

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**ALFABETIZAÇÃO LÚDICA: DIALOGANDO COM BREVES CONCEITOS
TEÓRICOS.**

**TABATINGA-AM
2021**

MAYARA DUARTE DA SILVA

**ALFABETIZAÇÃO LÚDICA: DIALOGANDO COM BREVES CONCEITOS
TEÓRICOS.**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção de grau de Licenciatura em
Pedagogia pela Universidade do Estado do
Amazonas.

Orientadora: Prof. Mes. Weneândia
Márcia Bruno dos Santos.

TABATINGA-AM

2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a meus familiares, principalmente, em especial dedicação a minha mãe Leontina Duarte da Silva, pois por ela que continuei na faculdade, ela foi meu alicerce, meu porto seguro, me ajudou principalmente na questão financeira para eu que pudesse dar continuidade aos meus estudos, ela não mediu esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida, dedico também esse trabalho a Deus, por ser essencial em minha vida, o autor do meu destino, meu guia, meus socorro em horas de angústia, pois sem ele não somos nada, e também se não fosse o mesmo me dando saúde e forças para continuar, não estaria concluindo minha graduação, então esse trabalho dedico em especial a Deus e minha mãe.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a DEUS, por ter me dado, forças de vontade, sabedoria e muita perseverança permitindo-me conforme a sua vontade chegar até aqui.

Meu agradecimento também inclui a minha família: mãe: Leontina, minhas irmãs: Maria Joana, Sebastiana, Katia Simone, Cristiane e Maiana, sobrinhos (as): Gabriela, Sepany Yara, Karen Vanessa, Henrique, Maria Edwírgem, Cinthia, Gabriel, Vitor, Igor, Caio, Isabely, Cauã, Lorenzo Lauan, e também ao meu namorado Ronibson, que acreditaram em mim desde o início, para concluir essa etapa tão importante para mim e para meus familiares.

Agradeço as minhas amigas (os) de faculdade: Adriele, Maria Ramos, Triciane Oliveira, e aos colegas: Kamila, Camila, Ronaldo, Cleison, Gigliola, Flavia, Raydinaldo, Cássia, Adrenson, Bruna, Germano, Metusalém, Taciana, Nilsoneth, Patrícia Valente, Cristiano que sempre me incentivaram nessa caminhada, por terem me acolhido e pela força que me deram durante essa jornada, e aos demais colegas que indiretamente participaram também da minha caminhada durante a minha trajetória na faculdade, só tenho a agradecer todos eles, e que Deus possa os abençoar, assim como me abençoou até hoje.

Agradeço a professora-orientadora: Wenelandia Marcia Bruno dos Santos, que me guiou e acreditou em mim ao longo deste trabalho com muita paciência e fé, agradecer também aos demais professores que fizeram parte da minha trajetória dentro da faculdade, me orientando, me ensinando, dando alguns puxões de orelha quando precisava, mas tudo isso era para o meu crescimento estudantil e também futuramente ser uma excelente profissional, só tenho a agradecer todos sem exceção.

O brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. (Holtz 1998, p.12)

RESUMO

O trabalho tem como tema: *Alfabetização Lúdica: Dialogando com Breves Conceitos Teóricos*. E o objetivo geral é o de: Descrever o diálogo com os autores sobre o lúdico como recurso didático influenciador no desenvolvimento escolar das crianças em processo de alfabetização. E para alcançar o proposto foi percorrido os seguintes passos como objetivo Específico. 1) Conhecer a história do lúdico no Brasil; 2) Verificar o que os autores dizem sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. 3) Abordar a importância do lúdico no processo de alfabetização das crianças; 4) Identificar o que dizem os autores sobre a contribuição do lúdico no processo de ensino e a aprendizagem. 5) Apresentar jogos que podem ser utilizados no processo de alfabetização das crianças. Durante a leitura foi possível compreender a importância do lúdico como uma das ferramentas a ser utilizada para a educação. E que o lúdico e a dinamicidade podem ser grande aliado dessa prática, para facilitar e estimular o aprendizado dos alunos. Esse trabalho foi desenvolvido sob a Linha de Pesquisa: Educação, Escola e Cultura, em que se utilizou a pesquisa descritiva. Através da pesquisa bibliográfica. Os instrumentos de coleta de dados foram de trabalhos e autores que defendem a temática. Com esse trabalho foi possível concluirmos que a atividade lúdica na Alfabetização proporciona prazer e divertimento durante as aulas, o que é grande ajuda no dia-a-dia do trabalho do docente, uma vez que estimula e oferece vantagens ao educando no processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Aprendizagem. Alfabetização

RESUMEN

La obra tiene como tema: Alfabetización lúdica: diálogo con conceptos teóricos breves. Y el objetivo general es: Describir el diálogo con los autores sobre el juego como recurso didáctico que influye en el desarrollo escolar de los niños en el proceso de alfabetización. Y para lograr lo propuesto, se tomaron los siguientes pasos como Objetivo Específico. 1) Conocer la historia del juego en Brasil; 2) Verificar lo que dicen los autores sobre el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje 3) Abordar la importancia del juego en el proceso de alfabetización infantil; 4) Identificar lo que dicen los autores sobre la contribución del juego en el proceso de enseñanza y el Aprendizaje. 5) Presentar juegos que puedan utilizarse en el proceso de alfabetización de los niños. Durante la lectura se pudo comprender la importancia del juego como una de las herramientas a utilizar para la educación. Y esa alegría y dinamismo pueden ser un gran aliado de esta práctica, para facilitar y fomentar el aprendizaje de los alumnos. Este trabajo se desarrolló bajo la Línea de Investigación: Educación, Escuela y Cultura, en la que se utilizó la investigación descriptiva. Mediante búsqueda bibliográfica. Los instrumentos de recolección de datos fueron de obras y autores que defienden el tema. Con este trabajo se pudo concluir que la actividad lúdica en Alfabetización brinda placer y diversión durante las clases, lo cual es de gran ayuda en el trabajo del día a día del docente, ya que estimula y ofrece ventajas al alumno en el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Juguetón. Aprendiendo. Literatura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPITULO I- REFERÊNCIAL TEÓRICO	12
1.1 Educação	13
1.2 Ensino fundamental e sua amparrações legais.	14
1.3 Conceituando a alfabetização	15
1.4 A Base nacional Comum Curricular (BNCC) e a alfabetização.....	18
1.5 O Referencial Curricular Amazonense (RCA), e a alfabetização.....	19
CAPÍTULO II- MATERIAIS E MÉTODOS	22
2.1. Linha de pesquisa.....	22
2.2 Técnica da pesquisa.....	22
2.3 Tipo de pesquisa	22
2.4 Método de abordagem.....	23
CAPÍTULO III- APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	25
3.1 A história do lúdico no Brasil.....	25
3.2 O que dizem os autores sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.....	28
3.3 A importância do lúdico no processo de aprendizagem da alfabetização das crianças.....	29
3.4 A contribuição do lúdico na aprendizagem	33
3.5 Jogos lúdicos que podem ser adaptados para a alfabetização das crianças... ..	36
3.5.1 Caixinha de surpresa	37
3.5.2 Jogo da pescaria	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	41

INTRODUÇÃO

A educação escolar quase sempre é realizada de forma geral com metodologias tradicionais, não diferente disso a alfabetização também enfrenta este desafio, tanto por parte do docente quanto por parte das crianças, uma vez que acabaram de sair da pré-escola, o que devido ao avanço de séries, as crianças acabam sofrendo impactos significativos, como por exemplo passarão a conviver com crianças com maior idades que a delas, uma vez que até então na educação infantil a faixa é entre 4 e 5 anos, sem contar que agora o professor, por ter que trabalhar várias disciplina além da alfabetização, já não desenvolve tanta a brincadeira em sala de aula, como acontecia na turma de onde essa criança acabou de vir. .

Por tanto romper as barreiras do tradicionalismo, no processo de ensino e aprendizagem das crianças, é uma necessidade, visto que nessa fase a criança, precisa ter no dia-dia o brincar, o qual no aprendizado aparece através do lúdico. Assim o presente trabalho aborda o tema: *Alfabetização Lúdica: Dialogando com Breves Conceitos Teóricos*. Conceitos este que surgiu quando no período de estágio supervisionado, durante as observações das aulas. percebi a importância do brincar para a aprendizagem.

É de conhecimento dos docente que os alunos chegam à escola, munidos de muitas informações, adquiridas através dos meios de comunicação, onde os próprios pais para tentar tirar o foco ou atenção das crianças que hoje em dia são muito ativas, acabam ofertando vários aparelhos eletrônicos para filhos, os quais trazem as informações de forma atrativa e divertida. Levando este aluno a ter nessas praticas e vivencias o início de seu letramento.

Nesse sentido, cabe ao professor de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental I, ter que se esforçar para tornar suas aulas significativas para essas crianças. Porém, nas escolas muitas vezes as aulas acontecem de forma repetitiva e, até mesmo desestimulante, com leituras de cartazes que são expostos na sala, atividades como fazer cópias com o alfabeto e numeral, do qual ao terminar o aluno tem que ficar sentado em seu lugar para não atrapalhar o restante dos colegas e não incomodar o professor.

Dessa forma acontece o desinteresse de algumas crianças pelo conteúdo estudado, pela falta de estímulo e dinamicidade para facilitar e estimular o entendimento de seus alunos, o que vai ser de ajuda até mesmo para sua própria maneira de ensinar, o despreparo de alguns profissionais para usarem a ludicidade com eficácia e a rotina que causam exaustão as crianças.

Quando o aprendizado é realizado de forma dinâmica, desperta-se o interesse do aluno em querer estar em sala de aula. Diante disso, algumas questões surgiram para nortear esse

trabalho: Como o lúdico pode influenciar a criança na promoção de seu desenvolvimento e sua aprendizagem escolar? Como o lúdico influencia no desenvolvimento escolar das crianças no processo de alfabetização? Será que através do lúdico o professor conseguiu aguçar nas crianças um maior interesse no processo de ensino a aprendizagem na fase da alfabetização? Diante destas questões é que realizamos as leituras nas obras de alguns autores que colaboraram com este trabalho.

Ressalta-se que, com o lúdico em sala de aula o professor deve buscar não só apenas quebrar uma rotina didática, mas, sobretudo promover a construção do conhecimento em diversas áreas do ensino/aprendizado, sem com isto oferecer conceitos prontos e acabados.

A ludicidade transforma o ambiente escolar, porém, não pode ser considerado o único instrumento de ensino, mas sim, um recurso pedagógico de trabalho que possibilita aprimorar o processo educativo, propondo a interação da criança no desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma o trabalho justifica-se, para pôr em discussão a validade de estudos no campo da ludicidade no processo de alfabetização das crianças. Que surge como estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias.

Então a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional própria para crianças na alfabetização, por se tratar de jogos, onde em muitos casos ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, e construção do conhecimento.

Diante disso pretende-se como objetivo geral: Descrever o diálogo com os autores sobre o lúdico como recurso didático influenciador no desenvolvimento escolar das crianças em processo de alfabetização. E para alcançar o proposto foi percorrido os seguintes passos como objetivo Específico. 1) Conhecer a história do lúdico no Brasil; 2) Verificar o que os autores dizem sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. 3) Abordar a importância do lúdico no processo de alfabetização das crianças; 4) Identificar o que dizem os autores sobre a contribuição do lúdico no processo de ensino e a aprendizagem. 5) Apresentar jogos que podem ser utilizados no processo de alfabetização das crianças.

Assim o público alvo da pesquisa foram autores que abordam o tema, uma vez que se trata de pesquisa descritiva bibliográfica, que debruçada nos conceitos foi possível entender o diálogo sobre o lúdico. Com isso o trabalho traz resultados de uma pesquisa bibliográfica de

forma descritiva. Diante disso a pesquisa tem como linha de pesquisa Cultura educação e escola.

Este estudo tem como finalidade demonstrar a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino-aprendizagem no processo de alfabetização, para tanto foi realizada pesquisa bibliográfica com intuito de analisar e refletir de que forma os professores utilizam a brincadeira, os jogos como facilitador no processo de alfabetização e a importância do brincar no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem na das crianças.

Diante disso o trabalho traz uma pesquisa descritiva, com abordagens no método dialético. E está dividido da seguinte forma.

No Capítulo I- são apresentados a pesquisa biográfica no referencial teórico, onde é apresentado nossa base teórica para o trabalho. Assim é apresentada o pensamento de alguns autores quanto ao tema abordado

O trabalho está dividido em três partes assim constituídas.

No primeiro momento será apresentada a pesquisa biográfica no referencial teórico, onde é apresentada nossa base teórica para o trabalho, foi percorrido os seguintes passos; primeiramente buscou-se nos livros, sites, artigos publicados e revistas autores que abordassem o tema trabalhado, os quais serviram de base teórica. Assim o trabalho apresenta o diálogo de alguns autores quanto a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

No segundo é apresentados os caminhos percorridos para elaboração do trabalho e , onde é colocado que a pesquisa foi desenvolvida com intuito apresentar um diálogo com autores sobre o lúdico como recurso didático na educação. Também apresentaremos nossa linha de pesquisa.

No terceiro momento trata do resultado do trabalho. Que foi um estudo através de diálogo entre autores sobre o processo de alfabetização de crianças com a utilização do lúdico e o que os autores colocam sobre essa temática.

CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO

O presente capítulo trata de diálogos teóricos que enfatizam sobre o lúdico, como forma de trabalho pedagógico para alfabetização. Muitos autores escrevem suas concepções teóricas e interpretam seu significado com viés a realidade que enfrentamos em muitas escolas.

Nos últimos tempos, muito se tem debatido e defendido a necessidade de que as instituições de educação promovam e incentive de maneira integrada novas formas de trabalhar com as crianças mudando assim a forma de desenvolver o ensinar dessas crianças, assim as novas funções da educação infantil devem estar associadas e ter padrões de qualidade. Essas qualidades devem ser baseadas em concepções de desenvolvimento, as quais devem considerar as crianças nos seus contextos sociais, ambiental e familiar. Pois:

(...) o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente a lógica (PIAGET, 1967, p.95).

Dessa maneira aparece a importância do lúdico, tanto no jogo quanto na brincadeira na vida e na educação das crianças, pois a brincadeira faz parte de seu mundo, e ajuda a adquirir experiências vivenciadas e prazerosas, coisa que faz parte do cotidiano da criança. De acordo com o dicionário Ferreira (2003), no dicionário Aurélio brincar, é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis", portanto, brincar é um hábito abundantemente presente nas nossas vidas. Por tanto:

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda. (Marcelino, 1996, p. 38)

Assim entende-se que a intervenção intencional baseada nas brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes suporte adequado, para que haja um desenvolvimento saudável e primordial na vida de cada criança, porém é preciso também que se tenha um espaço adequado e estruturado para o desenvolvimento das brincadeiras.

1.1 Educação

Iniciamos com as colocações de Warde (1990.p 8) que diz que, no Brasil, "a História da Educação não se instituiu a partir do movimento interno da História e não foi a ele incorporado [...] não se configura uma especialização temática da História, mas, sim, uma ciência da educação ou uma ciência auxiliar da educação".

Dessa forma a educação no Brasil é regida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394 de 20 de dezembro de 1996. E em relação a Educação Infantil temos a resolução curricular da Educação Infantil RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) que enfatiza as linguagens vigentes que deve ser posta em práticas assim como a LDB – Leis e diretrizes da educação brasileira que remete os direcionamento e funcionalidade do processo educacional. Isto vem ao encontro de (Luck 1983, p.12) que concluiu que:

A escola deve promover o desenvolvimento integral do educando. Deve ajudá-lo a aprender em todos os sentidos, isto é, não somente quanto a conhecimentos e habilidades intelectuais e ao mundo exterior, mas também quanto a habilidades sociais, pessoais, atitudes, valores, ideais e seu mundo interno.

Ainda que tenhamos muito a avançar em termos de Educação, de investimento e de busca de maior qualidade no processo de democratização do ensino, a Lei que ampara a educação representou e representa, sem dúvidas, um grande processo no que diz respeito a uma nova concepção de ensino. Devemos acreditar que a educação Brasileira tem solução, e para realizar-se, é preciso que haja um comprometimento de todos os envolvidos na educação. Atualmente a educação vem passando por grandes mudanças, com isso os professores precisam de novas didáticas, novas forma para que a criança possa ter sucesso na vida escolar.

Assim através da Constituição Brasileira de 1988 que garante e reconhece o direito a diversidade cultural no Brasil. Candau (2002, p. 31), e afirma que a educação não pode ignorar os novos e diferentes cenários da sociedade mediante os aspectos sociais, políticos e culturais que interferem no cotidiano educacional. Pois, “a cultura tem sido um dos principais pilares de construção e afirmação da identidade”.

Dessa forma, percebe-se a educação como um processo de formação do ser, uma vez que esta precisa está voltada, essencialmente, para a realidade dos alunos. Pois como cidadão todos os mesmos direitos, em relação a educação. Assim Brasil 1998 diz que:

Art.168 - A educação é direito de todos e será dada no lar e na escola; assegurada a igualdade de oportunidade, deve inspirar-se no princípio da unidade nacional e nos ideais de liberdade e de solidariedade humana. § 1º - O ensino será ministrado nos diferentes graus pelos Poderes Públicos. (BRASIL, 1998).

Compreende-se então que a educação infantil como toda e qualquer modalidade de ensino é reconhecida perante as leis que asseguram cada uma modalidade de ensino, na educação infantil as crianças serão acompanhadas em todos os aspectos garantindo assim as mesmas uma educação de qualidade, pois as leis garantem o reconhecimento da educação infantil como primeira etapa da educação básica, que tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança. Como é descrita no pelo Artigo 30 da LDB, assim a educação no seu conceito mais amplo está com o papel fundamental para a formação social e igualitária da população. No entanto para isso é preciso que passemos antes de tudo a conviver e respeitar as mais diversas culturas existentes em nosso país.

1.2 Ensino fundamental e suas amparrações legais.

Na BNCC o ensino básico está dividido em Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Assim sendo sobre o foco desse trabalho que o ensino fundamenta, o documento diz que: O Ensino Fundamental, com nove anos de duração, é a etapa mais longa da Educação Básica, atendendo estudantes entre 6 e 14 anos. Por tanto:

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a progressão do conhecimento ocorre pela consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças, considerando tanto seus interesses e suas expectativas quanto o que ainda precisam aprender. Ampliam-se a autonomia intelectual, a compreensão de normas e os interesses pela vida social, o que lhes possibilita lidar com sistemas mais amplos, que dizem respeito às relações dos sujeitos entre si, com a natureza, com a história, com a cultura, com as tecnologias e com o ambiente. BRASIL BNCC, 2017. P 59)

O ensino fundamental além de leva o estudante a compreender e entender melhor o mundo em que vive, seja qual for o curso ou modalidade de ensino, é exigido uma carga horária mínima de horas aulas, as quais serão divididas, mensalmente em bimestre e cumpridas com cargas horarias que devem ser cumpridas para o pleno desenvolvimento dos alunos.

Art. 34. A jornada escolar no ensino fundamental incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala de aula, sendo progressivamente ampliado o período de

permanência na escola. §1º São ressalvados os casos do ensino noturno e das formas alternativas de organização autorizadas nesta Lei. §2º O ensino fundamental será ministrado progressivamente em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino. (LDB, 2005, P.18)

A seleção de conteúdos deve envolver temas de relevância social que propicie o educando a adquirir conhecimentos que o leve a uma consciência dos seus limites, de suas responsabilidades individual e coletiva, que o ajude em sua formação como cidadão. Diante disso os PCN's estabelecem os seguintes objetivos:

Valorizar o patrimônio sociocultural e respeitar a sociodiversidade, reconhecendo-os como direitos dos povos e indivíduos e elementos de fortalecimento da democracia; Reconhecer que a sociedade e a natureza possuem princípios e leis próprios e que o espaço geográfico resulta das interações entre elas, historicamente definidas; Compreender a escala de importância no tempo e no espaço do local e do global e da multiplicidade de vivências com os lugares; Reconhecer a importância de uma atitude responsável de cuidado com o meio em que vivem, evitando o desperdício e percebendo os cuidados que se devem ter na preservação e na conservação da natureza. (PCN's, 1998, p. 98).

Por tanto a prática educativa deve englobar aspectos e características de novas reflexões, atitudes diversificadas, que levem o educando a querer mudar, e para isso é necessário que o professor estabeleça metas e regras, seja qual for a modalidade de ensino, ampliando assim o universo educacional, e elevando o nível e a estrutura do ensino num patamar de alcance maior atingindo desta maneira, um nível de excelência que favoreça e reforce a educação.

1.3 Conceituando a alfabetização

Entende-se a Alfabetização como um processo complexo, a qual inclui a aprendizagem, não somente das letras, mas da cultura humana, de uma prática social e da comunicação. É através da habilidade de ler e escrever que o ser humano passou a se comunicar e ter acesso a informação, passando a ter uma participação social efetiva.

Assim a alfabetização se torna um tema que gera constantes discussões a seu respeito, pois há quem diga que es processo acontece na educação infantil, no entanto é importante colocar que nessa fase a criança apenas recebe oportunidades para que em seguida, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ou seja, no primeiro ano inicie-se a alfabetização formal. Por tanto ao sair da educação infantil para a “alfabetização” primeiro ano do fundamental a criança precisa de muita atenção. Pois como coloca a BNCC

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa. (BRASIL, BNCC, 2017, p.53)

Por tanto a educação infantil, auxilia e é base para o ingressar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ou melhor para a alfabetização que deve favorecer que a criança já chegue nas series iniciais com um certo preparo para avançar nos níveis de leitura e escrita, favorecendo assim sua aprendizagem. Pois a própria BNCC do Ensino Fundamental coloca a educação infantil como base para isso quando diz que no:

A BNCC do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL BNCC, 2017. P 57)

Por tanto educar crianças de 6 anos em diferentes condições sociais é realidade frequente em todo e qualquer turma das series iniciais, por tanto cabe ao educador infantil estimular a comunicação oral e mais que tudo o respeito as diferenças. Segundo Mortatti (2004 p. 15), “Saber ler e escrever, saber utilizar a leitura e a escrita nas diferentes situações do cotidiano, são, hoje, necessidades tidas como inquestionáveis para o exercício pleno da cidadania [...]”. Assim para Ferreiro 2003:

Alfabetização tem início bem cedo e não termina nunca. Nós não somos igualmente alfabetizados para qualquer situação de uso da língua escrita. Temos a facilidade de lermos determinados textos e evitamos outros. O conceito também muda de acordo com as épocas, as culturas e a chegada da tecnologia. Ferreiro (2003, p. 14)

No entanto Freinet, coloca que a alfabetização não ocorre por meio de exercícios de repetição e memorização, mas pelo Método Natural, por meio de tentativas experimentais “É a caminhar que a criança aprende a andar; é a falar que a criança aprende a falar; é a desenhar que se aprende a desenhar”. (FREINET, 1977 p.14). No entanto É preocupante o que acontece hoje com a educação brasileira. Na qual infelizmente a realidade mostra nossas crianças passando pelos bancos escolares e saindo de lá sem ser capazes de ler e compreender um texto.

Ainda sobre o termo Alfabetização, Magda Soares (2007), diz que etimologicamente, significa: “levar à aquisição do alfabeto, ou seja, ensinar a ler e a escrever. Assim, a especificidade da Alfabetização é a aquisição do código alfabético e ortográfico, através do desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita”. Apesar de não ser o foco do trabalho o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, defende a alfabetização dizendo que:

Diz-se que um ambiente é alfabetizador quando promove um conjunto de situações de usos reais de leitura e escrita nas quais as crianças têm a oportunidade de participar. Se os adultos com quem as crianças convivem utilizam a escrita no seu cotidiano e oferecem a elas a oportunidade de presenciar e participar de diversos atos de leitura e de escrita, elas podem, desde cedo, pensar sobre a língua e seus usos, construindo idéias sobre como se lê e como se escreve. (Brasil, 1998, RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, p. 140)

Assim é preciso que tenhamos a compreensão de que nesse processo, é a própria criança o protagonista do aprendizado, não será nada imposto por parte do adulto, mas será pela curiosidade, pela busca e o interesse da criança sendo despertado por situações criadas pelo professor, Ferreiro afirma:

Em cada classe de alfabetização deve haver um “canto ou área de leitura” onde se encontrem não só livros bem editados e ilustrados, como qualquer tipo de material que contenha a escrita (jornais, revistas, dicionário, folhetos, embalagens e rótulos comerciais, receitas, embalagens de medicamentos etc.) Quanto mais variado esse material, mais adequado para realizar diversas atividades de exploração, classificação, busca de semelhanças e diferenças e para que o professor, ao lê-los em voz alta, de informações sobre “o que se pode esperar de um texto” em função da categorização do objeto que veicula. Insisto: a variedade de materiais não é so recomendável (melhor dizendo, indispensável) no meio rural, mas em qualquer lugar onde se realize uma ação alfabetizadora (1993, p.33).

Por tanto a escola é o principal ambiente que alfabetiza as crianças, é quem ensina de fato a habilidade de ler e escrever, entretanto é na sociedade que alfabetização se concretiza. O que se constata através dos autores é que no meio escolar ainda são poucos os educadores que utilizam o recurso da brincadeira como um facilitador para a aprendizagem. Fato esse que para os autores acontece devido as muitas dificuldades e barreiras que ainda são encontradas em relação a essa prática.

1.4 A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a alfabetização

Alfabetização é um processo complexo que envolve a aprendizagem, não somente das letras, mas da cultura humana, de uma prática social e da comunicação. E no Brasil, a história da alfabetização passou por grandes mudanças até os dias atuais, a começar que agora ela faz parte do ensino fundamental I, assim a BNCC, diz que:

O Ensino Fundamental, com nove anos de duração, é a etapa mais longa da Educação Básica, atendendo estudantes entre 6 e 14 anos. Há, portanto, crianças e adolescentes que, ao longo desse período, passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros. . (BRASIL BNCC, 2017. P.55)

Assim as crianças constroem o conhecimento em sala de aula desde cedo, numa interação com os objetos que as cercam, sobre as sequências de ações, nas experiências vividas com os outros e através da mediação do professor. Esse conhecimento tem características que se vão transformando ao longo do desenvolvimento. Dessa forma sobre alfabetização a BNCC, diz que:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, (...), nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social. (BRASIL BNCC, 2017. P.63)

Por tanto enquanto alfabetizar significa orientar a criança para o domínio da escrita, ao exercício das práticas sociais de leitura e escrita. O mais importante é criar nos educandos os hábitos e desenvolver habilidades de leitura e escrita de diferentes tipos de textos, cabendo ao professor propiciar o desenvolvimento dessas práticas com seus alunos, incentivando-os à leitura e à escrita de forma contextualizada. Pois coloca a BNCC:

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. (BRASIL BNCC, 2017. P.59)

Diante dessas práticas o professor oportuniza a criança uma alfabetização que dá caminhos para outras habilidades, levando em consideração o objeto de estudo deste trabalho, *alfabetização lúdica*, necessário se faz discutir acerca da relação professor aluno, do que vem a ser aprendizagem significativa e a organização do trabalho pedagógico dentro de turma de alfabetização pois:

Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo. (BRASIL BNCC, 2017. P 53)

Diante disso é preciso que os educadores dessa modalidade de ensino tenham consciência de que os impactos e as influências que o professor exerce sobre os alunos vão além dos conhecimentos e habilidades que se ensinam, e por tanto implicam valores, atitudes, hábitos que se adquirem no decorrer da relação professor-aluno que vão além da sala de aula no processo de construção da personalidade individual e de percepção de mundo.

1.5 O Referencial Curricular Amazonense (RCA), e a alfabetização

Não muito diferente da BNCC o RCA, vem também com orientações que visam dá rumos ao processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental, neste documento é colocado que a educação infantil, e o suporte para o ensino fundamental, que como é bem explicado na bncc, essa etapa de ensino atende crianças entre 6 e 14 anos. Por tanto segundo o esse documento:

As crianças que são atendidas em uma instituição de educação infantil são as mesmas que irão frequentar o ensino fundamental, mas nem sempre a trajetória educacional da criança é vista na perspectiva da continuidade. (...) A educação infantil teria como função, nessa perspectiva preparar as crianças para um melhor desempenho no ensino fundamental. (...). (RCA, 2021, p.22)

Portanto, o grande desafio é o de estabelecer conexões entre as três etapas de ensino que compõe o ensino básico. Assim as grandes dificuldades no contexto educacional além do foi colocado, tem também a questão das metodologias do professor, que segundo o documento em questão no ensino fundamental não dão tanta importância a ludicidade, que um dos focos desse trabalho, dessa forma RCA, coloca que:

A ruptura vivida pela criança nessa transição é ressaltada pela organização dos espaços, mobiliários e não raras as vezes, na postura dos profissionais que querem eliminar características da infância, como a brincadeira. Importa dizer que a criança de 6 (seis) ainda tem como atividade principal de aprendizagem e desenvolvimento a brincadeira (...). (...). (RCA,2021, p.23)

Por tanto evidenciou-se que a brincadeira e sim um ponto positivo na aprendizagem das crianças de seis anos, ou seja, da alfabetização, e, portanto, deve e precisa, ser usada em prol do melhor rendimento escolar das crianças. Para isso é preciso que o professor de alfabetização esteja comprometido e disposto a utilizar novas metodologias ou recursos diversificados, em prol da aprendizagem de seus alunos. Pois:

Como professore do primeiro ano da criança no mundo, precisamos defender arduamente o não encurtamento da infância. Antecipar pratica do ensino fundamental e substituir o tempo e espaço das interações e brincadeiras negam os direitos das crianças de viver sua infância e de ter a brincadeira como um elemento estruturante da sua cultura, (...) (RCA, 2021, p.24)

Dessa forma o documento só vem contribuir com o presente trabalho, pois coloca, que não só é recomendado, como é de fundamental importância que o professor da alfabetização utilize o brincar, como recurso didático com as crianças nessa modalidade de ensino.

Assim de tudo que foi colocado pelos autores, as colocações de (PIAGET, 1967, p.95), são as que mais definem a importância do lúdico para a aprendizagem, pois como ele bem coloca, “ o jogo é a construção do conhecimento,” assim podemos dizer que quando bem utilizado no processo de ensino aprendizagem, o lúdico com certeza se torna não só um recurso didático, mas uma grande aliado na aprendizagem das crianças em qualquer faixa etária.

Outro autor que dá grande ênfase a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, apoiando o que já foi colocado anteriormente é, Marcelino, 1996, p. 38, que diz que “É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico”. Diante disso é possível afirmar e concordar, que o lúdico é sim, um recurso de fundamental importância no procedo de aprendizagem.

Sobre a alfabetização uma definição bem colocada nas colocações de Ferreiro, que é bem categórico, e afirma que “Alfabetização tem início bem cedo e não termina nunca” então como diz o autor aprendemos de forma diferente e a todo momento, e essa “alfabetização” aprendido muda dependendo do lugar e época em que estivermos.

Também é importante não deixar de trazer as colocações de Ferreiro 1993, p.33), a qual dá grande suporte ao nosso trabalho quando o autor afirma. “à variedade de materiais “*didático*” não é só recomendável (melhor dizendo, indispensável) no meio rural, mas em qualquer lugar onde se realize uma ação alfabetizadora.” “*Grifo nosso.*”

De acordo com a BNCC sobre a alfabetização, é recomendado que “Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização,” (BRASIL BNCC, 2017. P.59), por tanto a alfabetização é uma etapa de ensino ofertada no ensino fundamenta I, mais especificamente nos dois primeiros anos e, portanto, deve e precisa ser trabalhada de forma a levar as crianças ao pleno desenvolvimento de leitura e de escrita.

Finalizado esse capítulo, não poderia faltar o documento que traz reforço e dá amparo para o foco da pesquisa que é o (RCA, 2021 p.24), o qual coloca que “Como professore do primeiro ano da criança no mundo, precisamos defender arduamente o não encurtamento da infância.” Assim o documento quer afirmar que ao trabalhar com as crianças que acabaram de sair da educação infantil, o professor precisa ter em mente que, o brincar faz parte dessa etapa de desenvolvimento das crianças e porta tanto deve e precisa ser utilizado como recurso didático.

CAPITULO II-MATERIAIS E MÉTODOS

2.1. Linha de pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida com intuito de dialogar com o lúdico teoricamente como recurso didático na educação, principalmente na alfabetização. Como linha de pesquisa o presente TCC, está alinhado a linha de pesquisa Educação, escola e Cultura, esta relação se dá pelo fato de o trabalho abordar o dia –a –dia da escola e a forma como a alfabetização está sendo desenvolvida na atualidade, e o que os educadores pensam da utilização do lúdico como recurso didático. Por meio desta linha de pesquisa vamos tecer um diálogo com os autores: Piaget, 1967; Marcelino, 1996; Ferreiro, 2003; Ferreiro, 1993; Almeida, 2000, dentre outros.

2.2 Técnica da pesquisa

Os procedimentos utilizados para coleta de dados durante a pesquisa foram à pesquisa de revisão de literaturas, com autores que abordam o lúdico no processo de alfabetização das crianças, com isso pretende-se entender e levar, informações acerca da importância da utilização dos jogos lúdicos no aprendizado das crianças. Teve-se como fonte para coleta de dados alguns autores que abordam e defendem o tema trabalhado. Como, Piaget; Almeida; Albuquerque e Passini.

2.3 Tipo de pesquisa

Em relação a pesquisa Lakatos e Marconi (1991, p. 155), definem como “(...) um procedimento formal como método do pensamento reflexivo, que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais”. Portanto, a pesquisa tem um papel importante que deve ser encarada como prática na resolução de problemas, no caso desta pesquisa é a importância do lúdico para o processo ensino aprendizagem da alfabetização.

O trabalho apresenta uma pesquisa bibliográfica de forma descritiva, onde essa pesquisa exploratória tem por objetivo “prover o pesquisador de um maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva” (MATTAR, 2005, p. 85), já a bibliográfica “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”.

A pesquisa bibliográfica foi de fundamental importância para realização desta pesquisa, já que busca explorar livros, artigos e sites em busca de autores que tratem do tema abordado. Esse tipo de pesquisa é voltado a pesquisadores que possuem pouco conhecimento sobre o assunto pesquisado. Quanto a esse tipo de pesquisa GIL, ressalta que:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográfica (GIL,2002, p. 44).

Por ser uma pesquisa bibliográfica exploratória, o material de pesquisa fundamental para a realização do trabalho constituiu-se de coleta de fontes secundárias por meio de: Pesquisa Bibliográfica com autores que tratam da temática. A pesquisa eventualmente foi realizada através da leitura e diálogo de autores que retratam a importância, origem e finalidade da e a importância do lúdico na educação alfabetização. Nesse trabalho está apresentado o dialogo desses autores quanto o papel e importância do lúdico como no auxílio do processo de alfabetização das crianças. E tem como fundamento abordagem qualitativa. Segundo Chizzotti (2000, p.79)

Abordagem qualitativa parte do fundamento de que há relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações.

Por tanto a pesquisa é de caráter qualitativos como podemos vê nas colocações do autor ela pesquisa qualitativa busca estudar os fenômenos educacionais e seus atores dentro do contexto social e histórico em que acontecem e vivem respectivamente, recuperando o cotidiano como campo de expressão humana, é a oportunidade que o pesquisador entra em contato com a realidade ou o ambiente em que se está sendo pesquisado, ao que seja através dos autores, lembramos que essa abordagem dá oportunidade mesmo que através dos trabalhos explorados traz ao pesquisador visão ampla do cotidiano escolar, e da temática abordada, facilitando assim a construção do conhecimento.

2.4 Método de abordagem

Marconi e Lakatos enfatizam que o método “é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança, permite alcançar o objetivo- conhecimentos validos e

verdadeiros- traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. ” (2009, pág. 83). Sendo assim, o método adotado para investigar à temática, foi o dialético. Onde “além dos conceitos de matéria e consciência, o Materialismo Dialético é considerado como essencial para à construção do conhecimento” (NÉBIA, 2008). Dessa forma a pesquisa teve como público alvo autores que abordam o tema.

CAPÍTULO III– APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

A educação de uma maneira geral é um processo constituinte da experiência humana, por isso se faz presente em toda e qualquer sociedade. Sendo que é nesse processo, marcado pela interação contínua entre o ser humano e o meio, no contexto das relações sociais, que construímos nosso conhecimento, valores e representações. Dessa forma o presente estudo trata do processo de alfabetização de crianças e o que os autores colocam sobre essa temática, diante disso aqui são apresentados nossos resultados diante da pesquisa desenvolvida.

3.1 A história do lúdico no Brasil;

Ao se falar do lúdico, é necessário antes de tudo buscar seu contexto histórico, que foi sendo definido ao longo dos anos, e começou a ser visto como um grande e forte aliado para o processo educacional das crianças, porém este recurso, só vai ser visto como grande aliado no processo de ensino aprendizagem, quando bem planejado e desenvolvido em prol do aprendizado da criança, pelo professor. Pois:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63)

Segundo Albuquerque (2009) "o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Para o autor o lúdico foi um assunto despercebido por muitos anos, e quase não se discutia seu uso, nas metodologias das escolas, sendo que pouco era conceituado nos termos culturais. Dessa forma:

O ambiente cultural não dava grande importância às práticas lúdicas, comparativamente com as atividades humanas, assim durante esse período, o jogo lúdico remeteu-se como caráter etnográfico, ou seja, apenas descrições sem grandes fundamentos, as mudanças ocorreram na década de 70 quando surgiram diversos grupos culturais e recreativos que, através de um grande movimento de animação cultural, ultrapassando expectativas positivas nas escolas, assim muitas instituições de ensino passaram a integrar nos seus programas de atividades recreativas em âmbitos escolares (ALBUQUERQUE 2009, p. 18).

O processo de desenvolvimento ou aprendizado da criança deve sempre está ligado à experiência vividas por eles, sendo assim o “brincar” é o ponto de partida, já que esse ato faz parte da vida das crianças nos mais diferentes tempos e espaços, e acontece de acordo com a cultura e costumes de cada local, passados de geração a geração, pois a criança incorpora a experiência social, cultural e do brincar, que acontece através das relações entre a família escola e os demais sujeitos ao seu redor. Afirma-se que:

Na vida social, como na vida individual o pensamento procede da ação e uma sociedade é essencialmente um sistema de atividades. É da análise dessas interações no comportamento mesmo que procede então a explicação das representações coletivas, ou interações modificando a consciência dos indivíduos” (PIAGET, 1973, p. 33).

Diante de todas as colocações e discussões acerca do jogo, surgiu a necessidade de conceituá-lo. Assim Aguiar (1998, p. 36) cita que Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, acreditando que “a personalidade da criança pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo, que é a principal função do professor”, antes de trabalhar com o lúdico é importante entender que educar ou ensinar crianças menores de 6 anos é um trabalho um tanto quanto complexo, pois estão ali crianças de diferentes condições culturais e sociais, por isso os jogos são dotados de historicidade e múltiplas significações. Para Albuquerque (2009), apoiado em outros autores para sustentar sua opinião, cita Huizinga (2001), e dizem que a ludicidade é:

Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (ALBUQUERQUE 2009, P. 19, apud HUIZINGA, 2001, p.11).

Pesquisando mais a fundo sobre o aparecimento da atividade lúdica no Brasil, constatou-se que dentro da legislação brasileira, este recurso didático é amparado por diversas leis da educação. Assim Oliveira (2000, p.75) diz que “(...)o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo”. Piaget aborda que são três tipos de estrutura que caracterizam os jogos: **“O Exercício, O Símbolo e A Regra”**.

1- **Jogo de Exercício** = Jogos de exercício, que contempla a faixa etária do nascimento até o aparecimento da linguagem, aparecem os jogos sensório-motor. Nesses jogos de exercício a única finalidade é o prazer.

2- Jogo Simbólico = Período característico entre dois a sete anos. A função desse tipo de atividade lúdica, que consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos; a cada criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção.

3- Jogos de Regras = Combinações de elementos intelectuais, sensório-motor, de competição, cooperação, as quais tem por trás regulamentos estabelecidos tanto por sua tradição, através das gerações, como durante as situações momentâneas (Piaget, 2000, p. 63).

O lúdico no jogo e na brincadeira é importante na vida e na educação das crianças, faz parte de seu mundo, onde poderão adquirir experiências vivenciadas e prazerosas que fazem parte do seu cotidiano. Pois desenvolve a socialização, a imaginação aspecto importante no qual ela imita os adultos, desafia e testa suas habilidades, desenvolve a destreza, agilidade, coordenação motora fina e grossa, percepção, e assim, descobre como acontecem as relações no contexto do meio que a cerca. Para tanto é preciso que o professor esteja ciente de que:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1999, p. 28).

Ao propiciar a brincadeira cria-se um espaço onde a criança pode experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos, a criança fica mais participativa tem o seu próprio diálogo o seu conhecimento e é mais produtiva. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI, Brasil, 1999, p. 28) enfatiza que:

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. (RCNEI, Brasil, 1999, p. 28)

Podem-se observar por meio das brincadeiras as dificuldades que as crianças apresentam e trabalhar de forma que essas dificuldades possam ser resolvidas de uma maneira que não seja constrangedor para a criança, enfatizando que ela seja capaz de realizar tais atividades visando um melhor desempenho ao resolver um determinado problema.

3.2 O que dizem os autores sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

SANTOS, diz que; “Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isso, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma” (SANTOS, 2008, p.13).

VYGOTSKY, acrescenta que “Oferecer espaço para o sujeito brincar é também oferecer espaço para “reorganizar experiências” (Vygotsky, 1988, p. 123)

Na visão de KISHIMOTO, “No Brasil, (...) jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. (KISHIMOTO, 1996, p. 17).

Na perspectiva de PIAGET “o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente a lógica”. Piaget (1967, p. 95).

No entanto Dodge (2007, p.91), afirma que “Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.”

Diante disso ALMEIDA ressalta que, “O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica.” (ALMEIDA, 2000, p.63)

Na opinião de SANTOS, “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. (...) colabora para a boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (Santos 1997, p. 47).

Por tanto Para Holtz (1998, p.12), “(...) o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, (...). Porque muitas crianças

chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária.”

Assim diante de tudo que foi colocado, Carvalho, reafirma a importância do lúdico e diz, que “[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança,” (CARVALHO, 1992, p. 28).

Neste sentido PASSINI, Elza (2007, P. 75) aponta que: “Os jogos constituem um recurso pouco aplicado nas salas de aula, mas de elevado valor, por citar certa expectativa, ansiedade e entusiasmo nos alunos. O jogo em si é lúdico, desafiador, e aceito por todas as idades, tanto dentro com o fora da sala de aula. Para os alunos é algo que surpreende, pois, o jogo surge como um desafio as suas habilidades e conhecimento, e para isso procuram conhecer as regras e estudar, as estratégias para vencer.”

Na visão de (BROTTO, 1999, p. 132) “Por meio dos jogos, a criança aprende a dominar e conhecer as partes do seu corpo e as suas funções, a orientar-se no espaço e no tempo, a amar a arte, a natureza, a manipular e a construir, a desempenhar os papéis necessários para as futuras etapas da sua vida, a elaborar as suas fantasias e seus temores, a sentir as suas tensões, a saber, perder e ganhar, em suma ela pode desenvolver as suas múltiplas inteligências”.

Aqui (CARVALHO, 2005, p.47), se ampara em outro defensor do lúdico para dizer que: “O brincar na teoria de Winnicott é proporcionar a criança a um ambiente afetivo e seguro, pois o brincar, a criança precisa se sentir em segurança e relaxada, respeitar a sua capacidade de criar na brincadeira; isso não significa deixar de compartilhar dessa brincadeira, que vem a enriquecê-la e não se constitua na imposição do nosso brincar sobre aquele da criança.”

Dessa forma Brandes e Philips (1997), afirmam que, “os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades.”

3.3 A importância do lúdico no processo de aprendizagem da alfabetização das crianças

O presente trabalho pretende contribuir com educadores que almejem trabalhar com a alfabetização das crianças em relação ao assunto abordado “A importância do lúdico para o ensino aprendizagem da alfabetização”. Em relação ao processo de ensino e aprendizagem

das crianças faz-se necessário a realização de práticas que leve a escola e professores buscar alternativas para favorecer o ensino aprendizagem dos educandos, de forma a procurara dar mais com motivação para as crianças pois:

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente a lógica. Elementos lúdico. (Piaget 1967, p. 95).

É claro que não se pode deixar de falar que ao trabalhar com o lúdico, é necessário que o educador seja mais dedicado, e assim organize-se de forma comprometida, provocando no educando o desejo de conhecer. O lúdico é uma ferramenta fundamental na educação das crianças, pois contribui muito para sua formação, muitas vezes os pais pensam que brincar é perda de tempo. Neste sentido PASSINI, aponta que:

Os jogos constituem um recurso pouco aplicado nas salas de aula, mas de elevado valor, por citar certa expectativa, ansiedade e entusiasmo nos alunos. O jogo em si é lúdico, desafiador, e aceito por todas as idades, tanto dentro com o fora da sala de aula. Para os alunos é algo que surpreende, pois, o jogo surge como um desafio as suas habilidades e conhecimento, e para isso procuram conhecer as regras e estudar, as estratégias para vencer (2007, P. 75).

Nesse momento cabe a escola e ao professor mostrar aos pais que, é necessário que como educador busque os mais variados métodos para motivar e ensinar seus filhos. Marconi e Lakatos enfatizam que o “método é o conjunto das atividades[...], permite alcançar o objetivo- [...]o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões.” (2009, pág. 83). Na visão de Marcelino:

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda. (Marcelino, 1996, p. 38)

Participar no processo de construção do conhecimento das crianças é muito gratificante e prazeroso ainda mais quando se utiliza os jogos e brincadeiras para facilitar o desenvolvimento intelectual, e preparando para serem alfabetizadas, sendo assim as crianças ficam muito estimuladas, entusiasmada, em quere aprender cada vez mais. Casassus (2007, p. 72) faz ainda um alerta e afirma que:

Quando os estudantes se sentem aceitos, os músculos se distendem e o corpo relaxa. O reflexo é que eles se tornam mais seguros. Assim, o medo se reduz, as

crianças ficam mais espontâneas e participativas e sem temor de cometer erros - quero sublinhar que o mecanismo da tentativa e erro é fundamental para aprender. Confiantes, elas são capazes de mostrar até mesmo o momento em que o interesse pelo assunto tratado em sala desaparece - e o porquê de isso ter ocorrido. Construir uma relação assim pode demorar, mas certamente nunca será desperdício de tempo.

Por tanto o ambiente escolar deve ser bem acolhedor, para facilitar a aprendizagem dos alunos. Em relação a educação infantil e as práticas pedagógicas, geralmente são diversos os recursos didáticos disponíveis para os professores, dentre os quais na maioria das vezes são cartazes com multiplicação, alfabeto, com boas maneiras, e algumas regras de como o aluno deve se comportar diante de outros, além do livro e outras matérias de uso do professor. Sobre isso Moreira diz que:

Hoje, não se fala mais em estímulo, resposta e reforço positivo. As palavras de ordem são aprendizagem significativa, mudança conceitual e, naturalmente, construtivismo. Para ser um bom professor é preciso ser construtivista, promover a mudança conceitual e facilitar a aprendizagem significativa. Moreira (1999, p. 10)

A relação que a professora nesse processo deve ter com as crianças é de diálogo, mesmo que ainda prevalece muito do tradicionalismo, o que em muitos casos, esse tradicionalismo é necessário, uma vez que como sabemos as crianças de hoje em dia se não houver uma certa rigidez, acabam por querer tomar conta da situação. Mesmo assim deve existir dentro da sala, uma boa interação professor-aluno, em relação a isso Albuquerque coloca que:

(...) à escola, os professores, o sistema de ensino e o pedagógico, estão longe da realidade das crianças, principalmente as menos favorecidas, que desesperadamente buscam na escola (lugar de alegria e prazer) para viver momentos de suas vidas. É preciso, sem dúvida reencontrar caminhos novos para a prática pedagógica escolar, numa espécie de libertação, de desafios, uma luz na escuridão. , (2009, p. 52).

Muitas vezes acontece a falta de motivação das crianças, que não participam muito no decorrer da aula, de certa forma parte dessa situação se deve a metodologia do professor, pois a forma como o docente exerce seu papel é um dos principais motivos para a insatisfação dos alunos na aula, o que se deve por não haver momentos prazerosos e divertidos, tornando as aulas mais significativas. Porém:

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: 1. **Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e 2. **Função educativa:** o brinquedo

ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 2000, p.37).

Por tanto a ludicidade transforma o ambiente escolar, porém, não pode ser considerado o único instrumento de ensino, mas sim, um recurso pedagógico de trabalho que possibilita aprimorar o processo educativo, propondo a interação do aluno, na perspectiva da sua valorização e do seu desenvolvimento cognitivo. Para Freire “O educador deve ser um inventor e um reinventor constante dos meios e dos caminhos, que facilitem mais e mais a problematização do objeto a ser desvelado e apreendido pelos alunos”. (2002, p. 17). Dessa forma o educador contribui para a valorização e melhoria do processo de ensino e aprendizagem, o que fica mais fácil através dos jogos, o qual para Ortiz:

O jogo não tem fronteiras porque não as conhece e se propaga rapidamente como o fogo, superando montanhas, desertos e bosques; viaja tão puro como a água através de rios e oceanos; voa como as nuvens pelo ar e se hospeda como a terra em todos os povos e países. Jesús Paredes Ortiz (2005, p. 27)

Aulas tradicionais, baseadas apenas na explanação do professor e na memorização das letras do alfabeto no caso da alfabetização, são extremamente desestimulantes para as crianças. Nesse sentido, faz-se necessária a utilização de metodologias inovadoras e criativas que auxiliem na fixação conhecimento e aprimoramento das letras no processo de alfabetização, para isso surge o lúdico ou ludicidade como recurso didático nesse processo, porém é importante para isso, que prevaleçam os objetivos a serem atingidos para com os alunos, pois:

A brincadeira é então um espaço social, já que não é criado por natureza, mas após uma aprendizagem social, e supõe uma significação conferida por vários jogadores (um acordo). [...] Esse espaço social supõe regras. Há escolha e decisão continuada da criança na introdução e no desenvolvimento da brincadeira. Nada mantém o acordo senão o desejo de todos os parceiros. Na falta desse acordo, que pode ser negociado longamente, a brincadeira desmorona. A regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo faz-de-conta, pelo imaginário. Sem riscos, a criança pode inventar, criar, experimentar neste universo. [...] Portanto, a brincadeira não é somente um meio de exploração, mas também de invenção. (BROUGÈRE, 1998, p.192-193).

Com isso através da integração e as interações proporcionadas pelas atividades lúdicas podemos dar uma grande contribuição para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. A escola que está buscando uma boa educação deve trabalhar com atividades lúdicas com as crianças para contribuir no seu desenvolvimento, dessa forma

possibilita com que a criança sinta-se motivada a querer vir para a escola, e mais que isso a aprender de forma divertida, apesar torna o trabalho do professor mais difícil em relação a elaboração das aulas, o lúdico por outro lado facilita e muito em relação ao aprendizado das crianças, que se sente motivadas em querer participar dos jogos, e conseqüentemente a aprender para vencer os jogos. Pois como afirma WINNICOTT:

A criança que brinca adquire experiências brincando [...] tal como a personalidade dos adultos se desenvolve através de suas experiências de vida, a das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por adultos ou por outras crianças. Ao enriquecerem-se as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivencia (WINNICOTT, 1995, p. 163).

A diferença de um jogo pedagógico de outro caráter apenas lúdico é que, este se desenvolve com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, ou seja, aquela aprendizagem que o aluno leva consigo pelo resto de suas vivências. Assim é importante atentar para as colocações Almeida (1998, p.57) que ressalta que:

A brincadeira além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Diante disso pode-se afirmar, então, que a preocupação com a importância do lúdico no processo de aquisição da leitura e da escrita, é uma questão educacional, e deve ser objeto de preocupação não só dos educadores, mas, sim de todo o corpo que compõe a instituição educacional.

3.4 A contribuição do lúdico na aprendizagem.

Os jogos lúdicos surgem com fundamental importância, para o combate ao "fracasso escolar", podendo melhorar compreensão e desenvolvimento básicos, como ler e escrever, sendo que o jogo lúdico deve acontecer sempre com o auxílio do professor (a). No entanto:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63)

Já nas atividades lúdicas a criança tem a possibilidade de aprender a desenvolver várias brincadeiras que ajudarão na construção dos conhecimentos, fazendo-os assimilar melhor os conteúdos ou ensinamentos. Feijó (1992, p. 02) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

O trabalho com o lúdico dá possibilidade de o professor lançar questões desafiadoras às suas crianças, levando-os a pensar e conseqüentemente promover interação e questionamento, no cumprimento das atividades, visto que nessa face o melhor é que sejam aplicados jogos simples e de fácil resolução ou simplesmente de cumprimento de atividade, seja individual ou em grupo, o que vem a ocasionar o despertar do cooperativismo entre as crianças. Dessa forma Santos coloca que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento. Santos (1997, p. 12)

A utilização de jogos potencializa a exploração e a construção dos conhecimentos e estimula a autoconfiança e a participação nas atividades desenvolvidas, essas atividades é uma das maiores propulsoras das habilidades intelectuais da criança. Ao falar de lúdico o que a mente é somente de brincadeira e diversão, no entanto na visão de Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) existem várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:

□ As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo. □ As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. □ O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade. □ Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação. □ Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento. □ O jogo é essencial para a saúde física e mental. □ O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Assim ao trabalhar com o lúdico em sala e principalmente na alfabetização busca-se não apenas quebrar com uma rotina, mas, sobretudo promover a construção do

conhecimento em diversas áreas do ensino/aprendizado, sem com isto oferecer conceitos prontos e acabados.

Chateau diz que; "Uma criança que não sabe brincar, (...), será um adulto que não saberá pensar"(CHATEAU, 1987, p.14). Isso mostra a importância do brincar, pois é brincando que se aprende a inventar e reinventar, ou seja, durante a brincadeira a criança busca antes de tudo tenta descobrir o que fazer para vencer o jogo, nesse caso dependendo dos objetivos do professor, o que o que aluno terá que fazer e aprender o conteúdo. Assim:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p.14).

Ao brincar a criança desperta para o ato do interpretar do conhecer, e isso é de grande importância na educação infantil. Como diz Kishimoto “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas.” (1993, p. 16), então se através da brincadeira é possível se ter tantas vantagens em relação à aprendizagem das crianças, por que não, torná-lo um forte aliado nesse processo tão importante da vida das crianças, que o ato de aprender, ao que seja as primeiras letras ou números e até mesmo as cores.

Para as crianças a competição é estimulante já que, cada um fará de tudo para vencer o jogo ou a competição. O próprio PCN's diz que “As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada”. (BRASIL PCN's Ed. Física 2001, p.36).

Quando o professor propõe as crianças que cumpra uma meta para vencer o jogo, nesse momento dá possibilidade de que cada um desenvolva seu potencial para alcançar o proposto pois as atividades lúdicas segundo Vygostky (1984, p. 29), “reforçam o potencial associativo da criança, em função de proporcionar a possibilidade de estabelecimento de situações reais e imaginárias, ajudando a criança a viver processos reais, por meio de adequação de sistemas estabelecidos em atividades simbólicas.” Ainda hoje:

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto

ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1996, p. 17).

Ao utilizar o lúdico o professor prepara a criança emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, sendo que ao participar de um jogo ele precisa entender que nem sempre vencemos e que mesmo perdendo o importante é participar e aprender, preparando-os para as frustrações da vida. Em relação a isso (ZANLUCHI, 2005, p.91), diz que:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO, 1992, p. 28).

Por tanto cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Os docentes tem que trabalhar de uma forma dinâmica e construtiva, fazendo que os alunos sejam participativos e construtores de ideias, sempre buscando fazer o melhor na aprendizagem dos educandos, tem que ter materiais pedagógicos oferecidos pela escola, através de jogos e brincadeiras, incentivando os alunos a fazerem as atividades escolares, para que isso facilite melhor no seu ensino aprendizagem, já que as crianças se encontram em processo de formação ao mundo do aprendizado e conhecimento.

Para Piaget (1975, p.59), coloca que “por meio de jogos a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal”. Por tanto é sempre necessário que se trabalhe com o lúdico no ambiente escolar, com objetivos e finalidades na construção do conhecimento e que utilize conteúdos programáticos de uma forma mais concreta e dinâmica para as crianças.

3.5 Jogos lúdicos que podem ser adaptados para a alfabetização das crianças

A alfabetização deve proporcionar momentos constantes de contato prazeroso com a leitura-escrita, mediante diversas atividades, na qual pode ser incluído os jogos educativos, o qual dependendo do planejamento do professor pode possibilitar ao aluno, diversas brincadeiras utilizado as letras do alfabeto e até mesmo sílabas, leitura e escrita dentre outras

“brincadeiras” que objetivem expor as crianças à leitura e a escrita para que as crianças através do contato com a ludicidade sintam prazer em aprender, dentro do contexto de fantasia de cada um. Para SCHOLZE; RÖSING:

Ler e escrever não são apenas habilidades estabelecidas em torno da decodificação; muito mais do que isso, saber ler e escrever significa apropriar-se das diversas competências relacionadas à cultura orientada pela palavra escrita, para dessa forma atuar nessa cultura e, por decorrência, na sociedade como um todo (SCHOLZE; RÖSING, 2007, p.9).

Pois instigados pela curiosidade em aprender a ler e escrever não só no contexto na escola, mas sim no cotidiano, o educador pode utilizar desta disposição das crianças, e utilizar em favor do processo de alfabetização, levando sempre em conta a cultura, o conhecimento e o tempo que cada sujeito.

3.5.1 Caixinha de surpresa

Esse pode ser um jogo adaptado para ser trabalhado com toda e qualquer disciplina ou conteúdo, a ele pode ser dado o nome de “caixinha de surpresa”. O jogo é confeccionado da seguinte forma o professor confecciona as letras do alfabeto de forma bem colorida com EVA, em seguida confecciona também uma caixa na qual serão colocadas as letras.

Após esse passo chega o momento da atividade que deve ser desenvolvida da seguinte forma: Em círculo a professora se organiza com todos os alunos, em volta da caixa, nesse momento a turma deve estar dividida em dois grupões, que irão competir no jogo para dar mais emoção” brincadeira”.

Assim inicia-se o jogo, um representante de cada grupo se aproxima da caixa e um por vez retira uma letra da caixa, aquele que acertar faz 01 ponto para o seu grupo, sendo assim a “brincadeira” terá uma sequência de cinco rodadas, das quais a cada rodada participam dois componentes diferente de cada grupo. Ao final vence o jogo o grupo que mais pontuou. Em caso de empate segue o jogo até que um grupo vença a competição.

3.5.2 Jogo da pescaria

Com o jogo anterior esse também pode ser adaptado em que situação pedagógica, e no caso ser utilizado para a alfabetização pode ser denominado de “pescando o as letras do alfabeto”. Para a confecção do jogo são necessários o seguinte material, EVA, uma caixa de

papelão que será o “rio”, assim o professor confecciona os peixes, onde são colocadas as letras do alfabeto. O indicado é que no jogo, seja utilizado pequenas premiações (balas, biscoito e etc.) para dá um toque a mais na “brincadeira”.

Assim dá-se início ao jogo, onde um por vez, cada aluno deve pescar na caixa da pescaria, um peixe com uma letras que não pode estar amostra ou seja eles não podem vê a letras que estão pescando, assim após ser feita a pesca o professor como forma de reforço e aprimoramento pergunta ao aluno qual é a letra. Em seguida se o aluno acertou o professor aborda e faz comentários com a letra, citado objetos que tem essa letra inicial no seu nome, dentre outros exemplos dependendo da criatividade do professor. Ressaltando que o número de rodada depende do planejamento do professor para a aula.

Através da lúdica a criança se liberta do cotidiano diário nas instituições de ensino, as pesquisas que abordam essa temática mostram que os jogos não são apenas uma forma de brincar ou se divertir para gastar energias dos alunos, mas sim, meios que contribuem e enriquecem suas experiências afetivas.

O jogo lúdico é uma estratégia muito rica para ser usada na tentativa de estimular o aprendizado da criança, pois ajuda na construção do conhecimento no desenvolvimento das diferentes habilidades, além disso, é uma importante ferramenta para o trabalho pedagógico do professor de educação infantil, pois é de grande suporte para assim alcance os objetivos institucionais em relação ao aprendizado das crianças.

Por tanto a alfabetização precisa levar em conta que, esta é uma fase em que as crianças estão em desenvolvimento, e por isso precisa proporcionar vivências significativas. São essas vivências que se dão de maneira lúdica, por meio do brincar, do descobrir o mundo e a si mesmo que fazem parte do dia a dia nesta etapa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

A pesquisa foi de fundamental importância pois os autores levaram ao entendimento do que é alfabetizar, que nas colocações de Magda Soares (1998, p.36), quem aprende a ler e a escrever e passar a usar a leitura e a escrita, torna-se uma pessoa diferente, adquire um outro estado, uma outra condição, culturalmente e socialmente”. Assim compreendeu-se a importância da educação na vida de todos os cidadãos, muito embora que boa parte da população brasileira ainda seja carente dessa educação.

Também foi entendido que a alfabetização deve proporcionar momentos constantes de contato prazeroso com a leitura-escrita, levando para sala de aula diversas atividades, que possam despertar e expor as crianças à leitura e a escrita, para que através do contato com a ludicidade sintam prazer em aprender, dentro do contexto de fantasia de cada um.

Percebe-se que no que se refere à aprendizagem e o desenvolvimento da criança, utilizar a brincadeira como um recurso pedagógico é tanto quanto trabalhoso e requer um pouco mais de tempo para o planejamento, no entanto através deste recurso o professor tem a oportunidade de aproveitar a motivação interna que as crianças têm para a brincadeira e tornar a aprendizagem escolar mais atraentes.

Percebeu-se que no Brasil, os jogos lúdicos ainda são muito pouco utilizados, o que demonstra que falta muito para que os educadores tenham em mente que o jogo ou brinquedo favorece a construção do conhecimento, pois quando em contato com os objetos, o ensino é absorvido de maneira agradável, desafiador pelo os alunos, por tanto as situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, basta para isso que ao utilizar o lúdico o professor prepara a criança emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social. Pois como diz Holtz (1998, p.12).

(...) o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária.

Porém é preciso que se tenha conhecimento a respeito do lúdico em relação ao professor pois isso possibilita, que antes de utilizá-lo o educador, tenha que conhecer-se como pessoa, saber de suas disponibilidade, e assim ter familiaridade ao desenvolver o jogo

com as crianças, demonstrando e entendendo a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança

Por tanto ao trabalhar com o lúdico em sala e principalmente na alfabetização o professor deve busca-se não apenas quebrar a rotina, mas, sobretudo promover a construção do conhecimento de forma prazerosa, transforma assim o ambiente escolar, propondo a interação do aluno, na perspectiva da sua valorização e do seu desenvolvimento cognitivo.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Célia Sandra Carvalho de. **A utilização dos jogos como recurso didático no processo ensino – aprendizagem da matemática nas séries iniciais no estado do Amazonas**. Manaus: UEA, 2009.

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ALMEIDA, Paulo Nunes de: **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 10ª ed. Edições Loyola. São Paulo, 2000.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **A Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. Conselho Nacional de Educação. 2017

BRASIL, **Ministério da Educação. Decreto nº 5.626, de 22 de dez de 2005**. Brasília: 2005.

BRASIL. PCN's – **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Ministério da Educação. Secretária da Educação Fundamental**. 3 ed. Brasília, 2001

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei 9394 de 20/12/1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da educação. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e quarto ciclo: Geografia**. Brasília; MEC/SEF, 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos-SP: Re-Novada, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1998**.

CANDAU, Vera Maria (org.). **Somos todos iguais? Escola, discriminação e educação em direitos humanos**. Rio de Janeiro: DP&A. 2005.

CARVALHO, A (etal). **Brincar (es)**. Belo horizonte: UFMG, 2005.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CASASSUS, Juan. **A escola e a desigualdade**. :2. ed. Unesco, 2007.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. Trad. De Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987. **Coleção Novas Buscas em Educação**, vol. 29.

CHIZZOTTI, Antônio. Pesquisa em ciências humanas e sociais. 5ª edição. São Paulo: Cortez 2001.

DODGE, Janine e CARNEIRO, Maria Ângela Barbato J. A descoberta do brincar. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

FERREIRO, Emília. Alfabetização em processo. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 1993.

Gil, Antônio Carlos, 1946- **Como elaborar projetos de pesquisa**. - 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

HOLTZ, M. L. M. **Lições de Pedagogia empresarial**. Sorocaba/São Paulo: DHL, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez,2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1996.

LUCK, Heloísa – CARNEIRO, Dorothy Gomes. Desenvolvimento afetivo na escola: Promoção, medida e avaliação. Rio de Janeiro. Vozes Ltda, 1983.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

MARCONI, Maria de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisas bibliográficas, projeto e relatório** publicações e trabalhos científicos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.

NÉBIA, Maria Almeida de Figueiredo. **Método e Metodologia na Pesquisa Científica**. 3ª Ed. São Paulo.Yedis,2008, p. 48.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.

PIAGET, J. *Biologie et connaissance*. Paris, Gallimard, 1967.

SANTOS, S. M. P. Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: CEALE/Autêntica, 1998.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, Adriana (Org.). *Lúdico & Alfabetização*. Curitiba: Juruá, 2011, p.38 -43.

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SOUZA, R. B. A. & COSTA, M. O. **REFERENCIAL CURRICULAR AMAZONENSE: APONTAMENTOS SOBRE EDUCAÇÃO AMBIENTAL E POSSÍVEIS TRANSGRESSÕES**. REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática. 2021.

SCHOLZE, L.; ROSING, T. M. K. **Teorias e práticas de letramento**. Brasília: INEP, p.297, 2007

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

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. (1933). In: PRESTES, Zoia. *A formação social da mente*. Artigo. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais - GIS. n. 11. p. 23-36, jun. 1998

WINNICOTT, D. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.