserida num contexto tecnológico onde as crianças passam boa parte do seu tempo envolvida com computadores, televisão, videogames e outros recursos tecnológicos.

Para Suzuki (2009) a criança que chega a escola já tem acesso à mídia e com isso não é analfabeta tecnológica ainda que não possua um domínio do computador, portanto a escola não pode desconsiderar esse conhecimento.

Conforme Boeno (2013 apud Brito 2015, p.47) “esta geração de alunos possui novas formas de aprender devido à presença das tecnologias nas suas vidas, portanto cabe a escola e ao professor criarem novas formas de ensinar”.

O professor, portanto precisa inovar a sua práxis pedagógica, fazer uso das novas tecnologias para preparar melhor a sua aula.

Para Brito (2015, p.56), diversos recursos podem ser utilizados em sala de aula e destaca que “tecnologia na educação são todos os artefatos que fazem parte da realidade de muitas escolas do nosso país e que são utilizados no processo de ensino aprendizagem”.

Suzuki (2009, p.38) afirma:

aparelhos de televisão, vídeo, retroprojetor, rádio, datashow e o computador facilitam a aprendizagem quando utilizados como recursos pedagógicos. Esses recursos proporcionam entretenimento, apresentam composição de som, imagem e movimentos, despertam a imaginação e a criatividade, prendem a atenção de quem aprende, tornando o processo mais dinâmico e prazeroso. (SUZUKI 2009, p.39).

Nesse pensamento, cabe ao professor como sujeito direcionador de sua práxis pedagógica, estar atento a todos os elementos necessários para o bom desenvolvimento e aprendizagem de seu aluno.

Ainda sobre o uso das tecnologias Brito (2015, p.57) afirma:

[...] o uso de tecnologias na educação pelo professor implica conhecer as potencialidades desses recursos em relação ao ensino e das diferentes disciplinas do currículo bem como promover a aprendizagem de competências, procedimentos e atitudes, por partes dos alunos, para que utilizem as máquinas e o que elas têm de recursos a oferecer a favor de sua aprendizagem. (BRITO 2015, p.57)

Para se considerar atualizado e incluído tecnologicamente segundo Brito (2015, p.45-47) é necessário que o professor:

- Compreenda que uma boa utilização das tecnologias na educação pode propiciar a criação de novas formas de relação pedagógica, de novas formas de pensar o currículo, pode também conduzir a mudança no ambiente escolar.
- Que o uso das tecnologias na educação tem um potencial enorme uma vez relacionada ao professor que firmou um compromisso com a pesquisa, com a elaboração própria, com o desenvolvimento da crítica e criatividade, superando copia, o mero ensino e mera aprendizagem.(BRITO 2015, p.45-47)

Freire (1994 apud Brito 2015, p.45), “o professor deverá ter presentes os resultados das ciências pedagógicas, da didática e das metodologias específicas de cada disciplina, ou seja, [ser] um profissional que está sempre se atualizando”.

2.5 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

O termo letramento refere-se ao resultado de ensinar e aprender as práticas sociais de leituras e de escrita e origina-se da palavra inglesa literacy, que significa condição de ser letrado.

A pessoa letrada (versada em letras, erudita) é aquela que aprende a ler e a escrever, faz uso da leitura e da escrita e também envolve-se em práticas sociais de leitura e escrita, ou seja, faz uso de modo frequente e competente da leitura e da escrita. Letrar é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno. Por outro lado escrever é um conjunto de habilidades e de comportamentos, de conhecimento que compõem o processo de produção do conhecimento. Analfabeto é o indivíduo privado do alfabeto, aquele que não sabe ler nem escrever, enquanto alfabetizar é tornar o indivíduo capaz de ler e escrever e o analfabetismo é o modo de proceder como analfabeto. Alfabetização equivalente a ação de alfabetização, de tornar alfabeto.

Para Abreu (2000), o letramento pode ser entendido como o produto da participação em práticas sociais que usam a escrita como sistema simbólico e tecnologia.

Neste sentido, pessoas que vivem e trabalham nas cidades mesmo sendo analfabetas, sempre terá algum conhecimento a respeito das destas praticas sociais do letrado.

Para participar do mundo letrado é preciso poder ler jornal, que é um portador real de texto, revistas ou até mesmo livros infantis, ou seja, ser capaz de aprender inúmeras coisas através da leitura.

Na visão de Soares (2003, p.2):

A pessoa letrada passa a ter uma outra condição social e cultural, seu modo de viver, sua inserção na cultura e consequentemente uma forma de pensar diferente. Tornar-se letrado traz consequências linguísticas, cognitivas.(SOARES 2003, p.2)

Todavia de acordo com Silveira (2009, p.77-78).

ser alfabetizado não é o mesmo que ser letrado... Individuo há que reconhecem as letras, pronunciam as combinações que se apresentam em forma de palavras, frases e até em forma de texto, assinam seus nomes, copiam outros textos, mas não compreendem o exercício que realizaram. (SILVEIRA 2009, p.77-78)

Conforme explicação de Soares, no sentido mais amplo da alfabetização, letramento designa a praticas de leituras e escrita. Soares ainda complementa:

A entrada da pessoa no mundo da escrita acontece através da aprendizagem e de toda tecnologia que envolve o aprendizado do ato de ler e escrever. Além disso, o aluno precisa saber fazer uso e envolver-se nas atividades de leitura e escrita. [...] para entrar nesse universo do letramento ele precisa apropriar-se do habito de buscar um jornal para ler, de frequentar revistarias, livrarias, e com esse convívio efetivo com a leitura apropriar-se do sistema de escrita. (Diário do grande ABC, 29 de agosto, de 2003, p.3).

Deste modo não basta tão somente decodificar e ler qualquer coisa. É preciso ler textos de uso social e conhecer além das letras, é necessário também conhecer o tipo de linguagem utilizada na sua escrita. É fundamental a construção de uma familiaridade com a linguagem empregada na produção de cada gênero, a saber: cartas, anúncios, reportagens, poemas.

Fortalecendo essa ideia, Abreu (2000), enfatiza “o professor precisa ensinar a seus alunos, ao mesmo tempo, a linguagem que se usa para escrever os diferentes

gêneros” e a forma mais adequada de ensinar isso é trazendo para dentro da sala de aula as diversidades textuais que existem fora do ambiente escolar.

Cagliari (2009, p.131-132), afirma.

”[...] ler é um processo de descoberta, [...]. A leitura pode também ser superficial, sem grandes pretensões, uma atividade lúdica, como um jogo de bola em que os participantes jamais se preocupam com a lei da gravidade, a cinética e a balística, mas nem por isso deixam de jogar bola com gosto e perfeição.” (CAGLIARI 2009, p.131-132)

Enfim, a leitura é uma atividade que deve ser desenvolvida na escola e que deve ser considerada de fundamental importância, mais que a atividade do saber escrever.

Partindo deste pensamento, alguns autores comungam da ideia de que o espaço escolar deve ter uma intencionalidade pedagógica que propicie ao leitor subsídios para seguir rumo a práticas do letramento e a alfabetização, sendo fundamental a oportunidade de acesso e inserção da criança a cultura letrada.

Frente a tantas inquietações da aprendizagem, a pesquisadora e pedagoga Emília Ferreiro (1993) e sua colaboradora Ana Teberosky (1993), buscaram através de pesquisas um direcionamento e realizaram um mapeamento dos níveis de aquisição da escrita, ou seja, como entender o percurso realizado por cada indivíduo no processo de aquisição da língua escrita.

Conforme a teoria da Psicogênese da Escrita pesquisada por Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1993), os aprendizes passam por quatro fases com diferentes hipóteses que explicam como a escrita alfabética funciona. Para diagnosticar estas fases utilizamos as notações dos aprendizes:

- Pré-silábico- o alfabetizado não estabelece vínculo entre a fala e a escrita. A criança supõe que a escrita seja uma outra forma de desenhar ou de representar coisas. Enfim, utiliza o desenho, bolinhas, as garatujas e os rabiscos para escrever. Uma característica atenuante é o emprego da letra do próprio nome ou letras e números na mesma palavra.
- Silábico- a criança ainda não antecipa quantas letras irá por ao escrever, realiza leitura atribuindo um valor sonoro a cada uma das letras que compõem a escrita, procurando ajustar as sílabas orais da palavra às marcas da palavra as marcas gráficas que notou.

- Silábico-alfabético- o alfabetizado utiliza uma ou mais de uma letra para escrever cada sílaba, neste instante a criança começa a perceber que uma única letra não é suficiente para representar as sílabas e recorrem às duas hipóteses: silábica e a alfabética.
- Alfabético- o alfabetizado conhece o valor sonoro de todas as letras ou de quase todas. A criança compreende neste momento que se escreve com base em uma correspondência entre sons menores que as sílabas (fonemas) e letras.

Figura 1. Hipótese pré-silábica



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

Figura 2. Hipótese silábica



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

Figura 3. Hipótese silábica alfabética



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

Figura 4. Hipótese alfabética



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

As características da teoria da Psicogênese da Escrita, apontadas por Emília Ferreiro e Ana Teberosky sinalizaram para o professor o grau de desenvolvimento do processo evolutivo do alfabetizado em relação ao Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Assim deve-se permitir que a criança escreva como sabe, para que se possa detectar em que nível de compreensão do Sistema Alfabético de Escrita (SEA) ela se encontra.

Nesse entendimento Russo (2012, p.41) enfatiza:

[...] Todos os alunos, de todos os níveis, precisam de estímulos para adequar às hipóteses pelas quais estão passando e, por isso, as atividades devem ser desafiantes, e não desestimulantes.”(RUSSO 2012, p.41).

Isto posto, atividades de linguagem como rimas, parlendas, adivinhas, quadrinhas poderão ser utilizadas como instrumentos desafiadores e que oferecerão subsídios para que a crianças se expresse de diversas formas, se envolva e explore livremente as dimensões gráficas e sonoras, propiciando o contato diversificado com objetos escritos que contribuirão para construção de modo gradativo do conhecimento da leitura e da escrita e sistematização o saber de maneira lúdica, harmoniosa e prazerosa.

2.6 PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA ATRAVÉS DO LÚDICO

Desde pequenas a criança precisa ingressar no convívio leitura e da escrita, todavia é necessário criar situações potencializadoras de aprendizagem, que garantam a esta criança a oportunidade de vivenciar através da brincadeira que é uma atividade que faz parte do seu cotidiano, situações diversas, que possibilite o seu contato com a escrita, permitindo assim que ela venha a participar e a compreender as características do mundo adulto.

Deste modo, compete ao professor saber aonde quer chegar, e assim criar estratégias, buscando e propiciando situações que trabalhem o aprendizado de forma lúdica em sala de aula, além de encontrar elementos que motivem a aprendizagem e

que incentivem a descoberta do conteúdo que está sendo ensinado e consequentemente aprendido.

Para Moraes (2012, p. 118), a criança ainda não alfabetizada, ao participar de situações em que o professor [...] lê textos que ela não consegue ler sozinha, pode avançar no aprendizado.

Por intermédio de práticas de leituras e escritas mediadas pelo professor, os alunos embarcam no mundo da leitura e da escrita ainda que não saibam ler e escrever de maneira correta, ou seja, convencionalmente. Enfim, o professor precisa planejar situações para que a criança escreva tanto “com a boca (situação em que a educadora se põe na função de enunciadora ou escriba)” quanto “com suas próprias mãos” (Brito 2005, p. 18 apud Brandão 2011, p.125).

Algumas atividades podem ser aplicadas de forma lúdica com a finalidade de desenvolver a capacidade de leitura e escrita em sala de aula. As músicas, as rimas parlendas e as poesias são algumas dessas atividades as quais o professor pode recorrer para enriquecer o universo da criança, resgatando assim o lúdico e visando o avanço do aluno nas diferentes hipóteses de aprendizagem além de tornar o ambiente escolar agradável, harmonioso e prazeroso.

A produção de pequenos textos coletivos orais e escritos onde as palavras não precisam ser do conhecimento de toda classe é um grande incentivo para a leitura e escrita. Nesse momento o professor passa a atuar como um escriba, e o aluno começa a desenvolver sua produção textual escrevendo para seus pais, amigos e para aqueles com quem convive, tornando-se gradativamente e de forma lúdica intimo da escrita.

Nesse pensar, Brandão (2011, p.129):

[...] o papel do escriba é desempenhado pela professora, mas a tarefa de produzir o texto é de todos. Em outras palavras, concebemos que as crianças são produtoras de textos escritos, ainda que façam isso oralmente. Para tanto, é fundamental que elas participem ativamente, sugerindo a inclusão de certas informações no texto, fazendo acordos sobre o conteúdo do texto e argumentando a favor da proposta que lhe parece mais adequada. (BRANDÃO 2011, p.129).

Curto, Morillo e Teixidó (2000, p.49 apud Brandão 2011, p. 129) reafirmam:

[...] esperar que possam escrever perfeitamente por si próprias pressupõe uma enorme perda de tempo. [...] Podem escrevê-la por si mesmas ou servindo-se do professor, que age nesse caso, como secretário ou escrivão. Mas são os alunos que constroem o texto, os verdadeiros autores, que pensaram a melhor forma de expressar a mensagem que querem transmitir. (CURTO MORILLO E TEIXIDÓ apud BRANDÃO 2011, p.129)

As atividades realizadas com o nome do aluno colabora valorosamente com o processo de aprendizagem, permitindo ao aluno refletir sobre suas hipóteses: comparar seu nome, fazer correspondências, antecipação, classificação além, de outros objetos de diferentes áreas.

Figura 5: Atividade com o nome do aluno



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

Inúmeras são as possibilidades para o trabalho com o nome do aluno que auxiliam de maneira qualitativa o avanço na apropriação do sistema de escrita alfabética. (SEA).

Ao inserir esta atividade em classe o professor pode trabalhar a consciência fonológica (momento em que o aluno poderá refletir as formas orais e escritas das palavras) como letra inicial, letra final, quantidade de letras e pedaços que compõe seu nome.

Sobre importância do trabalho com o nome, Russo (2000, p.34 apud Russo 2012, p. 63) enfatiza:

[...] na escrita e na leitura de um nome vários aspectos são considerados e se torna pistas na compreensão da leitura do que está escrito e na escrita do falado. São levados em consideração o tamanho, o número e variedade de caracteres, sua organização, a letra inicial, a letra final, o quanto ele é parecido ou diferente de outro e a relação das partes com o todo constituído. (RUSSO 2000, p.34 apud RUSSO 2012, p.63)

Nas brincadeiras com rimas utilizando um texto ou outro recurso, o professor pode solicitar que aos alunos que identifiquem palavras que rimem e certamente várias serão as palavras verbalizadas pelos alunos que conseqüentemente perceberam que essas terminam com o mesmo som.

Figura 6: Atividade com rimas



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

2.7 APRENDENDO COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Conforme a teoria sociointeracionista a criança em contato com o jogo passa a lidar com regras que lhes permitirá a compreensão de conhecimentos socialmente veiculados que lhes conduzirá ao aprendizado de novos conhecimentos.

Para Brougère (1995 apud Kishimoto 2002), o jogo é uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta.

Promotor de aprendizagem, o jogo é capaz de desenvolver novas práticas escolares, enfim, o jogo se tornou uma nova estratégia escolar nas mãos do professor capaz de aproxima a criança dos conteúdos.

No entendimento de Kishimoto (2011), o sujeito diante do uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos pode se direcionar para o desejo de saber e através desses tecer o saber.

Alguns jogos e brincadeiras aplicados por educadores durante o seu cotidiano escolar merecem considerações devido a sua contribuição para o melhor desempenho do aluno no processo de alfabetização e letramento tais como:

2.7.1 Abc

OBJETIVO: Conhecimento do alfabeto

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Três ou mais jogadores

TÉCNICA: Pular corda cantando o alfabeto. Aquele que errar fala uma palavra que comece com a letra em que parou.

2.7.2 Ar-terra-mar

OBJETIVO: Enriquecimento do vocabulário

NUMERO DE PARTICIPANTES: Indeterminado

TÉCNICA: É feito um circulo e uma criança fica em seu interior. Começa a brincadeira quando a criança esta nele indica uma das outras e diz “ar”. Quem foi apontado deverá dizer um animal que voa. O animal não pode ser repetido. Em seguida, passa-se para “anda na terra”, depois “nada no mar”. Quem erra senta.

2.7.3 Bingo dos sons iniciais

Figura 7. Bingo dos Sons Iniciais



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

OBJETIVO: Segmentar palavra

NUMERO DE PARTICIPANTES: 2 a 4 participantes

TÉCNICA: Cada jogador recebe uma cartela. O cantador sorteia uma palavra do saco e lê em voz alta. Os jogadores que tiverem em sua cartela uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada deverão marca-la. O jogo termina quando um jogador marcar todas as palavras de sua cartela.

2.7.4 Bingo de letras

OBJETIVO: Desenvolver o vocabulário

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Três ou mais jogadores

TÉCNICA: Cada jogador recebe uma cartela com letras diferentes. O cantador fica com as pedras em um recipiente onde não possam ser vistas. O cantador tira uma pedra por vez (sem olhar) e “canta” (diz em voz alta), a letra da pedra que tirou. Os jogadores conferem suas cartelas. Aquele que tiver a letra cantada faz uma marca na sua cartela. Ganha o jogo aquele que primeiro preencher a cartela.

2.7.5 Bingo da letra inicial

Figura 8. Bingo da Letra Inicial



Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

OBJETIVO: Identificar a sílaba como unidade fonológica

NÚMERO DE PARTICIPANTES: indeterminado

TÉCNICA: cada dupla recebe uma cartela. O professor sorteia e lê uma letra do saquinho em voz alta. Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar alguma palavra, e caso algum deles precise grita o nome da letra. O jogador recebe o nome da ficha sorteada e colocada na cédula correspondente à palavra. Nova letra é sorteada e o jogo prossegue. O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela.

2.7.6 É tempo de rima

OBJETIVO: Enriquecer o vocabulário

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Indeterminado

TÉCNICA: os participantes devem apresentar palavras que rimem com a palavra-chave escolhida. O jogador que falar a última rima escolhe a próxima palavra-chave.

2.7.7 Trinca mágica

Figura 9. Trinca Mágica



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018)

OBJETIVO: Comparar palavras quanto a semelhança sonoras.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Indeterminado

TÉCNICA: Cada jogador recebe 3 cartas e o restante delas fica num “monte”, no centro da mesa, com a face voltada para baixo. Por meio de lançamento de dados decide-se quem iniciará o jogo. O primeiro jogador inicia pegando uma carta e descartando outra. O jogador seguinte decide se pega a carta do monte ou a carta deixada pelo jogador anterior. No caso da ultima opção, só poderá retirar a ultima carta jogada no morto, e não as que estiverem abaixo dela no monte. O jogador prossegue até que um dos jogadores faça uma trinca com cartas de figuras cujos nomes rimam.

2.7.8 Palavra dentro de palavra

OBJETIVO: Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Indeterminado

TÉCNICA: Distribuir às fichas vermelhas contendo figuras cujos nomes se encontram dentro as palavras das fichas azuis igualmente entre os jogadores. Deixar as fichas azuis contendo figuras e as palavras correspondentes em um monte, viradas para baixo, no meio da mesa. Decidir quem iniciará o jogo e a ordem das jogadas. Dado sinal de inicio do jogo, o primeiro jogador deve desvirar uma ficha do monte e verificar quais entre as suas fichas vermelhas apresentam “a palavra dentro da palavra” da ficha azul que foi desvirada. Caso encontre um par o jogador deve baixá-lo sobre a mesa: se nenhuma de suas fichas vermelhas tiver uma “palavra dentro da palavra” que foi desvirada, ou jogador não perceber o par, ela é colocada no final do monte e o jogo continua. Ganha o jogo quem se livrar das suas cartelas primeiro.

Por meio dos jogos é possível perceber a potencialidade de cada criança, suas habilidades, criatividade, socialização, inclusive o uso adequado da linguagem. Durante o jogo que a criança mobiliza saberes, consolida aprendizagens e apropria-se de novos conhecimentos.

2.8 BRINCADEIRAS CANTADAS

As brincadeiras de roda ou cirandas são muito praticadas nas escolas de ensino fundamental, sendo a música o elemento principal dessas brincadeiras.

As brincadeiras cantadas possuem um ritmo limpo e rápido o que possibilita uma assimilação imediata por parte do ouvinte.

Através do som de uma música ou cantigas de roda a criança interage, socializa-se com outras crianças e desenvolve sua verbalização. A brincadeira cantada é considerada uma ferramenta eficaz no processo de alfabetização e letramento.

Possíveis brincadeiras já conhecidas pelas crianças.

2.8.1 A canoa virou

A canoa virou
Pois deixaram ela vira
Foi por causa da Maria
Que não soube remar
Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar
Eu tirava Maria
La do fundo do mar
Siri pra cá Siri pra lá
Maria é bela
E quer casar

Figura 10. Roda Cantada



Fonte: www.google.com.br

2.8.2 Escravos de Jó

Escravos de Jó
Jogavam caxangá
Tira, põe

Deixa ficar
Guerreiros, com guerreiros.
Fazem zigue, zigue, zag
Guerreiros, com guerreiros.
Fazem zigue, zigue, zag.

2.8.3 A galinha do vizinho

A galinha do vizinho
Bota ovo amarelinho
Bota um, bota dois, bota três,
Bota quatro, bota cinco, bota seis.
Bota sete, bota oito, bota nove,
Bota dez...

2.8.4 Pirulito que bate-bate

Pirulito que bate, bate.
Pirulito que já bateu.
Gosta de mim é ela.
Quem gosta dela sou eu.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa, na qual utilizaram-se as metodologias de pesquisa exploratória, bibliográfica e de campo.

A pesquisa de acordo com Gil (2002, p.17) é um procedimento racional e sistemático que tem o objetivo de proporcionar respostas a problemas que são propostos sendo requerida quando não se dispõe de informações suficientes para responder ao problema.

Sob o ponto de vista de seus objetivos, constitui-se em pesquisa exploratória que segundo Gil (2007 apud Hermes 2011, p.33), tem finalidade de ampliação do conhecimento a respeito de um determinado fenômeno, considerada aparentemente simples, explora a realidade, buscando maior conhecimento [...].

Quanto aos procedimentos técnicos é denominada por pesquisa bibliográfica e de campo.

Segundo Prodanov (2013, p.54), a pesquisa bibliografia que se utiliza de materiais já publicados além de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa, todavia é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos a fim de observar possíveis incoerências que a obra venha apresentar.

Ainda de acordo com Prodanov (2013, p.59) é considerada de campo por ter como objetivo conseguir informações acerca de uma hipótese que necessitava de uma comprovação ou descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

3.1 LOCAL DA PESQUISA

O fato de apresentar uma melhor acessibilidade para coleta de dados fez com que o município Simões Filho, Bahia, fosse escolhido como campo e seus professores como amostragem desta pesquisa.

De acordo com a regionalização do IBGE, este município está localizado na Região Nordeste, em média de 22 km da cidade do Salvador. O município tem sua história marcada na herança do colonialista portuguesa do século de XVII. O local era

parte da área do Recôncavo onde se instalaram engenhos de cana de açúcar. Criado em 07 de novembro de 1961 após a emancipação do distrito de Água Comprida.

Segundo do IBGE a população no ano de 2017 de Simões Filho foi estimada em 136 050 habitantes.

3.2 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa, conforme já abordado ao início da seção, é de cunho qualitativo, abrangendo três frentes: exploratória, bibliográfica e de campo.

A parte da pesquisa bibliográfica foi desenvolvida por meio do uso de fontes bibliográficas, embasada em livros, revistas, periódicos e outras literaturas especializadas da área de Educação.

De acordo com Prodanov (2013), a pesquisa bibliográfica coloca o pesquisador em contato direto com o material já escrito sobre o assunto pesquisado. Deste modo a pesquisa bibliográfica permite que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que a obra venha apresentar.

A pesquisa exploratória volta-se a fazer a congruência entre a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo e, por isso estuda os fatos de pesquisa de ambas, em sua ocorrência paralela.

3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A escolha da amostragem foi totalmente intencional e não aleatória. A população alvo escolhida para fazerem parte nesta pesquisa foi composta por 11 (onze) profissionais docentes distribuídos e em ação nos turnos matutino e vespertino com o seguinte perfil:

- ser pertencente ao quadro efetivo de professores;
- ser portador de Curso de Especialização em Alfabetização e Letramento;
- ser atuante no 1º ano do Ensino Fundamental de 9 anos das escolas do município de Simões Filho.

Os professores seguem um calendário escolar de 200 dias letivos, composto por uma carga horaria de 800 horas, elaborado pela Secretaria Municipal de Educação

– SEMED e com possíveis adaptações realizadas de acordo com a necessidade do alunado de cada instituição escolar.

3.4 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

As informações da realidade que concretizaram a pesquisa foram obtidas por meio da técnica específica aplicação de questionário, instrumento pré-estruturado, constituído de 17 (dezesete) questões relacionadas ao tema e que buscou obter as informações sobre as contribuições do brincar no processo de Alfabetização e Letramento.

Segundo Prodanov (2013), o questionário é um instrumento de coleta de dados formado por perguntas aberta e dicotômicas (fechadas) que devem ser respondidas pelo informante (respondente) que serão necessárias para o bom encaminhamento da pesquisa. Nesta pesquisa, entrevistados não serão identificados e responderam as perguntas individualmente sem a participação do pesquisador para que não sejam influenciados em suas respostas.

3.5 ANÁLISE DOS DADOS

Após a aplicação do instrumento de pesquisa (questionário) que teve como objetivo coletar informações referentes às contribuições do lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de Alfabetização e Letramento na sala da aula do 1º ano, fez-se a etapa de tabulação, apresentação e análise dos resultados obtidos culminando na organização final das considerações finais.

4 RESULTADOS, DISCUSSÕES E ANÁLISES

São apresentados nesse tópico os resultados da pesquisa, discussões e análises concernentes as respostas obtidas por meio do questionário aplicado aos educadores do 1º ano do ensino Fundamental do quadro de professores da SEMED do município de Simões Filho-BA.

Participaram desta pesquisa 11 (onze) professores da Rede Municipal de Ensino do referido município, que responderam um questionário composto de 17 (dezessete) perguntas sendo elas perguntas abertas e fechadas.

A primeira parte do questionário foi apresentada por meio do quadro 1 (um), que buscou o perfil dos profissionais atuante na educação, enfatizando na questão 01 (um) o sexo dos respondentes. Na questão 02, mostra a formação acadêmica dos respondentes envolvidos na pesquisa. A questão 03 (três) exhibe informações a respeito de cursos de especialização ou aperfeiçoamento dos respondentes. Na questão 04 (quatro) foi colhida informações sobre o tempo de serviço na área de Educação.

As questões 05 (cinco) e 06 (seis) são questões objetivas que tiveram suas respostas individualmente apresentadas, enquanto as questões 07 (sete), 08 (oito), 09 (nove), 10 (dez), 11 (onze), 12 (doze), 13 (treze), 14 (quatorze), 15 (quinze) , 16 (dezesesseis), 17 (dezessete) são questões abertas que também tiveram suas respostas individualmente aqui apresentadas ambas através de siglas R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11.

Quadro 1. Perfil profissional dos respondentes

| Respondentes | Sexo | Formação acadêmica | Curso de Especialização/ Aperfeiçoamento | Tempo de serviço |
|---------------------|-------------|---------------------------|---|-------------------------|
| R1 | F | Magistério | - | 11 a 15 anos |
| R2 | F | Pedagogia | - | 6 a 10 anos |
| R3 | F | Pedagogia | Historia | 11 a 15 anos |
| R4 | F | Pedagogia | Biologia | 11 a 15 anos |
| R5 | F | Pedagogia | Medidas Socioeducativas | 6 a 10 anos |
| R6 | F | Pedagogia | Língua Brasileira de Sinais | 6 a 10 anos |
| R7 | F | Pedagogia | Educação Infantil | 6 a 10 anos |
| R8 | F | Pedagogia | Psicopedagogia | 11 a 15 anos |
| R9 | F | Pedagogia | Alfabetização e Letramento | 6 a 10 anos |
| R10 | F | Pedagogia | Alfabetização e Letramento | 6 a 10 anos |
| R11 | F | Pedagogia | Alfabetização e Letramento | 11 a 15 anos |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Analisando dos dados obtidos, verificamos que todos os 11 (onze) respondentes pertencem ao sexo feminino. De acordo com as informações, 10 (dez) dos profissionais possuem formação superior com Graduação em Pedagogia e 01(um) possui o Curso do Antigo Magistério sendo que 08 (oito) desses respondentes possui Curso de Especialização com carga horária mínima de 360 horas na área de Educação, 01 (um) possui Curso de Aperfeiçoamento em Medidas Socioeducativas e 02 (dois) não possui nenhum curso em seu currículo. Em relação ao tempo de serviço, 06 (seis) respondentes atuam na Educação há 06 (seis) a 11 (onze) anos, enquanto 05 (cinco) dos profissionais atuam há 11 (onze) a 15 (anos). Analisando essas informações percebe-se que na totalidade os respondentes pertencem ao sexo feminino, e que independente do tempo de serviço, a grande quantidade de respondentes possui uma qualificação na área de Educação.

Tabela 1: O professor define o lúdico

| Alternativa | Respondentes |
|--|---------------------|
| Como recurso material | 0 |
| Como estratégia docente somente | 0 |
| Como estratégia de ensino e aprendizagem | 11 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Ao questionar sobre a definição do lúdico, fica evidenciado na totalidade que os profissionais o têm como uma estratégia de ensino aprendizagem.

Para Mena (2015, p.79) uma das vantagens do (lúdico) brincadeira é que:

“ajuda a criança [...]. isso significa que elas constroem conhecimento encontrando significado em suas experiências em vez de receberem passivamente informações dos seus professores. A brincadeira serve a diversas questões, respostas e conclusões, em vez de uma resposta correta, como costuma acontecer quando o professor é o único a fazer perguntas. Por meio da brincadeira [...]. Usar as brincadeiras como uma importante atividade de aprendizagem também ajuda a criança a se virar, em vez de depender do professor”. (MENA 2015, p.79).

Tabela 2: Diferença entre jogos e brincadeiras

| Alternativa | Respondentes |
|--|---------------------|
| Jogo é atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento e Brincadeira é a ação de brincar, de entreter, de distrair. | 8 |
| Jogo é o mesmo que brincadeira | 1 |
| Jogo é competição e brincadeira é atividade infantil | 2 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 6 objetivou saber dos respondentes qual a diferença entre jogo e brincadeiras e as respostas expostas foram as seguintes: Das respostas obtidas, 08 (oito) dos respondentes compreendem que jogo é uma atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão e Brincadeira é a ação de brincar, de entreter de distrair.

Enfim, para Friedmann (2012), jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras enquanto brincadeira é basicamente a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada.

Notamos por meio das respostas, que os respondentes utilizam o lúdico como um suporte pedagógico para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos em sala de aula.

Tabela 3: Conhecimento e utilização de jogos em sala de aula

| Respondentes | Jogos citados |
|---------------------|---|
| R1 | Bingo, dados de letras, dados de números, dominó. |
| R2 | Jogo da memória, amarelinha, forca, dominó, boliche, gude, pula corda, percurso, xadrez, bandeirinha, bola. |
| R3 | Jogos educativos. |
| R4 | Soletrando, caça-palavras, supermercado, hora do rush, boliche das letras, batalha naval. |
| R5 | Jogo dos números, jogo de montar, jogo de encaixes, jogo das letras. |
| R6 | Caça-palavras, palavras-cruzadas, pega-varetas, dama, jogo de tabuleiro, quebra-cabeça, jogo da memória, xadrez, baralho. |
| R7 | Jogo da memória, jogo das figuras geométricas, lego. |
| R8 | Bingo, dominó, trilha, quebra-cabeça, caça-palavras, dama, boliche. |
| R9 | Jogo da memória, bingo dos sons iniciais, palavra dentro de palavras, jogo das rimas. |
| R10 | Jogo da velha, ludo, dominó, dama, banco imobiliário, trilha. |
| R11 | Jogo da memória, quebra-cabeça, palavra-cruzadas, soletrando, dominó, jogo da velha, jogo de montar. |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Por intermédio da questão 7, averiguou-se quais os jogos utilizados pelos respondentes em sala de aula.

Entre os jogos relacionados alguns tiveram um maior destaque como: jogo da memória, quebra-cabeça, dominó, caça-palavras, boliche de letras, dama. Enfim, seja qual for o tipo de jogo utilizado em sala de aula pelo professor a partir de um planejamento elaborado, a criança sempre vai estar se educando, pois uma vez inserido no ambiente escolar, o jogo adequa-se ao contexto educacional, contribuindo para o desenvolvimento e melhoria da aprendizagem da criança.

Rizzo (1998, p.71):

Os jogos constituem outro poderoso recurso [...]. Deverão ser jogados de diferentes maneiras: de forma individual ou coletiva, mas a presença do educador e sua participação ativa no jogo deverá ser muito frequente, não só para estimular todo o processo, como para poder observar e, dessa forma, poder avaliar, continuamente, o nível de desenvolvimento de seus alunos e diagnosticar suas dificuldades para melhor poder preparar-se para produzir estímulos adequados a cada um. (RIZZO 1998, p.71).

A variedade de jogos apresentados demonstra a capacidade estratégica dos respondentes para relacioná-los aos conteúdos de maneira que venham a contribuir para o fortalecimento da aprendizagem e alfabetização dos alunos tornando as aulas mais agradáveis, prazerosas e divertidas.

Tabela 4: Se existem crianças na sala que não se envolvem nas brincadeiras

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 7 |
| Professores que responderam “não” | 4 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Perguntado na questão 8 a respeito do não envolvimento das crianças nas brincadeiras, 08 (oito) dos respondentes afirmaram que existem sim na sala de aula crianças que não se envolvem nas brincadeiras e na tentativa de solucionar a situação, são utilizadas diversas estratégias para integração e a inclusão desta criança no grupo.

A esse respeito Mena (2015, p.87) esclarece:

[...] avalie a situação com cuidado antes de estimulá-la a participar. Cada criança tem sua própria hora de entrar para as brincadeiras em grupo. Algumas ficam felizes só de passar um tempo observando as outras; e, de fato, elas aprendem muito observando. Quando estiverem prontas, elas irão se juntar as outras. A observação é uma habilidade importante de se aprender. Estimule-a! (MENA 2015, p.87).

Através das respostas obtidas, percebemos a interesse dos respondentes para que todas as crianças participem dos momentos lúdicos (jogos e brincadeiras) onde que estão sendo potencializadas as situações de aprendizagem, que possibilita à criança o acesso a vários tipos conhecimentos e habilidades.

Tabela 5: Percepções sobre crianças que se envolvem / não se envolvem nas brincadeiras

| Alternativa | Respondentes |
|---|---------------------|
| Professores que responderam sobre o envolvimento das crianças em brincadeiras | 8 |
| - Ponto 1 levantado: A criança domina habilidades e competências com mais destreza e aprendem conceitos com mais facilidade. | 0 |
| - Ponto 2 levantado: A criança é mais alegre e tem prazer em realizar as atividades. | 0 |
| - Ponto 3 levantado: A criança tem mais facilidade em desenvolver o raciocínio lógico. | 0 |
| - Ponto 4 levantado: Quando brinca em grupo socializa-se melhor. | 0 |
| - Ponto 5 levantado: A criança que participa das brincadeiras socializa-se e desenvolve-se melhor em suas atividades e habilidades. | 0 |
| - Ponto 6 levantado: Tem um melhor relacionamento interpessoal, é uma criança extrovertida e possui uma facilidade na aquisição do conhecimento. | 0 |
| - Ponto 7 levantado: A criança demonstra maior desenvoltura na oralidade, na escrita, leitura e até nos movimentos do corpo. | 0 |
| - Ponto 8 levantado: Tem o vocabulário amplo, se expressa com maior clareza e tem a oralidade desenvolvida. | 0 |

| | |
|--|-----------|
| Professores que responderam sobre o não envolvimento das crianças em brincadeiras. | 1 |
| - Ponto 1 levantado: A criança demonstra imaturidade para desenvolver habilidades. | 0 |
| - Ponto 2 levantado: A criança demonstra desinteresse com as atividades desenvolvidas em sala. | 0 |
| - Ponto 3 levantado: É uma criança que apresenta timidez. | 0 |
| Professores que não responderam sobre crianças que se envolvem / ou não se envolvem nas brincadeiras | 2 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 9 diz respeito à percepção sobre crianças que se envolvem / não se envolvem nas brincadeiras. Na listagem, 08 (oito) respondentes informaram que criança que se envolvem nas brincadeiras tem facilidade em desenvolver habilidade e competências, aprendem conceitos, socializa-se com uma maior facilidade, expressam-se com clareza, são extrovertidas e alegres, para 01 (um) respondente crianças que não se envolvem em brincadeiras apresentam desinteresse para realizar as atividades em sala de aula, são imaturas para desenvolverem habilidades além de serem tímidas, 02 (dois) respondentes não responderam a questão.

Sobre este assunto, Mena (2015) enfatiza que as crianças quando brincam, estão aprendendo a gostar de coisas novas conforme se deparam com o inesperado e a adquirir as disposições e as habilidades para viver em um mundo em constante mutação.

Analisando as respostas, vemos que os respondentes percebe-se que o lúdico é de vital importância em qualquer programa escola, por ser considerado o responsável pelo desempenho das crianças no processo de aprendizagem. O lúdico (jogos e brincadeiras) é um estimulante para a atividade mental, emocional, corporal e social da criança e seu envolvimento nas brincadeiras a torna flexível à socialização.

Tabela 6: Sobre a influência do lúdico para a criança formar conceitos básicos

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 11 |
| Professores que responderam “não” | 0 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 10 refere-se a influência do lúdico para a criança formar conceitos básicos, os 11 (onze) respondentes afirmaram positivamente. Eles consideram que o lúdico favorece a formação de conceitos básicos, pois quando estão envolvidos nos jogos e brincadeiras os conceitos vão se formando e no decorrer do processo ensino aprendizagem estes vão sendo visíveis.

A esse respeito, Mena (2015, p.80) relata:

O desenvolvimento de conceitos se dá a partir de brincadeiras ricas que exigem criatividade e oportunidades investigativas para as crianças examinarem questões importantes. O que elas aprendem e como aprendem depende da idade. Nas brincadeiras, crianças de todas as idades podem aumentar o seu conhecimento e as suas habilidades utilizando materiais manipulativos e explorando atividades criativas. Tais atividades e materiais podem ajudar as crianças em idade escolar a aprender os conceitos que são parte da estrutura curricular. (MENA 2015, p.80).

O manuseio de materiais e atividades criativas conseqüentemente favorece a formação de conceitos básicos, portanto é necessário um contato das crianças com estes elementos para que possam experimentar novos conhecimentos e amplie sua visão de mundo.

Tabela 7: Sobre a busca de atividades lúdicas para tornar o ensino mais atraente e prazeroso

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 11 |
| Professores que responderam “não” | 0 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 11 tange a busca de atividades lúdicas para tornar o ensino mais atraente e prazeroso. A resposta foi unânime. Todos os respondentes num total de 11 (onze) se posicionaram afirmando que busca constantemente levar atividades lúdicas para dentro da sala de aula a fim de tornar o ensino mais atraente e prazeroso.

Sobre o assunto, ainda Mena (2015, p.79) afirma:

As vantagens de aprender por meio das brincadeiras são muitas e precisam ser reconhecidas para as crianças mais velhas, assim como para as novas. [...] As crianças aprendem fazendo, então, criar ambientes ativos de aprendizagem deve ser o foco de todos os educadores infantis, incluindo os da educação infantil e de series iniciais. [...] uma das vantagens da brincadeira é que ela ajuda as crianças a praticarem a construção de significados. (MENA 2015, p.79).

Analisadas as respostas desta questão, constatamos a preocupação dos respondentes em proporcionar a seus alunos aulas mais harmoniosas, dinâmicas, mais ativas e divertidas, com grandes momentos de prazer, aonde as crianças venham a desenvolver o seu senso critico e formar opinião.

Tabela 8: Sobre pensar efetivamente que os alunos aprendem melhor com atividades lúdicas

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 11 |
| Professores que responderam “não” | 0 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 12 procura saber se efetivamente os alunos aprendem melhor com atividades lúdicas. Todos os 11 (onze) respondentes estão convictos que seus alunos aprendem melhor com a utilização de atividades lúdicas e que esta produz um resultado muito significativo na aprendizagem.

Mena (2015, p. 89) ressalta:

As brincadeiras oferecem tantos benefícios que é difícil de listá-los. Um dos principais benefícios é que ela aumenta a habilidade das crianças de lidar com o mundo em um nível simbólico-uma

habilidade que se encaixa quase em sua totalidade no reino do desenvolvimento intelectual, além de servir de fundamento para o desenvolvimento intelectual subsequente. Apenas por meio do uso de símbolos é que as crianças aprendem a falar, a ler, a escrever e a compreender conceitos. (MENA 2015, p.89).

Considerando as respostas dadas, percebemos que as atividades lúdicas além de serem prazerosas, são desafiadoras reflexivas e ajudam as crianças a melhorarem o seu desempenho em sala de aula, contribuindo para um ensino mais eficiente.

Tabela 9: Sobre o lúdico auxiliar na amenização das dificuldades de aprendizagem

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 11 |
| Professores que responderam “não” | 0 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 13 pergunta ao respondente se o lúdico auxilia na amenização das dificuldades de aprendizagem. Como respostas, todos os 11 (onze) respondentes concordaram. Para os respondentes, está comprovado que o lúdico atenua os conflitos e barreiras surgidos no processo ensino aprendizagem, amenizando as dificuldades e proporcionando aprendizagens significativas.

Kishimoto (2011) reforça que as crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal.

Com base nessa afirmação de Kishimoto (2011) e das informações dos respondentes, podemos constatar que o lúdico é uma ferramenta de auxílio no processo de ensino superando dificuldades da aprendizagem.

Tabela 10: Participa das brincadeiras junto aos alunos

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 11 |
| Professores que responderam “não” | 0 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Essa questão 14 está direcionada a participação do professor junto aos alunos no momento das brincadeiras. Na sua totalidade os 11 (onze) respondentes estão presentes no momento das brincadeiras com seus alunos.

Sobre este assunto Rizzo (1998, p.71) se expressa:

[...] a presença do educador e sua participação ativa no jogo deverá ser muito frequente, não só para estimular todo o processo, como para poder observar e, dessa forma, poder avaliar, continuamente, o nível de dificuldades para melhor poder preparar-se para produzir estímulos adequados a cada um. (RIZZO 1998, p.71).

Esse momento de suma importância para o professor. Ele irá assumir o papel de mediador e observador buscando informações, que contribuirão para escrita de possíveis anotações e realizações de registros e pareceres concernentes ao desempenho escolar da criança.

Tabela 11: Materiais disponibilizados pela escola para o trabalho com o lúdico

| Alternativa | Respondentes |
|--|---------------------|
| Jogo de encaixe, bola, corda, quebra-cabeça, bloco de montar | R1 |
| Jogos da memória, jogo do cheguei ao fim, jogo de trilha, blocos de montar, dominó de frutas, corda. | R2 |
| Bloco de montar, dominó de letras, dominó de números. | R3 |
| Jogos educativos | R4 |
| Brinquedos educativos massa de modelar bambolê, corda. | R5 |
| Quebra-cabeça, jogo de memória com figurinhas, cubo das cores, dominó de letras. | R6 |
| Lego, bloco lógicos. | R7 |
| Jogos pedagógicos. | R8 |
| Bola, dominó, blocos de montar. | R9 |
| Jogo de trilha, jogo da memória, quebra-cabeça, dominó. | R10 |
| Jogo de montar, jogo de encaixe, jogo da memória. | R11 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 15 procurou identificar os materiais disponibilizados pela escola para o trabalho com o lúdico. Os 11(onze) respondentes listaram diversos materiais que são utilizados de forma contextualizada nas suas praticas pedagógicas. Entre eles alguns se destacaram como: jogo da memoria, dominó, jogo de montar e quebra-cabeça utilizados na escola, com algumas adaptações, como recurso didático

Brasil (2012, p.30) ressalta:

[...] O jogo pode ou não ter objetivos pedagógicos, mas se for usado em sala de aula para fins de ensino é necessário que o professor tenha em mente qual (is) conceito (s), qual (is) habilidade(s) e quais procedimentos poderão ser desenvolvidos por meio do jogo e como o mesmo será conduzido (individualmente, em duplas, em pequenos grupos ou com grupo classe; com ou sem uso de recursos auxiliares- como lápis e papel, material manipulativo, calculadora etc.), de modo a propiciar melhores condições de aprendizagem. (BRASIL 2012, p. 30).

Diante da listagem de materiais disponibilizados pela escola entende-se que os respondentes adequam cada jogo a faixa de idade de seus alunos e realidade de cada turma, criando e dirigindo situações de aprendizagem significativas.

Tabela 12: Professor usa recursos tecnológicos em sala de aula

| Alternativa | Respondentes |
|-----------------------------------|---------------------|
| Professores que responderam “sim” | 10 |
| Professores que responderam “não” | 01 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

A questão 16 buscou averiguar se o professor usa recursos tecnológicos em sala de aula. Do total de respondentes, 10 (dez) afirmaram que utilizam notebook, microsistem, televisão, datashow, DVD, computador, tablet, retroprojeto e celular como recursos tecnológicos em sala de aula para tornar sua práxis mais atrativa, interessante e prazerosa.

Ainda sobre o assunto Antunes (2002, p.137) enfatiza:

[...] os computadores também apresentam inúmeros recursos que, se bem-utilizados, facilitam sobremaneira a exploração da linguagem matemática e do raciocínio lógico do aluno em qualquer disciplina. O essencial, porém, é que o uso dessas tecnologias seja sempre precedido de um estudo e experimento por parte do professor. (ANTUNES 2002, p.137).

É notória a aceitação dos recursos tecnológicos pelos respondentes. A utilização de recursos tecnológicos em sala de aula é um leque de diversidade, além de se constituir em mais um recurso que torna as aulas mais dinâmicas e agradáveis favorecendo a assimilação dos conteúdos por parte dos alunos.

Tabela 13: Formas de uso das novas tecnologias como estratégias lúdicas em sala de aula

| Alternativa | Respondentes |
|--|---------------------|
| Para ouvir musica em geral e contação de historias | 03 |
| Ouvir musica infantil | 01 |
| Assistir filmes educativos | 02 |
| Para assistir vídeos educativos | 02 |
| Para assistir documentários | 03 |
| TOTAL DE RESPONDENTES | 11 |

Fonte: Dados colhidos pela pesquisadora (2018)

Na questão 17 foi ressaltada as formas de uso das novas tecnologias como estratégias lúdicas em sala de aula. Dentre as estratégias citadas, 03 respondentes informaram que utilizam as novas tecnologias para ouvir músicas e contação de histórias com seus alunos, 03 (três) respondentes preferem assistir a documentários, 02 respondentes preferem assistir com seus alunos a filmes educativos, 02 assistem a vídeos educativos infantis e 01 respondente se detém a ouvir músicas com seus alunos.

A respeito das novas tecnologias Antunes (2002, p.106) reforça:

[...] Fechar os olhos para os recursos de multimídias é fazer da escola palco de uma cena do passado. Porém, da mesma forma como é imperioso admitir a ajuda desses recursos, é necessário circunscrever a mesma a uma função complementar a atividade

docente. [...], em tudo a presença do computador constitui uma evidência inegável, e fechar as portas da escola a ele significa um retrocesso imperdoável. (ANTUNES 2002, p.106).

Diante das respostas apresentadas, verificamos que os respondentes procuram desenvolver dentro do seu contexto escolar atividades lúdicas como suporte para desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos, utilizando assim os materiais disponíveis para tornar o ensino mais prazeroso e divertido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Terminado o trabalho que teve como objetivo identificar as contribuições do brincar no processo de Alfabetização e Letramento pude concluir que o lúdico (jogos e brincadeiras) é um recurso de ensino destinado a aprendizagem do aluno possibilita uma maior dinâmica e atratividade na forma de repassar os conhecimentos e que pode ser incorporado a rotina da sala de aula pelos professores.

O lúdico é uma ferramenta de auxílio do processo ensino que torna aprendizagem prazerosa e significativa. Entre as inúmeras vantagens apresentadas pelo lúdico para a vida escolar da criança, encontramos a capacidade de raciocínio, formulação de perguntas, elaboração de novas ideias.

Para os profissionais, o lúdico se apresenta como um grande aliado para minimizar as dificuldades do aluno seja na área cognitiva, afetiva, motora ou social dentro das escolas contribuindo para que a criança seja capaz de assimilar conceitos básicos do processo de construção da escrita e leitura.

As metodologias empregadas pelos profissionais evidenciam a capacidade de aceitação do lúdico como estratégia para melhoria da aprendizagem. Sabe-se, porém que resta ao professor manter-se qualificado e exercer o papel de mediador nesse processo.

Percebe-se, enfim, que o lúdico já faz parte do planejamento dos profissionais, seja dos jogos mais simples ao mais complexo contribuindo para o desenvolvimento da auto-estima dos alunos.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Ana Rosa. **Alfabetização**: Livro do professor. Brasília: FUNDESCOLA/SEF-MEC, 2000.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. Técnica e Jogos Pedagógicos. 11 edição. São Paulo: Editora Layola, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar novas formas de aprender**. São Paulo. Editora Artmed, 2002.
- AIRES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 1978
- BOENO, R. K. **Formação continuada para o uso de tecnologia em sala de aula: o que os professores querem**. 125 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: <http://www.ppge.ufpr.br/teses/M13_Renate_Kottel_Boeno.pdf>. Acesso em 1º jun.2014.
- BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi. **Ler e escrever na Educação Infantil**: discutindo práticas pedagógicas. 2ª edição. Belo Horizonte. Editora Autêntica, 2011.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: vamos brincar de reinventar histórias: ano 03, unidade 04 - Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRITO, Glaucia da Silva. **Educação e novas tecnologias**: um repensar. 2ª edição. Curitiba. Editora InterSabereres, 2015.
- BROUGERÉ, Giles. **Jogos e educação**. Porto Alegre. Artmed, 2003.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & linguística**. Coleção Pensamento e Ação na sala de aula. São Paulo. Editora Scipione, 2009.
- FORTUNA, Tania. R. **Jogo em aula**: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.
- FREIRE, P. **Educação e mudança**. 20. ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. 1ª edição. São Paulo. Editora Moderna, 2012.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4ª edição. São Paulo. Editora Altas S.A, 2002.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª edição. São Paulo: Editora Altas S.A, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo. Perspectiva, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da Cultura. São Paulo: VSP, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª edição. São Paulo. Editora Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LACERDA, José Heison Valdevino de. **Ludicidade**: jogos e brincadeiras na educação infantil.

LOPES, M. C. **Ludicidade humana**: contributos para a busca dos sentidos do humano. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2004.

MENA, Janet Gonzalez. **Fundamentos da educação infantil**: ensinando crianças em uma sociedade diversificada. 6ª edição. Porto Alegre. Editora AMGH. 2015.

MOURA, M. Z. da S. **No discurso de professores, a formação para o trabalho com computadores no contexto escolar**. In. REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EDUCAÇÃO 25., 2002, Caxambu, MG. **Anais...** Caxambu, 2002.

NISTA-PICCOLO, Vilma L. **A formação de professores em Educação física**: desafios e propostas. In: GINEZ, R.; SOUZA, M. T.(Orgs.). Ensaio sobre contextos da formação profissional em Educação Física. Jundiaí: Fontoura Editora, 2011.

NISTA-PICCOLO, Vilma Le **Corpo em movimento na Educação Infantil**. 1ª edição. São Paulo: Editora Telos, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2ª edição. Novo Hamburgo. Universidade Feevale, 2013.

RIZZO, Gilda. **Alfabetização natural**. Editora Bertrand Brasil. Rio de Janeiro. 1998.

RUSSO, Maria de Fatima. **Alfabetização**: um processo em construção. 2ª edição. São Paulo, Editora Saraiva, 2012.

Russo, Maria de Fatima. **O sentido do nome próprio na aprendizagem da leitura e da escrita**. São Paulo. Editora Olho D'Água, 2000..

SILVEIRA, Ana Paula Pinheiro. **Fundamentos da alfabetização:** pedagogia 6. São Paulo. Editora Pearson Prentice Hall, 2009.

SOARES, Magda Becker. **O que é letramento.** Diário na Escola. Santo André. Diário do Grande ABC. Sexta-feira, 29 de agosto de 2003.

SOARES, Magda Becker. **Letramento:** um tema em três gêneros. Belo Horizonte. Editora Autentica, 2003.

SUZUKI, Juliana Telles Faria. **Tecnologia em Educação:** pedagogia 7. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2009.

TOLEDO, E.; VELARDI, M.; NISTA-PICCOLO, V. L. **Os desafios da Educação Física escolar:** seus conteúdos e métodos . In. MOREIRA, E. C.; NISTA PICCOLO, V. L. (Orgs.). O quê e como ensinar educação Física na escola. Jundiaí: Fontoura Editora, 2009.

VEIGA, I. P. A.; VIANA, C. M. Q. **Formação de professores:** um campo de possibilidades inovadoras. In. VEIGA, I. P. A.; SILVA, E. F. (Orgs.) A escola mudou: que mude a formação de professores. Campinas: Papyrus, 2010.

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

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de Pesquisa.** 2ª edição. Revista. Atual. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração.