



Fundação Presidente Antônio Carlos – FUPAC
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá
www.ubafupac.com.br

O uso de jogos e brincadeiras no 1º ciclo de alfabetização e letramento no município de Ubá-MG

RODRIGUES, Evelyn Cristina Moreira - e-mail evelyncristina08@hotmail.com¹

TOLEDO, Gilson Soares - gilson.toledo@hotmail.com²

ABRANCHES, Maria Alice - mariaaliceabanches@hotmail.com³

Curso de Pedagogia
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá
Ubá - MG/julho/2021

Resumo

Neste estudo foi analisado o uso de jogos e brincadeiras no 1º ciclo de alfabetização e letramento na cidade de Ubá - MG. O objetivo da pesquisa consistiu em analisar se as professoras do 1º ciclo de alfabetização e letramento ao fazerem o uso da ludicidade contribuem para o processo ensino-aprendizagem. Dessa forma coube investigar: os professores da rede municipal de ensino do município de Ubá- MG fazem uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem do primeiro 1º ciclo de alfabetização e letramento? Acredita-se que a ludicidade é um elemento importante para a construção do saber e o professor, um agente que deve possibilitar oportunidades ao estudante de se desenvolver plenamente. Assim os jogos e brincadeiras devem estar presentes visando contribuir com o desenvolvimento integral da criança. Para atingir o objetivo deste estudo, utilizou-se um questionário para a coleta de dados que devido à pandemia do Covid-19, foi enviado pelo secretário municipal de educação da cidade de Ubá, através do *Google Forms* e *WhatsApp* - para 98 professoras regentes do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Fundamental, etapa em que ocorre o processo de alfabetização e letramento. Os resultados encontrados indicaram que entre as 32 professoras respondentes, apenas 1 não utiliza a ludicidade em sua prática docente. Considerou-se que as professoras utilizam a ludicidade atrelada ao uso de jogos e brincadeiras, evidenciando que o estudante aprende de forma significativa, além de tornar o processo ensino-aprendizagem mais agradável.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento. Brincadeiras. Jogos. Ludicidade. Processo Ensino-Aprendizagem.

Abstract

This study analyzed the use of games and amusements in the 1st cycle of alphabetization and literacy in the city of Ubá - MG. This research aimed to analyze whether teachers from the 1st cycle of alphabetization and literacy contribute to the teaching-learning process, by making use of playfulness. Thus, we investigated: do teachers from the municipal school system in the city of Ubá-MG make use of playfulness in the teaching-learning process of the first 1st cycle of alphabetization and literacy? Playfulness is an important element for the construction of knowledge and, the teacher is an agent who must provide opportunities for the student. Thus, games and amusements should be present to contribute to the full development of the child. To achieve the goal of this study, data were collected through a questionnaire which, due to the Covid-19 pandemic, was sent by the municipal education secretary of the city of Ubá, through Google Forms and WhatsApp - to 98 teachers in charge of the 1st, 2nd and 3rd years of Elementary School, stage in which alphabetization and literacy process takes place. According to the results, among the 32 teachers who responded, only one does not use playfulness in her teaching practice. Therefore, teachers use playfulness linked to the use of games and amusements, showing that the student learns in a significant way, besides making the teaching-learning process more enjoyable.

Keywords: Alphabetization and Literacy. Amusements. Games. Playfulness. Teaching-Learning Process.

¹ Acadêmica do 7P de Pedagogia – FUPAC/Ubá-MG.

² Professor do Curso de Pedagogia – FUPAC/Ubá-MG (orientador).

³ Professora do Curso de Pedagogia – FUPAC/Ubá-MG (coorientadora).

Introdução

Notadamente, é fascinante na educação as suas múltiplas facetas e os caminhos percorridos cujo principal objetivo é a aprendizagem. Dessa forma, é necessário analisar o processo educacional e considerar aspectos como a formação integral de um sujeito que pensa, sente e faz.

A brincadeira está presente no universo infantil e é vista, muitas vezes, como um passatempo, possibilitando destacar que um dos caminhos que leva à aprendizagem é a brincadeira. Considerando a sua importância, Bettelheim (1988) afirma que se para a criança é prazeroso brincar, a atividade lúdica, por sua vez, supera esses limites e se configura como fonte de resolução de problemas não resolvidos internamente. Vygotsky (1987) considera que a brincadeira é uma criação humana em que imaginação, fantasia e realidade permitem que a criança construa e interprete as relações. Desta forma, será salientado, neste artigo, como o uso de jogos e brincadeiras no 1º ciclo de alfabetização e letramento podem promover um aprendizado significativo e atraente aos estudantes, além de torná-los protagonistas em todo o processo de ensino-aprendizagem.

A busca da qualidade na educação é uma constante em todo o país e para tanto é necessário refletir sobre vários aspectos, dentre eles a atuação do professor. Pontes (2018) destaca que a melhor garantia para o processo ensino-aprendizagem eficaz é a sensibilidade do professor em perceber as necessidades e limites da criança. Entretanto, acredita-se que a ludicidade é um elemento importante para a construção do saber e o professor é aquele que deve possibilitar oportunidades ao estudante. Portanto, as brincadeiras devem estar presentes a fim de contribuir com o desenvolvimento da criança tanto na escola como em seu cotidiano.

Pensando em uma educação pautada na ludicidade que contribui para o desenvolvimento cognitivo e o senso crítico do estudante, questiona-se: os professores da rede municipal de ensino do município de Ubá-MG fazem uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem no primeiro 1º ciclo de alfabetização e letramento?

Para responder ao questionamento, foi necessário analisar se os professores da rede municipal de ensino fazem uso da ludicidade e assim contribuem para o processo de ensino-aprendizagem do 1º ciclo de alfabetização e letramento. Concomitantemente tem-se como proposta verificar a contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade; verificar a concepção do professor sobre a ludicidade como instrumento para alfabetizar e letrar; identificar se as metodologias utilizadas para a alfabetização e letramento

contemplam a ludicidade; verificar a periodicidade do uso de jogos e brincadeiras no processo ensino- aprendizagem; listar os jogos e brincadeiras mais utilizados pelos professores no processo de alfabetização e letramento; verificar o método utilizado para alfabetização; verificar a adequação das metodologias ao processo ensino-aprendizagem.

Justifica-se o estudo desse tema, pois a ludicidade é um dos requisitos importantes para o desenvolvimento integral da criança. De acordo com Santos (1997), a ludicidade, seja ela em qualquer idade, é importante e não pode ser vista somente como diversão.

Sabe-se que a ludicidade no processo de alfabetização e letramento deve ser aplicada pelos professores, considerando que esses dois conceitos são interligados e devem ser trabalhados, concomitantemente, de forma a proporcionar uma aprendizagem significativa tornando o estudante além de alfabetizado, letrado.

1. Referencial Teórico

1.1 Conceituando Alfabetização e Letramento

Alfabetização é um processo amplo no qual são incorporadas diversas teorias e práticas. Para Mortatti (2011), o processo de alfabetização é visto como um instrumento que, contribuindo para desenvolvimento social do indivíduo. No Brasil, a reconfiguração do processo de alfabetização iniciou-se a partir da década de 1970, com estudos psicogenéticos de Jean Piaget, afirmando que o processo de ensino-aprendizagem vai muito além do que simplesmente decodificar letras e identificar sons (MACIEL, 2008).

A partir dessa contribuição relevante, na década de 1980 Emília Ferreiro e Ana Teberosky desenvolveram pesquisas e estudos direcionados ao aprendizado da escrita denominado Psicogênese da Língua Escrita, ampliando e reconfigurando o conceito de alfabetização. Para Soares (2017, p. 97) no sentido etimológico, alfabetizar significa “[...] levar à aquisição do alfabeto” ou a “habilidade de ler e escrever”.

Com a reconfiguração da alfabetização surge um novo termo que agregou ao processo denominado letramento. Letramento é uma tradução para o português da palavra inglesa *literacy*. Nos Estados Unidos e na Inglaterra, embora a palavra *literacy* já constasse no dicionário desde o final do século XIX, foi nos anos 80 que aqui no Brasil o fato tornou-se foco de atenção e de estudos nas áreas da educação e da linguagem, que pode ser traduzida como a condição de ser letrado.

Diante o exposto, surgiram muitos avanços e pesquisas na área psicogenética associadas às pesquisas nas áreas da linguística que trouxeram transformações para a reflexão sobre o processo de alfabetização inicial, que por consequência levaram a escola a ressignificar as práticas pedagógicas. Dessa forma o termo passou a designar o processo não apenas de ensinar a aprender as habilidades de codificação e decodificação, mas compreender e ter domínio dos conhecimentos que permitem o uso das habilidades nas práticas sociais de leitura e escrita. Assim, “letramento não é algo que as pessoas têm ou não têm, mas ele é contínuo, variando do nível mais elementar ao mais complexo de habilidades de leitura e escrita e de usos sociais” (SOARES, 2009, p. 89).

Diante do exposto, alfabetização e letramento podem ser considerados dois fenômenos que têm relações estreitas, mas que ao mesmo tempo têm especificidades. Dessa forma, a alfabetização é um componente do letramento, mas é preciso distinguir claramente o que é alfabetização e o que é letramento. Portanto, alfabetização é a aquisição do sistema de escrita considerada tecnologia da escrita e o letramento é o uso dessa tecnologia para o exercício das práticas sociais de leitura e escrita.

1.2. Alfabetizar, Letrar ou Alfalettrar?

Etimologicamente, o verbo alfabetizar deriva da junção da palavra *alfabeto* e do sufixo *izar*, compreendendo assim como ocorre a ação de ensinar ou aprender a leitura e a escrita. De acordo com Maciel (2008) a partir do advento do conceito de letramento, surgiram novas formas para a prática de ensino voltadas para a necessidade de trabalhar com os usos e funções sociais da escrita, como por exemplo, o uso de gêneros textuais. As cartas, bilhetes e os convites são alguns gêneros textuais utilizados com frequência desde a educação infantil como tentativa de se alfabetizar letrando.

Desta forma, o modo como o professor conduz o trabalho é importante para que o estudante construa o seu conhecimento. São muitos os desafios no contexto educacional e para que o professor alfabetize letrando ele precisa assumir posturas em prol de viabilizar a formação de um sujeito que não apenas decodifique/codifique o código da escrita, mas que exerça a escrita nas diversas situações sociais que lhe são demandadas.

1.2 Ludicidade: o que é isso?

Quanto ao termo ludicidade, não existe consenso sobre sua definição, mas geralmente quando se pretende melhor conceituá-lo acredita-se estar associado às brincadeiras do universo infantil. Sendo assim, Luckesi (2000, 2005) melhor define a ludicidade estabelecendo-a como um estado interno do sujeito exercendo uma experiência entre o seu sentir, pensar e fazer. Em suas palavras:

o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena.[...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo. (LUCKESI, 2000, p. 21)

É relevante destacar essas reflexões de Luckesi (2000) na esfera educacional do que vem a ser realmente uma educação lúdica e exceder a ideia de que para ser lúdico cabe ao professor somente utilizar artefatos prontos a fim de garantir ao estudante prazer nas atividades propostas. Agir ludicamente na perspectiva de Luckesi (2000) supera os limites do concreto é algo presente em cada sujeito tornando-se imensurável, desse modo o que é lúdico para um estudante, não o é para outro. Faz-se necessário, portanto, pensar nas práticas de uso de jogos e brincadeiras na esfera educacional e compreender a utilização na promoção da ludicidade enquanto estado interno.

1.5 Brinquedo, Brincadeira, Jogo

De acordo com Kishimoto (1994, p.108), “o brinquedo é um objeto suporte da brincadeira”. A autora ainda caracteriza o brinquedo como sendo estruturado, aquele já pronto, como por exemplo o carrinho, as bonecas e outros. E como não estruturado, o que as crianças ao manipularem, atribuem significados como pedras, toquinho de madeira, entre outros.

Dessa forma, compreende-se que o brincar está no centro do desejo das crianças mesmo que de maneira involuntária e não raro, o brincar infantil é visto como um passatempo. Bettelheim (1983, p. 142) afirma que as crianças ao imitarem os adultos buscam compreendê-los por meio da brincadeira

Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo - o que ela gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, se bem que os adultos que a observam possam pensar assim. Mesmo quando entre uma brincadeira, em parte para preencher momentos vazios, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Os jogos na teoria estabelecida por Piaget (1978), compreendidos por exercício que, segundo o autor, apresenta-se desde os primeiros dias vida até aproximadamente dezoito meses, caracterizados por jogo o que envolvem movimentos repetitivos e sequenciados. A partir dos dois anos de idade, os jogos simbólicos vão ganhando espaço, pois a criança vai apropriando-se da fala e da representação.

Para Piaget (1978), a brincadeira do faz de conta começa a fazer parte do cotidiano da criança e assim ela acaba assimilando a realidade externa e o seu eu. Desse modo, através da brincadeira ela resolve seus próprios conflitos de forma fantasiosa. O jogo de regra inicia-se a partir dos quatro anos aos sete anos, estendendo-se posteriormente aos onze anos, pois segundo Piaget (1978), esta idade marca a transição da atividade individual para a coletiva, incluindo assim três fases: a anomia, em que as crianças dessa fase compreendem regras coletivas; a heteronomia: nessa outra fase, prevalece o respeito às regras externas; autonomia: momento em que as crianças jogam e compreendem as regras fazendo as respectivas adaptações.

Portanto é compreendido que os jogos e brincadeiras são importantes para a criança, uma vez que fazem parte do seu desenvolvimento e os brinquedos contribuem tornando o momento da brincadeira significativo e manipulável.

2. Metodologia

Na presente pesquisa utilizou-se o método qualitativo, pois de acordo com Zanella (2013), destina-se a conhecer com mais aprofundamento tanto os sujeitos quanto as suas respectivas características. De acordo com o nível de pesquisa, compreende-se que é descritiva, pois de acordo com Gil (2002), o objetivo é relatar as características da população ou estabelecer relações entre suas variáveis.

Em relação a tipologia, classifica-se como empírica, pois segundo Demo, (1985. p. 25), “esta se volta para a fase experimental e observável dos fenômenos: aquela que manipula dados, fatos concretos. Procura traduzir os resultados em dimensões mensuráveis.” No que se refere à finalidade, classifica-se como pesquisa pura, segundo Gil (2008) enriquece o desenvolvimento e é voltada para o interesse e utilização do conhecimento adquirido.

De acordo com os procedimentos técnicos adotados, classifica-se em uma pesquisa de campo, pois segundo Marconi e Lakatos (2003), trata-se de um estudo de sujeitos, instituições, entre outros campos que visam compreender aspectos da sociedade.

Para compreender e identificar como as professoras do 1º ciclo de alfabetização das escolas da rede municipal da cidade de Ubá- MG utilizam a ludicidade no processo de alfabetização e letramento, utilizou-se como instrumento para coleta de dados um questionário estruturado com 8 perguntas de natureza objetiva e 8 subjetivas. Sobre este instrumento, Marconi e Lakatos (1996, p. 88) definem o questionário estruturado como uma “[...] série ordenada de perguntas, respondidas por escrito sem a presença do pesquisador.”

O questionário fora encaminhado por *e-mail* ao secretário municipal de educação juntamente com o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) e foram utilizadas as ferramentas do *Google Form*, pois devido ao isolamento social causado pela pandemia do Covid-19⁴ a coleta dos dados foi realizada de forma remota, determinando o prazo de três dias para a devolução do mesmo.

⁴A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. O SARS-CoV-2 é um betacoronavírus descoberto em amostras de lavado broncoalveolar obtidas de pacientes com pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan, província de Hubei, China, em dezembro de 2019. Pertence ao subgênero Sarbecovírus da família Coronaviridae e é o sétimo coronavírus conhecido a infectar seres humanos. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus> . Acesso em: 03. Jul.2021.

A pesquisa foi realizada em 13 escolas da rede municipal de ensino da cidade de Ubá-MG que ofertam o ensino do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, totalizando 98 professoras, considerando a amostra probabilística, 32 responderam ao questionamento. Como fator de inclusão, optou-se pelos professores regentes de turma do 1º ciclo de alfabetização e como fator de exclusão, foram desconsiderados os demais professores regentes do segmento de Educação Infantil, além dos professores do 4º e 5º ano da rede municipal, assim como aqueles que, mesmo sendo regentes do 1º ciclo de alfabetização não responderam ao questionário e nem aceitaram assinar os termos do TCLE.

Este artigo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa, através da Plataforma Brasil, sendo respeitados os procedimentos bioéticos, propostos pela Comissão Nacional de Saúde (Resolução nº 466 de 12-12-2012 – CNS/MS).

3. Resultados e Discussão

3.1 Universo da Pesquisa

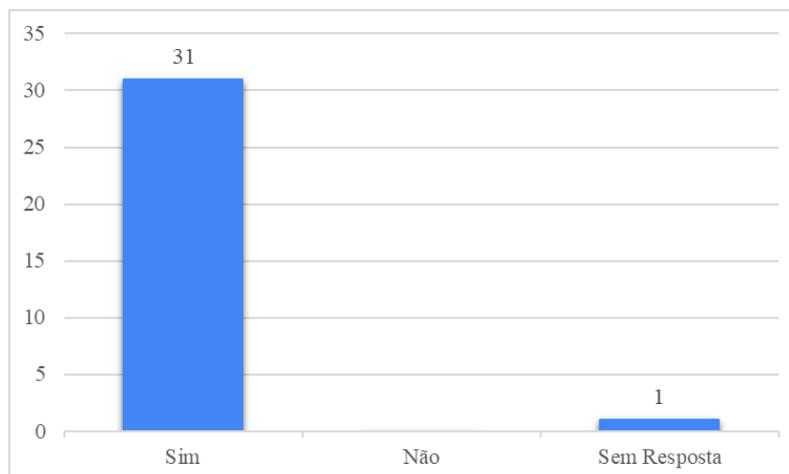
A pesquisa foi realizada na cidade de Ubá- MG, situada na Zona da Mata Mineira, em 13 escolas da rede municipal que ofertam o Ensino Fundamental I considerando as séries iniciais de 1º, 2º e 3ºanos, em que ocorre o 1º ciclo de alfabetização.

3.2 Ludicidade e a prática docente

Como abordado anteriormente e compreendendo a importância da brincadeira para o universo infantil é válido ressaltar uma série de implicações que rodeiam a quebra do ritmo da atividade lúdica no que se refere ao ingresso na escola. A criança que estava acostumada a brincar por longas horas, agora passa o maior tempo assentada em cadeiras enfileiradas realizando atividades que não exigem muitos movimentos, condicionada a realizar tarefas para que possa ter um momento de descontração, brincadeira e ludicidade.

Diante do exposto, foi questionado às professoras se utilizam a ludicidade em sua prática docente.

Gráfico 1- A ludicidade e a prática docente



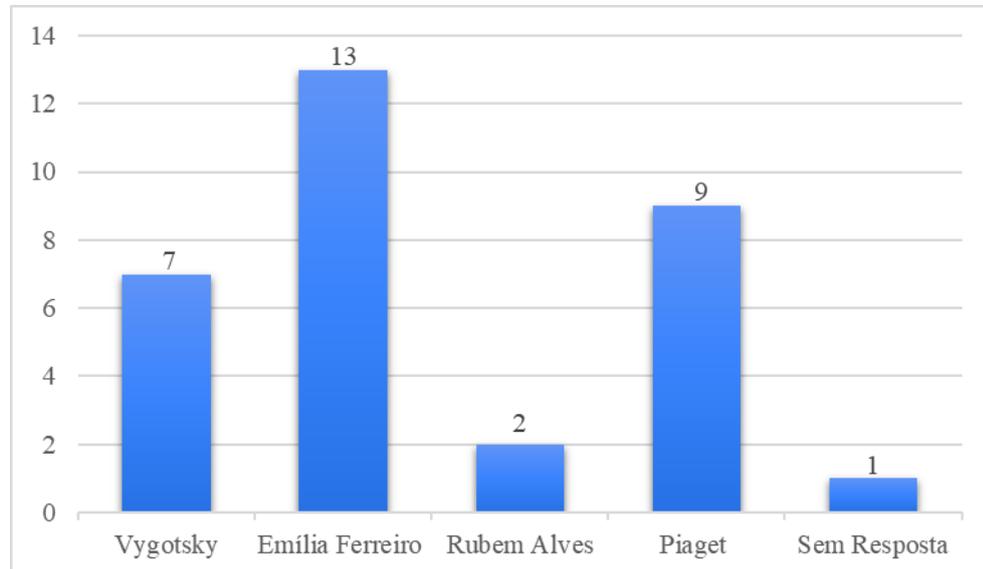
Fonte: Pesquisa (2021)

Ao analisar os dados constatou-se que, 31 professoras utilizam a ludicidade em sua prática docente e apenas P10 não respondeu ao questionamento. Isso comprova a análise dos autores Vygotsky (1987) e Wallon (1975) que apontam a brincadeira como atividade fundamental ao processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Wallon (1975) afirma que, ao brincar a criança, além de explorar o corpo, simultaneamente explora a atividade psíquica, pois não somos formados por partes dissociadas e sim uma totalidade em movimento.

3.3 Concepções sobre o que é lúdico

Para Luckesi (2000), a ludicidade é um estado interno vivenciado pelo sujeito. Portanto, ao agir ludicamente, não há divisões entre ação e pensamento, pois é uma atitude que exige entrega, caracterizando assim plenitude de experiência. Segundo Piaget (1976), a atividade lúdica vai muito além do divertimento para as crianças, favorecendo e acrescentando no desenvolvimento intelectual. Dessa forma, ao brincar as crianças expressam o modo de criação e demonstram a identidade em formação. A fim de verificar a concepção dos professores sobre o que é lúdico, constatou-se que:

Gráfico 2- Concepções sobre o que é lúdico



Fonte: Pesquisa (2021)

De acordo com o gráfico, 7 professoras acreditam que Vygotsky melhor define a concepção do que é lúdico, pois o autor afirma que a brincadeira é uma atividade dominante na infância, através da qual a criança expressa sua imaginação, conhece seu corpo e até mesmo cria suas próprias regras. Tem caráter essencial na formação e no desenvolvimento do indivíduo na sociedade.

Dentre as concepções apresentadas, 13 professoras afirmaram que, sobre o que é lúdico a concepção de Emília Ferreiro aproxima-se da sua prática docente, porque, segundo a mesma, é através das atividades lúdicas que as crianças sentem-se estimuladas e podem usar sua imaginação, contextualizando os signos e significados. O lúdico é compreendido então como um facilitador para um novo aprendizado.

Para 2 professoras, Rubem Alves melhor conceitua o lúdico, afirmando que este privilegia a criatividade e a imaginação por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, sobretudo, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis.

Foi possível verificar também que 9 professoras identificaram-se com concepção de Piaget por estabelecer que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, entendendo que ela precisa brincar para crescer. Diante de tal pensamento, compreende-se a

importância do universo lúdico na infância, uma vez que através dele a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

Acreditava-se inicialmente que as concepções de Piaget e Vygostky seriam as mais influentes na prática didática das professoras. No entanto predominou a concepção de Emília Ferreiro que analisa o lúdico como um facilitador da aprendizagem.

3.4 Ludicidade e desenvolvimento

Espera-se que através do ato de educar, seja possível ajudar o estudante a tomar consciência de si, do outro, da sociedade em que vive e também do seu papel dentro dela. Assim como desenvolver um raciocínio lógico aguçado, com a devida capacidade de resolver problemas, inovar, criar e ser flexível.

A fim de analisar a opinião das professoras sobre a ludicidade atrelada ao pleno desenvolvimento do estudante, os dados se apresentaram diversificados não indicando homogeneidade nas respostas. Diante desse fato observado, foram elencadas algumas respostas que merecem destaque. P20 afirmou que: *“O lúdico, no processo de aprendizagem, é essencial. A criança aprende com mais facilidade quando faz algo prazeroso e divertido, (Isso ocorre, quando o professor abandona) [...] práticas arcaicas e (introduz) [...] formas lúdicas em sala de aula. Desse modo o ensino/aprendizagem se torna mais efetivo.”* Contribuindo com esta descrição, Santos (1997, p. 14) afirma que “quanto mais o adulto vivencia ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa.” A esse respeito ainda, Freire (2005) ressalta que é necessário haver diálogo entre o educador e o estudante, pois além do educador ser amoroso e responsável na relação com os estudantes, é necessário haver comprometimento no que se propõe a ensinar.

Destaca-se ainda a resposta de P4 ao afirmar que *“[...] a ludicidade contribuí para o desenvolvimento de várias habilidades como interação, percepção do eu e do outro, colaboração com os colegas e o entendimento de algumas regras de convivência”*.

Dessa forma foi possível perceber que a ludicidade favorece o desenvolvimento do estudante uma vez que a brincadeira e o lúdico fazem parte da infância, tal qual faz conexão entre o real e o imaginário. Assim sendo, o estudante além de se desenvolver, interage com os demais e se sente motivado ao realizar determinada atividade.

3.5 Contribuições do brincar para o processo de ensino-aprendizagem

Segundo Luckesi (2015), o ser humano está em constante ação e por isso aprende pela atividade. Com o objetivo de verificar se a ludicidade contribui para o processo de aprendizagem do estudante, foi questionado às professoras se elas consideram válida a contribuição do brincar no processo de ensino-aprendizagem. Parte delas (4), apenas concordaram que, de fato, o uso da brincadeira contribui para este processo, no entanto não justificaram. As demais apresentaram suas justificativas. Destaca-se P3 quando diz que: *“O processo de ensino-aprendizagem deve ser prazeroso e, em se tratando de crianças, esse prazer vem através das brincadeiras, jogos e outras ferramentas atrativas a tal faixa etária.”* Esta afirmação condiz com o que apresenta Friedmann (1996), quando afirma que o professor ao optar por utilizar a ludicidade em sua prática docente deve estabelecer critérios como espaço e objetos a serem utilizados e, sobretudo, conhecer bem os alunos para atender às suas necessidades.

Foi possível verificar diante desse mesmo questionamento que as professoras reconhecem que a brincadeira é fundamental no processo ensino-aprendizagem, haja vista que estimula o estudante em múltiplos sentidos como a motricidade, interação, percepção, criatividade, imaginação, entre outras habilidades que os estudantes desenvolvem e adquirem de forma prazerosa e significativa. Isto pode ser observado na descrição de P14, ao afirmar que: *“É através da brincadeira que a criança sente prazer. A brincadeira leva a criança a desenvolver sua personalidade, interação com outras pessoas e o mundo, aprendendo a se expressar, vivenciando sensações e emoções.”* De acordo com Cunha (1994, p. 11) “[...] brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando sentido para sua vida.” Assim sendo, fica evidente a relevância do brincar para o desenvolvimento dos estudantes, tornando assim um instrumento viabilizador para a aprendizagem prazerosa.

3.6 Jogos e brincadeiras

Em síntese o universo lúdico engloba os vastos termos entre brincar, brincadeira, jogo e brinquedo, pois em um mesmo jogo ou brincadeira, pode haver diferentes significados no que se refere ao contexto social em que é inserido. Assim, com o objetivo de identificar se as metodologias utilizadas para a alfabetização e letramento contemplam a ludicidade, questionou-se às professoras sobre a utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.

A esse respeito todas as professoras afirmaram utilizar jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem. Complementando a análise desses dados P8 afirmou: *“Eu utilizo jogos e brincadeiras no processo de ensino- aprendizagem, porque acredito que através deles, eu consigo estimular meus alunos e, principalmente, consigo fazer com que eles tenham interesse em aprender. [...] a criança tem a necessidade de brincar e quando o processo de aprendizagem parte de jogos e brincadeiras, elas por si só, criam estratégias de aprendizagem, porque vão brincando e experimentando novos conhecimentos”*.

Sabe-se que o brincar é um direito da criança previsto por lei como cita o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8069 de 13 de julho de 1990, Artigo 2, parágrafo único), quando afirma que “a criança é um sujeito, como todo ser humano, que está inserida em uma sociedade, deve ter assegurada uma infância enriquecedora no sentido de seu desenvolvimento, seja psicomotor, afetivo ou cognitivo.”

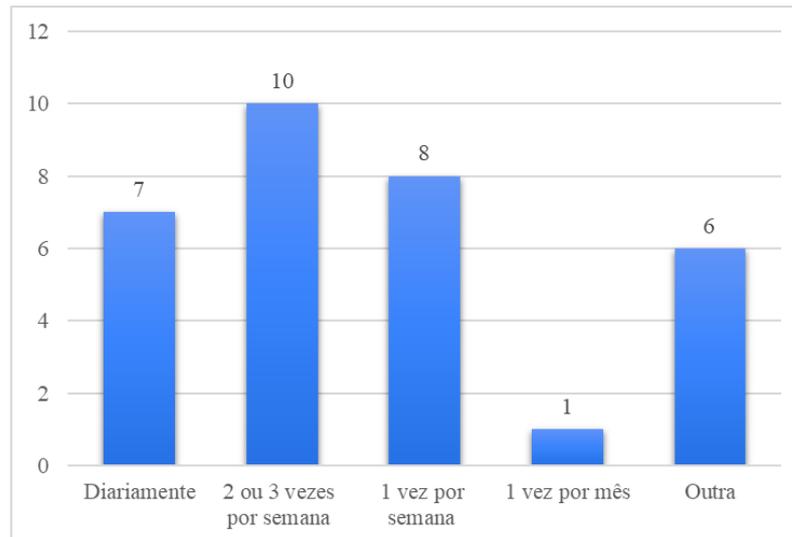
De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), a etapa de ensino denominada Ensino Fundamental anos iniciais do 1º ao 5º ano deve valorizar situações lúdicas de aprendizagem fazendo-se necessário articular com experiências vivenciadas na Educação Infantil além de afirmar que as características dos estudantes dessa faixa etária requerem um trabalho em prol dos interesses manifestados pelos estudantes.

Diante do que Brasil (2017) afirma sobre a ludicidade foi possível identificar que as demais professoras acreditam que os jogos e brincadeiras além de tornar a aprendizagem prazerosa, é um estímulo para aquisição de autonomia, além de tornar a aprendizagem concreta e próxima à realidade infantil.

3.7 Periodicidade de jogos e brincadeiras

Com o objetivo de verificar a periodicidade do uso de jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem. Foi perguntado às professoras se elas utilizam os jogos e brincadeiras e qual a periodicidade da utilização.

Gráfico 3- Periodicidade de jogos e brincadeiras



Fonte: Pesquisa (2021)

Diante do gráfico 3, foi possível verificar que 7 professoras utilizam os jogos e brincadeiras diariamente, 10 utilizam 2 ou 3 vezes por semana, 8 delas utilizam 1 vez por semana e apenas 1 professora afirmou utilizar jogos e brincadeiras 1 vez por mês. Dos 6 professores que utilizam outra periodicidade na utilização de jogos e brincadeiras, P1 disse que “*utiliza sempre que encontra oportunidade.*” e P17, “*utiliza sem periodicidade definida no atual período de aulas remotas.*” De acordo com Morandini (2014), as manifestações lúdicas, além de agregarem ao desempenho da criança, servem como instrumento didático capaz de nortear o trabalho pedagógico a fim de atender às necessidades apresentadas pelos estudantes. Portanto, pode-se inferir claramente que o professor é um mediador influente na vida dos estudantes. São, por sua vez, sujeitos importantes para o processo de ensino-aprendizagem e se a sua prática estiver vinculada à ludicidade, notadamente a aprendizagem se torna agradável e repleta de significados.

3.8 Jogos e Brincadeiras mais utilizados na alfabetização e letramento

Estudos realizados por Singer e Singer (1990) citado por Papalia (2000), consideram que quanto maior a qualidade do brincar, maior será o desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma, com o objetivo de listar os jogos e brincadeiras mais utilizados no processo de ensino-aprendizagem, foi questionado às professoras quais jogos e brincadeiras elas utilizam com mais frequência no processo de alfabetização e letramento.

Diante de tal questionamento foi possível identificar que os jogos mais utilizados são: bingos de letras, números e sílabas; caça-palavras; cruzadinha; dominó; jogo da forca; jogo da memória; palavra dentro de palavra; quebra-cabeça e sete erros.

Quanto às brincadeiras identificou-se que os mais recorrentes são: adivinhas; corre cutia; pular corda e morto vivo. Verificou-se ainda que as professoras têm utilizado mais jogos do que brincadeiras e isso ocorreu tendo em vista o período de isolamento social devido à pandemia do Covid-19, sendo consequência das aulas remotas.

P2 corrobora com este dado, enfatizando que os professores têm utilizado com mais frequência inclusive os jogos *on-line*. De acordo com Carvalho (2018), as crianças da contemporaneidade nasceram em meio a uma revolução tecnológica, além de terem acesso aos computadores e outros aparelhos eletrônicos em seu cotidiano. O mesmo autor afirma que a sociedade sofreu alterações, as brincadeiras mudaram e com isso é comum ver crianças cada vez mais novas dominarem a utilização da tecnologia como, por exemplo, passar horas jogando no celular, pois através dos jogos *on-line* elas se sentem desafiadas em um contexto atrativo através das cores, sons e objetivos a serem cumpridos. Dessa forma, sentem-se motivadas como se fizessem parte do jogo.

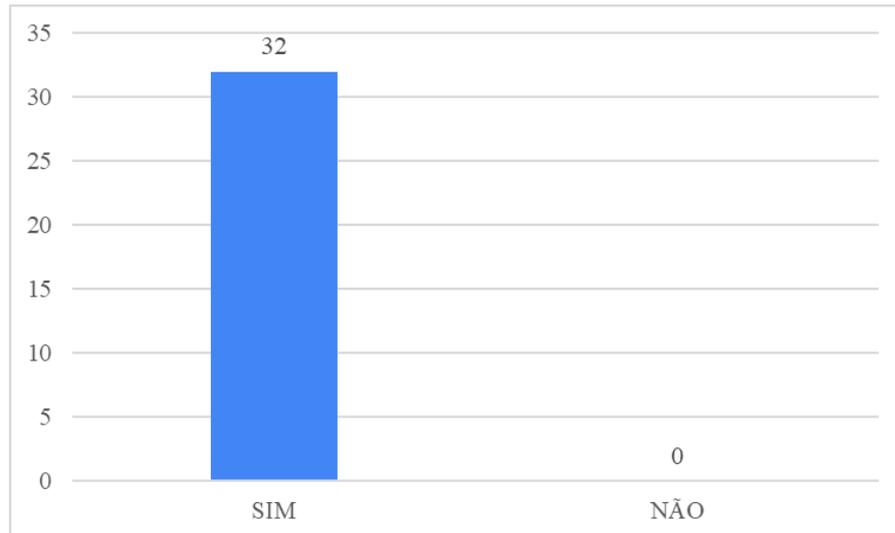
Devido ao período de isolamento social a educação precisou ser repensada e, como parte desse processo, a prática pedagógica também. Portanto a tecnologia muitas vezes distante da realidade escolar de muitos estudantes passou então a fazer parte das aulas como forma de atratividade e motivação.

3.9 Contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade

Para Ramos e Squipano (2013), a instituição escolar tem como missão formar sujeitos capazes e tomar consciência dos direitos e deveres por estarem inseridos na sociedade. Desse modo, utilizando a ludicidade dentro do contexto de sala de aula, o estudante assimila e compara a vivência escolar e o cotidiano social, possibilitando inúmeras emoções e sensações. É válido ressaltar que as brincadeiras realizadas em âmbito escolar não são quaisquer brincadeiras, haja vista que elas têm objetivos e metas a serem cumpridas.

A fim de verificar a contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade, foi perguntado às professoras se a instituição em que atuam disponibiliza jogos educativos para o processo de alfabetização e letramento. Diante do gráfico 4 foi possível verificar que todas as professoras afirmaram que a escola disponibiliza jogos educativos.

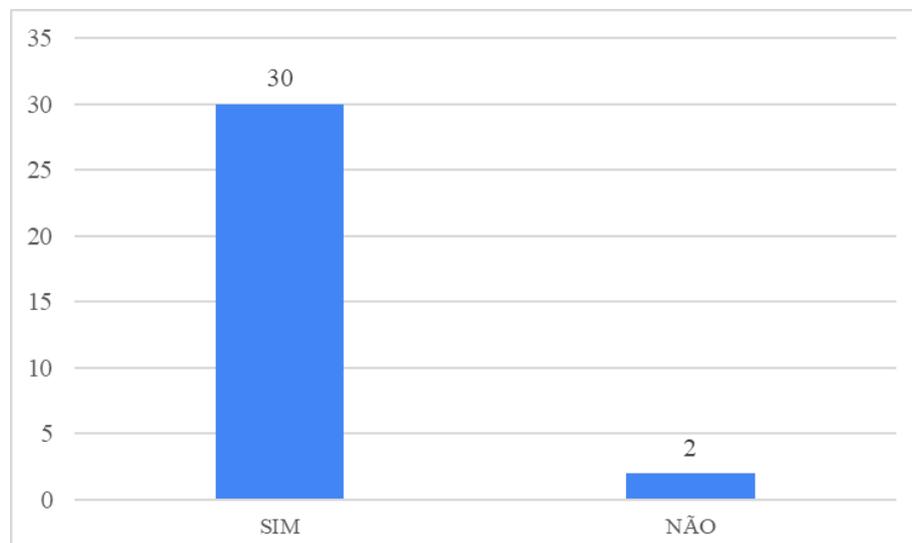
Gráfico 4-Contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade



Fonte: Pesquisa (2021)

Com o objetivo ainda de verificar a contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade foi perguntado às professoras se utilizam os jogos disponibilizados pela escola.

Gráfico 5- Utilização dos jogos disponibilizados pela instituição



Fonte: Pesquisa (2021)

Diante do gráfico 5 foi possível constatar que 30 professoras utilizam os jogos disponibilizados pela escola e 2 não. Entre essas duas professoras, P1 afirmou que não utiliza os jogos porque *“Geralmente não tem a quantidade para todos os alunos, então uso de inspiração para adaptar em sala.”* P5 ressaltou que *“Na maioria das vezes os materiais estão incompletos ou misturados (o que dificulta o uso)”*. Diante das respostas verificou-se que apesar da instituição disponibilizar jogos a fim de contribuir com o processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade, existem professoras que encontram dificuldade em utilizá-los.

Diante do exposto, Cunha (2007, p. 33) contribui com o repensar da prática lúdica afirmando que é necessário inovar, pois os brinquedos espaços, cores e formas atribuem de forma significativa ao contexto do jogo e da brincadeira nutrindo-a de significados. Assim sendo, é necessário criar, inventar, pois *“ [...] o valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela.”* Desse modo, a prática pedagógica com a utilização de jogos deve promover motivação ao estudante e não limitar-se necessariamente à distribuição dos jogos a cada aluno diante de tal dificuldade, mudar a dinâmica do jogo fazer adaptações também é válido.

3.10 Ludicidade em tempos de pandemia

O novo cenário global devido à pandemia causada pelo Covid-19 tem deixado marcas na humanidade. Compreendendo a importância da ludicidade para o desenvolvimento do estudante assim como a aprendizagem eficaz mesmo diante desta atual situação, foi questionado às professoras como elas adaptaram às atividades de ludicidade nesse período de pandemia. Diante de tal questionamento, P3 descreveu que: *“Em se tratando do ensino remoto, busco preparar minhas vídeoaulas com materiais simples que eles têm em casa para que façam as atividades junto comigo (grão de feijão, lápis, brinquedos...)”*. Já P14 ressaltou que *“ O lúdico está diretamente associado ao aprendizado com prazer. (Desse modo, tento nas gravações das aulas colocar sempre uma atividade lúdica como músicas, desafios, jogos para que a criança tenha estímulo para assistir à aula”*.

Neste sentido, para Araújo (2020), com esse desafio de ensinar em aulas remotas, o trabalho pedagógico tornou-se bem mais dificultoso, porque os estudantes não estão no ambiente escolar, onde se tem a rotina e os mecanismos para promoverem a aprendizagem sistemática e eficaz. Diante desse novo cenário, repleto de desafios o professor precisou

repensar em atividades que pudessem mediar a distância. Assim sendo, a ludicidade tornou ainda mais necessária durante as aulas assíncronas a fim de promoverem afetividade, prazer e motivação aos estudantes.

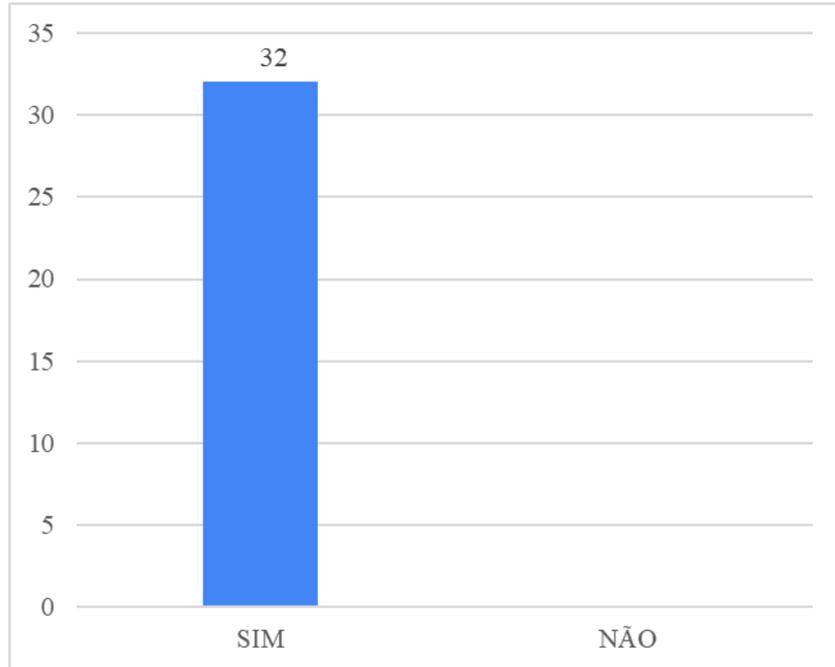
Diante do exposto foi possível identificar que, apesar dos desafios e incertezas causados pelo Covid-19, as professoras adaptaram suas aulas utilizando os diversos recursos, desde os tecnológicos como jogos *online* até a confecção de brinquedos e utilização de utensílios domésticos a fim de garantir a ludicidade em âmbito remoto e contribuindo com a formação integral do sujeito associada ao prazer.

3.11 Alfabetização e os métodos

Apesar de Ferreiro e Teberosky (1999) afirmarem que a criança escreve muito antes do seu ingresso à escola tendo em vista que criam hipóteses sobre a escrita, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define que o processo de alfabetização deverá ocorrer até o segundo ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de garantir o direito basilar de aprender a ler e escrever (BRASIL, 2017).

Compreende-se que para ensinar a ler e escrever faz-se necessário utilizar métodos com objetivo de nortear o trabalho e garantir a eficácia na prática docente. Dessa forma, foi verificado se as professoras utilizam métodos para alfabetização e como resultado foram obtidos os seguintes dados:

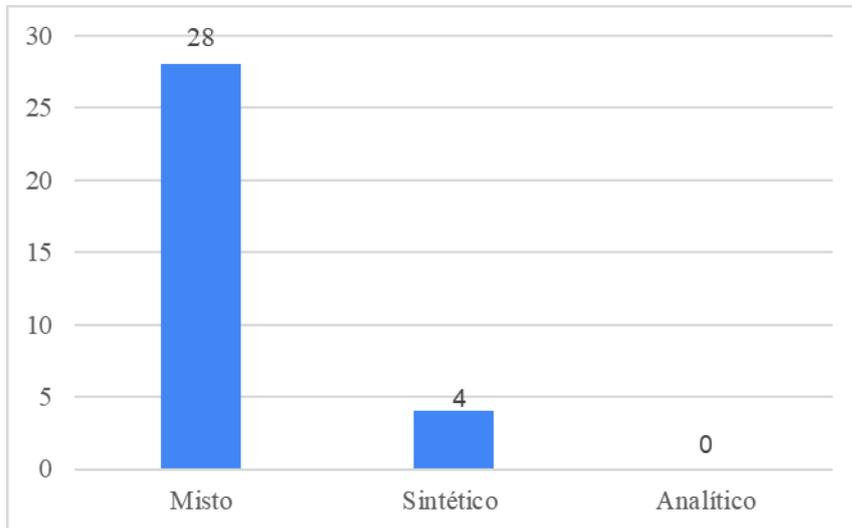
Gráfico 6- Métodos de alfabetização



Fonte: Pesquisa (2021)

Como pode ser observado no gráfico, as 32 professoras afirmaram a utilização de Métodos para alfabetizar e letrar, compreendendo que são divididos em 2 grandes grupos: métodos sintéticos considerados como alfabético, fônico e silábico e os métodos analíticos, de sentencição, palavração, global ou de textos. Apesar de haver essa classificação, considera-se ainda o método misto, que consiste em explorar o todo e as parte paralelamente.

Gráfico 7- Métodos de alfabetização

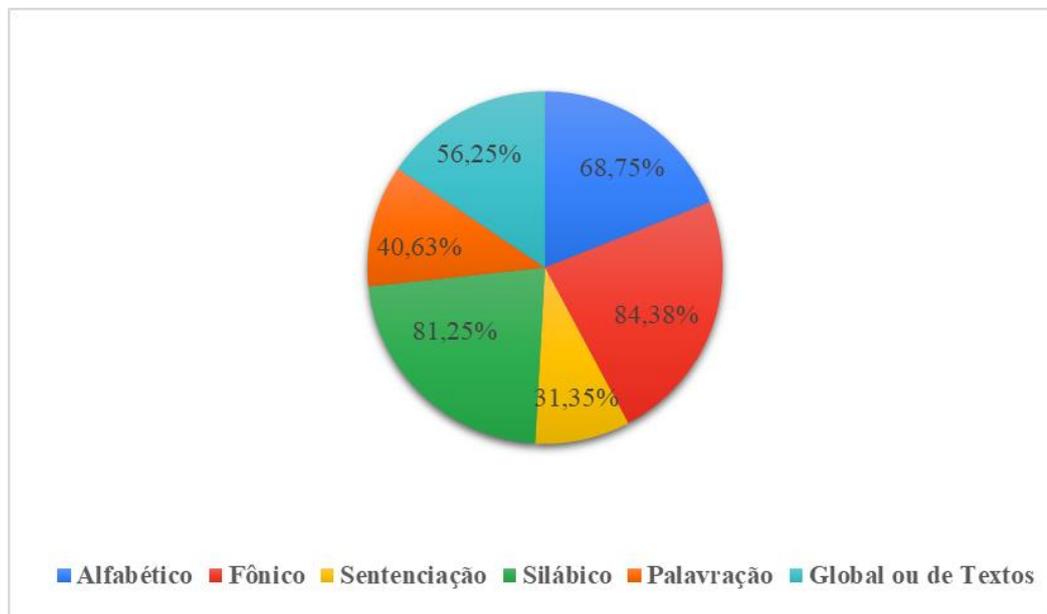


Fonte: Pesquisa (2021)

Como é possível verificar, 28 professoras afirmaram utilizar o método Misto para alfabetizar e apenas 4 utilizam o método sintético, considerando também que nenhum utiliza o método analítico.

Corroborando ainda com objetivo de verificar o Método utilizado para alfabetizar, foi perguntado às professoras qual ou quais métodos elas utilizam de acordo com a opção anterior assinalada, com o intuito de verificar a compreensão das professoras sobre o instrumento utilizado para alfabetizar. Dessa forma, optou-se pela utilização do gráfico em porcentagem para melhor análise dos dados dos dados.

Gráfico 8- Compreensão do método utilizado para alfabetizar



Fonte: Pesquisa (2021)

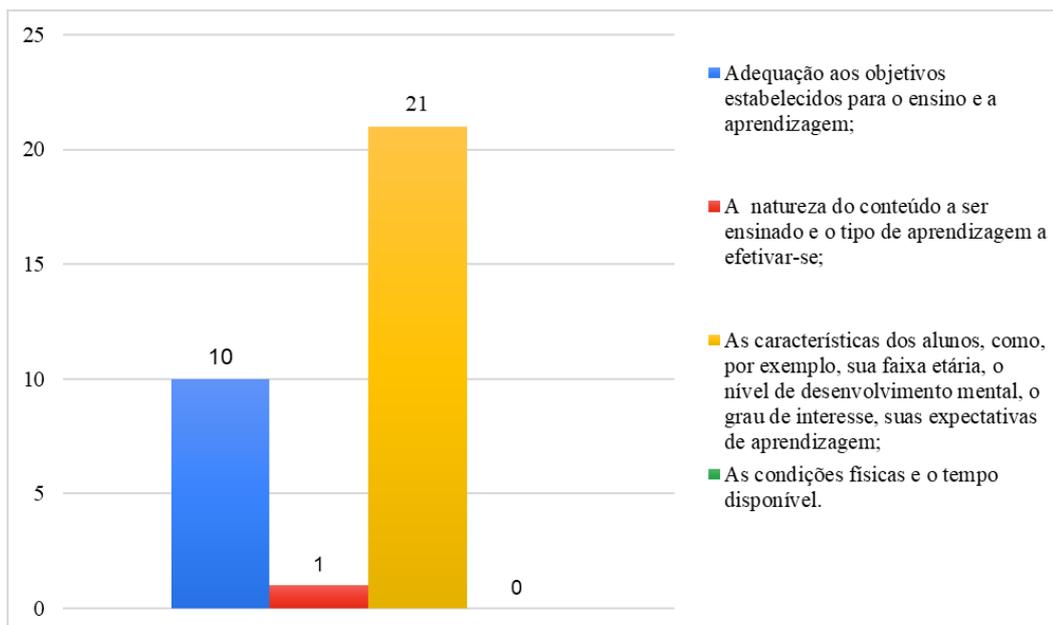
Neste gráfico é importante destacar que ao questionar as professoras sobre o método utilizado na alfabetização foram apresentadas mais de uma alternativa e por isso houve a escolha de mais de uma resposta. Esta observação se faz necessária porque o somatório da porcentagem do gráfico excede 100%. Diante do exposto foi possível verificar que apesar de 28 professoras afirmarem utilizar o método misto, 4 utilizarem o sintético e nenhum assumiu utilizar o analítico para alfabetizar. Apesar dos dados apresentados, verificou-se no gráfico 8 uma contradição referente ao que foi afirmado, uma vez que 84,38% dos professores disseram que utilizam o Método Fônico, 81,25% o Método Silábico e 68,75% utilizam o Método Alfabético. Dessa forma ratifica-se que o método mais utilizado pelos professores é o Sintético de alfabetização que parte da síntese, compreendido por fragmentos da composição da escrita.

Apesar de haver contradição dos dados apresentados, verifica-se que o Método Misto de alfabetização é bastante utilizado pelas professoras, considerando o dado de 56,25% que afirmam utilizar, Global ou de Textos, 40,63% a Palavração e 31,35% afirmam utilizar o método de Sentenciação. Vale ressaltar que esses se referem ao método analítico e este consiste em analisar o todo para compreender as partes.

Diante dos dados apresentados, Soares (2016) permite refletir sobre a prática de alfabetização, quando afirma que a questão que envolve este processo não se trata dos métodos em si, mas da complexidade do processo como um todo. Desse modo, devem ser considerar as etapas de desenvolvimento do estudante.

Portanto, pode-se inferir que é preciso contar com o devido comprometimento no que é ensinado e a necessidade da compreensão do que se deseja ensinar, pois compreende-se que o processo de alfabetização é complexo além de um direito garantido por lei.

Compreende-se que uma prática educativa tem que viabilizar a aprendizagem, possibilitando e mediando os caminhos para os estudantes construírem seus esquemas mentais e apropriarem-se deles. Outrossim, fica evidente como critério de seleção das metodologias utilizadas para garantir a aprendizagem, ser essencial em todo o processo educativo. Com o objetivo de verificar a adequação das metodologias ao processo de ensino- aprendizagem, foi perguntado às professoras qual aspecto elas consideram como critério de seleção para escolher o método para alfabetização. Diante desta questão foram obtidos os seguintes dados:



Fonte: Pesquisa (2021)

De acordo com os dados apresentados foi possível verificar que 21 das professoras afirmaram como critério de seleção para a escolha do método as características dos alunos, como por exemplo, a faixa etária, o nível de desenvolvimento mental, o grau de interesse e suas expectativas de aprendizagem. Do total, 10 professores afirmaram ser necessário adequar os critérios de seleção dos métodos aos objetivos estabelecidos para o ensino e a aprendizagem e 1 professora afirmou que é preciso considerar a natureza do conteúdo a ser ensinado e o tipo de aprendizagem a efetivar-se. Nenhum dos respondentes assinalaram as condições físicas e o tempo disponível como opção.

Diante do exposto, Brasil (2008) favorece a compreensão dos dados ao afirmar que é importante trabalhar e envolver ritmos e singularidades dos estudantes na alfabetização, visando a um direito das crianças matriculadas. Neste caso, é necessário manter a equidade na aprendizagem, pois se compreende que a alfabetização é a base para a construção de conhecimento e aquisição de autonomia intelectual.

Considera-se que as características dos alunos como critério de seleção garante uma prática eficaz e se estiver atrelada à ludicidade contribui para o desenvolvimento integral do estudante.

Considerações Finais

De acordo com o objetivo geral e o problema dessa pesquisa foi possível comprovar que os professores questionados utilizam a ludicidade no processo de alfabetização e letramento e fazendo o uso da ludicidade contribuem para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Diante da justificativa deste estudo, confirmou que a ludicidade contribui de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, porque o brincar é necessário e um direito da criança. Constatou-se que a ludicidade é uma ferramenta potencializadora na prática pedagógica, pois através dos jogos e brincadeiras que os estudantes se manifestam, interagem, criam hipóteses e solucionam problemas, contribuindo assim para o seu desenvolvimento.

Inicialmente acreditava-se que a ludicidade seria um elemento importante para a construção do saber e o professor, aquele que deve possibilitar oportunidades ao estudante. Esta hipótese foi afirmada tendo em vista que os dados apontaram sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem destacando o professor como elo necessário.

Considerando o período de isolamento social devido à pandemia causada pelo Covid-19 foi possível verificar que apesar das dificuldades encontradas, as professoras conseguiram inspirar os estudantes com as atividades lúdicas estabelecendo a afetividade ao proporcionar para os estudantes momentos prazerosos mesmo através das aulas assíncronas. Desse modo ficou evidente que a ludicidade é importante para o processo de desenvolvimento da criança e contribuí de forma significativa promovendo autonomia, afetividade e prazer.

Buscou-se verificar qual é a contribuição da escola no processo de alfabetizar e letrar através da ludicidade. Sobre este aspecto os dados revelaram que as escolas fornecem o material didático necessário para que esse processo se efetive.

Ao verificar sobre a concepção do professor no que se refere a ludicidade como instrumento para alfabetizar e letrar, destacou-se entre as respostas a concepção de Emília Ferreiro por afirmar que o lúdico é um facilitador da aprendizagem.

De acordo as metodologias utilizadas para a alfabetização e letramento e a contemplação da ludicidade, identificou-se que as professoras utilizam mais jogos do que brincadeiras devido ao período de isolamento causado pelo Covid-19. Buscou-se listar os jogos e brincadeiras mais utilizados pelos professores no processo de alfabetização e letramento e destacou-se os jogos: bingos de letras, números e sílabas; caça-palavras; cruzadinha; dominó; jogo da força; jogo da memória; palavra dentro de palavra; quebra-cabeça e sete erros. De acordo com os dados esses jogos auxiliam no processo de alfabetização e letramento.

Ao verificar a periodicidade do uso de jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem foi possível constatar que a maioria das professoras afirmaram utilizar os jogos e brincadeiras 2 ou 3 vezes na semana.

Quanto ao método utilizado para alfabetização os dados apontaram que todas as professoras utilizam um método para alfabetizar e o método que se destacou nas respostas foi o método misto.

Ao verificar a adequação das metodologias ao processo ensino-aprendizagem as professoras afirmaram quanto ao critério de seleção para o processo de alfabetização as características dos alunos, como por exemplo, a faixa etária, o nível de desenvolvimento mental, o grau de interesse e suas expectativas de aprendizagem.

Diante do que foi obtido como resultado, destacam-se como sugestões para trabalhos futuros pesquisas que abordem a aprendizagem através da musicalização, pois entende-se que através da música também é possível aprender, além de ser uma prática prazerosa e que faz parte do universo infantil.

Referências Bibliográficas

Alfabetização e letramento na sala de aula / Maria Lúcia Castanheira, Francisca Isabel Pereira Maciel, Raquel Márcia Fontes Martins, (organizadoras). - Belo Horizonte: Autêntica Editora : Ceale, 2008.- (**Coleção Alfabetização e Letramento na Sala de Aula**)

ALVES, R. A. **Conversas com quem gosta de ensinar**. 19ª ed. São Paulo: Cortez e Autores Associados, 1987.

ARAÚJO, Patrícia Silva Rosas de. Os desafios do ensino remoto na educação básica. [Entrevista concedida a] Denise Lino de Araújo. **Revista Leia Escola**, Campina Grande, v. 20, n. 1, 2020 – ISSN 2358-5870. Disponível em: <http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/Leia/article/view/1834/pdf> . Acesso em: 05.jul.2021

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus,1988.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Programa Brasil Alfabetizado. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-mais-educacao/30000-uncategorised/62871-programa-mais-alfabetizacao> .Acesso em: 01 jul. 2021

BRASIL [1990]. Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8069 de 13 de julho de 1990, Artigo 2, parágrafo único)
Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm#:~:text=Art.%202%C2%BA%20Considera%2Dse%20crian%C3%A7a,e%20um%20anos%20de%20idade. Acesso em: 28 jun. 2021.

BRASIL [2014]. MEC/SEB. - PNAIC. **Caderno apresentação**. Brasília, 2014. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/obeducpacto/files/2019/08/Caderno-de-Apresentacao-1.pdf> . Acesso em: 23 jun. 2021.

BRASIL [2014]. MEC/SEB – PNAIC. **Alfabetização Matemática**. Caderno 3. Brasília, 2014. Disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/148.pdf> . Acesso em: 23 jun. 2021

CADORIN, Caroline Tonin; MORANDINI, Luciana Pandolfi. **Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade**. 2014. Revista de Educação do IDEAU, v. 9, n. 20, jul.

CARVALHO, Gabriel Rios de. **A importância dos jogos digitais na educação**. Niterói: Universidade Federal Fluminense. Escola de Engenharia. Departamento de Ciência da Computação, 2018.

CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Aquariana, 2007

DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. São Paulo: Cortez, 1985.

FIGUEIREDO, M. X. B. **A corporeidade na escola: brincadeiras, jogos e desenhos**. 6.ed.Pelotas: Editora Universitária-UFPel, 2009,

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LUCKESI, Cipriano C. Educação, **Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese**. Ludopedagogia, Salvador, UFBA/FACED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000

MEDINA, J. P. **O brasileiro e seu corpo**. Campinas: Papirus, 1987.

MORTATTI, M. R. L. **Alfabetização no Brasil: uma história de sua história**. Marília:

Cultura Acadêmica, 2011.

MORTATTI, M. R. L. **História dos métodos de alfabetização no Brasil**. Portal Mec. Seminário Alfabetização e Letramento em debate, Brasília, 2006.

PAPALIA, Diane E. e OLDS, Sally Wendks. **Desenvolvimento Humano**. Trad. Daniel Bueno. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

RAMOS, K. C. e SQUIPANO, P. V. **A importância da ludicidade dentro da escola**. Brasília: Faculdades Integradas PROMOVE de Brasília, 2013. Disponível em: http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf . Acesso em: 21.jun.2021

SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2017.

SOARES, M. **Alfabetização e Letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SANTOS, S. M. P. dos (org.). **O Lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1975.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. reimp. – Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/ UFSC, 2013.



ANEXO 1



QUESTIONÁRIO

O uso de jogos e brincadeiras no 1º ciclo de alfabetização e letramento no município de Ubá-MG

Evelyn Cristina Moreira Rodrigues
Acadêmica do 7º Período de Pedagogia

Identificação

NOME: _____
DATA: _____ IDADE: _____ TEMPO DE FORMAÇÃO: _____
TEMPO DE ATUAÇÃO: _____

ESCOLA: _____
 ANO/SÉRIE: _____ TURMA: _____ NÚMERO DE ALUNOS: _____

1. A ludicidade está presente em sua prática pedagógica? Sim ou Não.

2. Qual concepção sobre o que é lúdico mais se aproxima da sua?

() Rubem Alves afirma que o lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis.

() Para Vygotsky, a brincadeira é uma atividade dominante na infância, através da qual a criança expressa sua imaginação, conhece seu corpo e até mesmo cria suas próprias regras, tem caráter essencial na formação e no desenvolvimento do indivíduo na sociedade.

() Para Piaget o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Diante de tal pensamento, compreende-se a importância do universo lúdico na infância, pois através dele, a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

() Emília Ferreiro afirma que é através das atividades lúdicas que as crianças sentem estimuladas e podem usar sua imaginação, contextualizando os signos e significados. O lúdico é um facilitador para um novo aprendizado.

() Wallon pontua que a diversão deve ter fim em si mesma, possibilitando, como a articulação com os colegas, sem preocupações didáticas.

3. Em sua opinião a ludicidade contribui para aquisição de conhecimento favorecendo o pleno desenvolvimento do estudante? Sim ou Não? Por quê?

4. Você utiliza algum método para alfabetizar?

() Sim () Não

4.1 Se sim, qual?

() Analítico () Misto () Sintético

4.2 De acordo com sua opção anterior, assinale qual ou quais métodos você utiliza para alfabetizar.

() Alfabético

() Silábico

() Fônico

() Palavração

() Sentencição

() Global ou de texto

5. Ao escolher o método, qual aspecto você considerou como critério de seleção?

() Adequação aos objetivos estabelecidos para o ensino e a aprendizagem;

() A natureza do conteúdo a ser ensinado e o tipo de aprendizagem a efetivar-se;

() As características dos alunos, como, por exemplo, sua faixa etária, o nível de desenvolvimento mental, o grau de interesse, suas expectativas de aprendizagem;

() As condições físicas e o tempo disponível.

6. Você considera válida a contribuição do brincar para o processo de ensino aprendizagem? Sim ou não. Por quê?

7. Você utiliza jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem? Se sim ou não. Por quê?

7.1 Se sim, com qual periodicidade?

() Diariamente () 1 vez por semana () 2 ou 3 vezes por semana () 1 vez por mês () Outra

7.2 Se sua opção for outra, informe qual a periodicidade:

8. Quais jogos e brincadeiras você utiliza com mais frequência no processo de alfabetização e letramento?

9. A instituição na qual você atua disponibiliza jogos educativos para o processo de alfabetização e letramento?

9.1 Se sim, você os utiliza?

9.2 Se não, por que não utiliza?

10 Como você adaptou as atividades de ludicidade nesse período de pandemia da Covid-19?

ANEXO 2

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Atendimento à Resolução 466 de 12/12/2012 do Conselho Nacional de Saúde/MS)

Você está sendo convidado(a) como voluntária a participar da pesquisa "O uso de jogos e brincadeiras no 1º ciclo de alfabetização e letramento no município de Ubá- MG", a ser realizado pelo curso de Pedagogia da Faculdade Presidente Antônio Carlos- FUPAC/Ubá.

● Neste estudo pretende-se analisar se os professores da rede municipal de ensino fazem uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem do primeiro 1º ciclo de alfabetização e letramento.

- Justifica-se o estudo desse tema pois a ludicidade é um dos requisitos importantes para o desenvolvimento integral da criança.
- Para este estudo serão adotados os seguintes procedimentos: o questionário semi-estruturado com 16 questões sendo 8 abertas e 8 fechadas, assim os dados serão compilados e analisados nos resultados e discussões do artigo acadêmico.
- Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira;
- Você será esclarecido(a) sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar, estando os contatos dos pesquisadores à sua disposição para comunicar qualquer dúvida ou desistência de participação: Evelyn Cristina Moreira Rodrigues (orientanda) (32) 98853-5764, evelyncristina08@hotmail.com e Gilson Soares Toledo (orientador) (32) 98886-8394, gilson.toledo@hotmail.com.
- Dentro desta premissa, todos os participantes são absolutamente livres para, a qualquer momento, negar o seu consentimento ou abandonar o programa se assim o desejar, sem que isto provoque qualquer tipo de penalização;
- A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador;
- O pesquisador irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo;
- Você não será identificado em nenhuma publicação que possa resultar desse estudo;
- Durante a realização do teste não há possibilidade de ocorrerem problemas, riscos ou desconforto devido à intervenção do pesquisador;
- Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa;
- Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada;
- Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão;
- Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável, por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos;
- Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, _____, portador(a) do documento de identidade _____, após a leitura do presente Termo, e estando de posse de minha plenitude mental e legal, ou da tutela legalmente estabelecida sobre o participante da pesquisa, declaro expressamente que entendi o propósito

do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participação, dou meu consentimento para participar livremente do mesmo.

Assinatura do(a) Participante

Evelyn Cristina Moreira Rodrigues
evelyncristina08@hotmail.com

Gilson Soares Toledo
gilson.toledo@hotmail.com

Ubá, 11 de junho de 2021.