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

Alfabetização e Ludicidade no 1° ano do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ubá - MG.

Josemere Araújo Costa– e-mail: josemerearaujo15@gmail.com
Marilia Marota de Souza - e-mail: mariliamarotasouza@gmail.com

Curso de Pedagogia
Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá
Ubá-MG/junho/2022

Resumo
O presente trabalho aborda tem por objetivo central identificar a percepção docente sobre a utilização de jogos e brincadeiras para a alfabetização das crianças do 1º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Ubá - MG e, especificamente, identificar a importância atribuída pelos docentes aos jogos e brincadeiras destinados ao processo de alfabetização; identificar os recursos didáticos utilizados pelos professores para este fim, analisar a percepção docente sobre os benefícios dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da alfabetização e a frequência de utilização destes recursos. Para tanto, foi utilizado questionário contendo 20 perguntas fechadas, com amostra de 4 participantes. Todas as docentes afirmam que a ludicidade está presente em suas aulas e percebem melhorias no rendimento e interesses de seus alunos quando utilizam atividades lúdicas para a alfabetização. Utilizam recortes e colagens, jogos com movimentos corporais, livro didático, caça-palavras, estudo dirigido, dentre outros, para que isso ocorra. A diversificação e ampliação de metodologias vinculadas à alfabetização é imprescindível para que o processo de ensino-aprendizagem seja vivenciado de forma prazerosa e efetiva.

Palavras chave: Alfabetização. Ludicidade. Jogos. Brincadeiras. Planejamento.

Summary
The main objective of this work is to identify the teachers' perception about the use of games and games for the literacy of children in the 1st year of elementary school in a public school in Ubá - MG and, specifically, to identify the importance attributed by teachers to games and games intended for the literacy process; identify the teaching resources used by teachers for this purpose, analyze the teachers' perception of the benefits of games and games for the development of literacy and the frequency of use of these resources. For this purpose, a questionnaire containing 20 closed questions was used, with a sample of 4 participants. All teachers claim that playfulness is present in their classes and they perceive improvements in the performance and interests of their students when they use playful activities for literacy. They use clippings and collages, games with body movements, textbooks, word searches, guided study, among others, for this to occur. The diversification and expansion of methodologies linked to literacy is essential for the teaching-learning process to be experienced in a pleasant and effective way.

Keywords: Literacy. Playfulness. Games. Jokes. Planning.

1. Introdução

Sabe-se que um dos momentos de maior importância no início da vida estudantil é a alfabetização, processo esse que não se inicia apenas com a chegada à escola e sim, vem se constituindo desde as primeiras experiências da criança com o mundo. Nesse contexto as atividades lúdicas exercem papel fundamental para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Para Macedo, Petty e Passos (2007, p. 22), as atividades lúdicas são “o modo

leve, curioso, investigativo, atento, planejado, que estuda possibilidades, revê posições, imagina estratégias para se ensinar."

Tomando como referência a importância da ludicidade no processo de alfabetização, adota-se como objetivo geral identificar a percepção docente sobre a utilização de jogos e brincadeiras para a alfabetização das crianças do 1º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Ubá – MG e, como objetivos específicos:

- Identificar a importância atribuída pelos docentes aos jogos e brincadeiras destinados ao processo de alfabetização;
- Identificar os recursos didáticos, relacionados a jogos e brincadeiras, utilizados pelos professores para alfabetização;
- Analisar a percepção docente sobre os benefícios dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da alfabetização das crianças;
- Identificar a frequência de utilização de jogos e brincadeiras alfabetizadores pelos docentes.

Hipoteticamente, acredita-se que o uso de jogos e brincadeiras, com abordagem lúdica, para a alfabetização de crianças é utilizada pelos docentes em suas aulas. A utilização de atividades lúdicas, garantindo uma aprendizagem prazerosa, estimulando a curiosidade, criatividade, imaginação, raciocínio logico e a convivência em grupo são temas a serem abordados neste estudo. Sendo assim, elas devem ser inseridas na rotina alfabética, criando um ambiente favorável para a aquisição da escrita.

2. Referencial Teórico

Assegura- se que um dos momentos de maior importância para a vida escolar de um estudante é a alfabetização. Para Soares (2016, p. 16), a alfabetização é "a aprendizagem inicial da leitura e escrita". Muitas vezes este processo é desgastante, cansativo e mecânico para os alunos. Para que isso não ocorra, o educador deve adotar práticas que sejam dinâmicas e prazerosas, utilizando a ludicidade como instrumento para aprendizagem.

> Os estudos têm mostrado que atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o brincar. Pela brincadeira a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade. (SANTOS, 1999, p. 7, apud BUENO; SILVA, 2015, p. 12).

Contribuindo de forma significativa na aprendizagem, a ludicidade busca o enriquecimento do conhecimento, despertando o prazer de aprender a ler de forma divertida: como cita Rangel (2007, p. 9, apud SANTANA; NASCIMENTO, 2016, p. 4).

> [...] o aprender a ler através do lúdico é uma alternativa plausível que despertará na criança o prazer de ler de forma prazerosa, fugindo da ideia de leitura como obrigatoriedade passando desse paradigma para um modelo evolutivo que priorize a leitura como obrigatoriedade agradável com estímulos determinantes para que tenhamos futuros leitores que domine habilidades de linguagem, concentração, atenção tornando esse ato prazeroso.

O termo "lúdico" vem da língua latina (ludus) e Ferreira (2005, p. 553) afirma ser adjetivo "relativo a jogos, brinquedos e divertimentos." Gomes (2004, p. 145) compreende o lúdico "como expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto". Sendo uma dimensão da ludicidade, as brincadeiras são vistas por Vygotsky (1998, p. 27) como instrumentos de aprendizagem.

> É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa espera cognitiva. [...] a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Através das brincadeiras, as crianças vão se desenvolvendo: superam dificuldades, aprendem como lidar com seus medos, respeita os colegas, a seguir regras, ou seja, aprendem a conviver. (VYGOTSKY, 1998).

Brincando a criança tem "consciência do próprio corpo. Ao correr, pular, cair e levantar, ela conhece suas possibilidades e limitações, ao mesmo tempo em que desenvolve diferentes habilidades psicomotoras" (BRITES, 2020, p. 78).

Brincar é essencial para o desenvolvimento dos alunos, sendo também asseguradas por lei, e segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), na Lei 8.069, Art. 16°, inciso IV, toda a criança tem direito a liberdade de brincar, praticar esportes e divertir-se. (BRASIL, 1990). Portanto é no brincar que a criança descobre o mundo, e aprende sobre si mesma.

> No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização. Este é o caráter autotélico do brincar. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 14).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil cita que "ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que a cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações''. (BRASIL, 1998, p. 171).

São inúmeras as contribuições que o brincar tem sobre as fases de desenvolvimento de uma criança, sendo reconhecida como necessidade, nas práticas educativas. Os jogos e brincadeiras desenvolvem nas crianças habilidades físicas, psicomotoras, cognitivas, dentre outras, estimulando a imaginação e a criatividade, contribuindo assim para uma aprendizagem significativa.

> Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos! A possibilidade de imaginar, de ultrapassar o já dado, de estabelecer novas relações, de inverter a ordem, de articular passado, presente e futuro potencializa nossas possibilidades de aprender sobre o mundo em que vivemos! (BORBA, 2007, p. 39).

O uso da ludicidade em atividades não só proporciona o prazer nas brincadeiras, mas possibilitam que através delas, que a criança aprenda. Para ser considerada lúdica, ela deve ter um objetivo a ser alcançado em relação ao ensino. Borba (2007, p. 43) esclarece que

> existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como exercício.

Portanto, o docente deve estar atento, pois uma atividade lúdica se difere daquelas tradicionais, devendo ser preparada, pensada planeja, sempre com o enfoque na aprendizagem.

> Uma proposta lúdico educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles. (SCHULTZ, MULLER E DOMINGUES, 2006, p. 5, apud ARANTES; BARBOSA, 2017, p. 103).

Nos tempos atuais, ainda há docentes que se restringem ao uso das atividades lúdicas, afirmando que só servem para desconcentração do aluno, e não como objeto de ensino. “Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”. (KISHIMOTO 2017, p. 24).

Para que essa ideia tradicionalista de métodos evolua nas escolas, é necessário que o professor mude primeiramente sua concepção de ensino-aprendizagem. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p. 53), “cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação”.

O professor é o principal mediador para que os jogos e brincadeiras sejam utilizados como instrumento de ensino, possibilitando que sua sala de aula aprenda e tenha uma rela com o conhecimento. Segundo Macedo, Petty e Passos (2007, p. 26),

> O trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas. [...] A contribuição do jogar para a criança é, portanto, possibilitar o exercício de se subordinar a condições externas, conhecidas e consentidas. Resumidamente, a regra supõe respeito, o qual implica necessariamente disciplina, obediência, entrega, referência e reconhecimento.

Alfabetizar com ludicidade é permitir, é superar, é instigar e construir o conhecimento de forma mais leve e prazerosa. Como Macedo, Petty e Passos (2007, p. 22) afirmam, “o lúdico pode estar presente e animar nossas formas de fazer isso, então podemos ser criativos e fazer as coisas de modo melhor, mais saudável e com mais sentido”.

3. Materiais e Métodos

Com o objetivo de classificar a abordagem da pesquisa, este estudo é considerado como pesquisa qualitativa, sendo "a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo" não necessitando do "uso de métodos e técnicas estatísticas" (KAUARK, MANHÃES E MEDEIROS 2010, p.26).

A pesquisa, classificada como de campo, "é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo". (GIL 2002, p. 53).

Quanto à modalidade, a pesquisa classifica-se em descritiva. Segundo Gil (2002, p. 131) a pesquisa descritiva "tem como objetivo básico descrever as características de populações e de fenômenos."

Será abordada a área da ciência empírica que é a pesquisa com a "necessidade de observar os fenômenos antes de chegarmos a qualquer conclusão sobre eles". (KAUARK; MANHÃES; MEDEIROS, 2010, p. 33)

A população é constituída por uma escola, com o total de 22 professores do 1° ao 5° anos do Ensino Fundamental, da rede pública de ensino de Ubá - MG, tendo como amostra quatro professoras do primeiro ano do ensino fundamental, adotando como fator de inclusão professores desse ano de escolarização e, como fator de exclusão os docentes atuantes das demais séries da escola e que não tenham assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE.

Para a coleta de dados, foi utilizado questionário composto por vinte questões fechadas, adaptado de Moreira, Fátima e Souza (2013). Segundo Lakatos e Marconi (2003, p.201) o questionário é "constituído por uma serie ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador"

O primeiro contato com a escola se deu por uma conversa com a direção para solicitar a autorização para a realização da pesquisa. Em seguida ocorreu a entrega de 4 questionários juntamente com os termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCL), em envelopes lacrados. Após a entrega do questionário, a devolutiva ocorreu após 5 dias. Após a coleta, os dados foram compilados e analisados a luz de teóricos que abordam os temas tratados, resultando na escrita de artigo cientifico, a ser apresentado em banca avaliadora dos professores da Faculdade Presidente Antônio Carlos de Ubá - FUPAC/UBÁ.

O projeto desta pesquisa foi submetido ao comitê de ética em pesquisa, através da plataforma Brasil, sendo respeitados os procedimentos bióticos, propostos pela comissão nacional de saúde (resolução n° 466 de 12-12-2012 – CNS/MS).

4. Resultados e Discussão

4.1. Docentes participantes da pesquisa

A pesquisa foi realizada no Município de Ubá, no estado de Minas Gerais. Localizada na região Sudeste, com área aproximada de 407,7 km a "cidade carinho" como é chamada pelos ubaenses, tem sua população estimada em 117.995 habitantes. Com a média de 80 escolas, o nível de escolarização, segundo IBGE (2021) é de 97% para crianças e adolescentes de 6 a 14 anos.

A instituição onde os dados foram coletados conta com 450 alunos matriculados, da educação infantil ao ensino fundamental, em turnos matutino e vespertino. Os 4 docentes atuantes no 1° ano do Ensino Fundamental, que se propuseram a participar da pesquisa, são do sexo feminino, tendo uma delas idades entre 19 a 25 anos, outra, entre 26 a 30 anos, e duas, de 31 a 35 anos.

Todas as docentes informaram ter para Especialização Latu Sensu, sendo duas delas em Psicopedagogia Clinica e Institucional, três possuem em Educação Especial e duas, para Supervisão. Duas informaram que exercem função/cargo de professor em mais de uma escola e as outras duas, atuam em um único cargo. Ao serem questionadas sobre o tempo de experiência no 1° ano do ensino fundamental, uma respondeu que 2022 é o primeiro ano na de atuação, duas marcaram a opção de um a dois anos e uma não respondeu à questão.

4.2. Jogos e brincadeiras para a alfabetização

Entende-se que os jogos e brincadeiras, atrelados ao lúdico, têm papel importante sobre a formação e desenvolvimento educacional da criança em processo de alfabetização. Assim, foi perguntado às professoras se é importante a utilização da ludicidade na alfabetização, podendo relatar suas respostas: três delas consideram muito importante usar a ludicidade junto com os métodos de alfabetização, enquanto uma afirma que também considera importante, mas nem sempre, pois os alunos se dispersam facilmente.

Com base neste contexto, foi solicitado às participantes que registrassem as palavras que melhor definem a ludicidade, em sua percepção. A figura 1 a seguir expressa seus registros:

Figura 1 – Palavras que melhor definem a ludicidade

Fonte: Pesquisa, 2022

Observa-se que diversão, conhecimento, prazer e lazer foram aquelas mais registradas para a definição de ludicidade. Palavras que expressam aspectos negativos não foram marcados pelas docentes. Scottini (2009, p. 124) como o "divertimento, recreio, lazer, ócio", sendo imprescindível que o docente, ao se trabalhar com atividades lúdicas, tenha um objetivo a ser traçado na aprendizagem, para que a brincadeira não se torne apenas um passatempo.

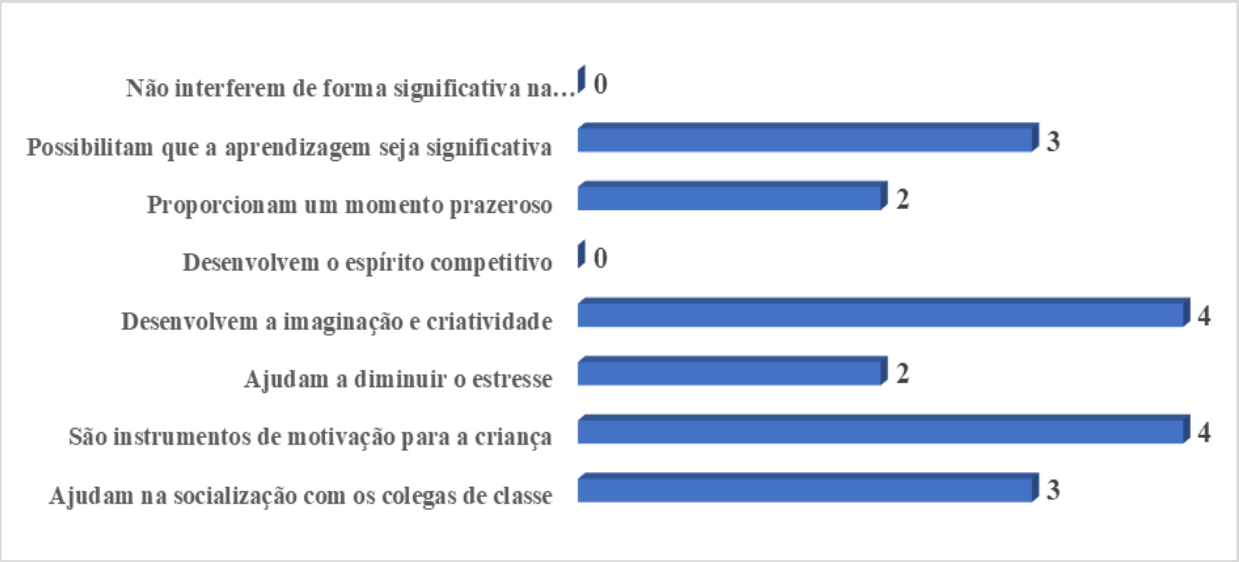
Conhecimento também foi citada como conceito de ludicidade. Segundo Kishimoto (2017, p. 41) o jogos e brincadeiras após assumirem a postura lúdica, tem 2 funções: "1. função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e 2. função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo."

Foi dada a liberdade para que conceituassem ludicidade em outro termo caso, não se interessassem: uma das professoras indicou que ludicidade também se refere à imaginação e desenvolvimento. Neste sentido Macedo, Petty e Passos (2007, p. 20) afirmam que "a dimensão lúdica é fundamental, pois marca uma nova forma de se relacionar com o mundo: pela via do conceito, da imaginação, do sonho, da representação".

As atividades lúdicas, além de trabalhar a imaginação, auxiliam no desenvolvimento infantil, pois "o lúdico torna-se simbólico e amplifica as possibilidades de assimilação do mundo. Dessa maneira, a criança pode pensar, imaginar ou questionar". (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 20). Considerando a relevância do assunto, todas as docentes responderam que o aspecto lúdico está presente em suas metodologias para a alfabetização.

Com a intenção de aprofundar conceitos sobre o tema, foi questionado às professoras sobre qual a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança na alfabetização. A figura 2 detalha as informações coletadas:

Figura 2 – Importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança na alfabetização



Fonte: Pesquisa, 2022

O desenvolvimento da imaginação e criatividade, instrumentos de motivação, aprendizagem significativa, auxílio na socialização e momento prazeroso foram os itens mais registrados pelas docentes para destacar a importância da ludicidade em práticas alfabetizadoras para as crianças do 1º ano do ensino fundamental. Além se estimular a criatividade das crianças, as atividades que são realizadas de forma lúdica têm como objetivo aprender de forma prazerosa, como cita Martim (2019, p.263) as atividades lúdicas são "de extrema importância para o desenvolvimento mental da criança, essas atividades deixam-nas livres para criar seu mundo de fantasias e estimular a imaginação". Neste mesmo sentido, Macedo, Petty e Passos (2007, p. 16) destaca que "valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças".

4.3. A dinâmica alfabetizadora e os jogos e brincadeiras em sala de aula

Durante as rotinas de alfabetização, o docente deve explorar dos recursos didáticos, sendo eles braço direito para uma aprendizagem significativa. Por essa questão foi questionado às participantes quais os recursos didáticos são mais utilizados. As respostas são explicitadas na figura 3 a seguir:

Figura 3 – Recursos didáticos presentes nas metodologias

Fonte: Pesquisa, 2022.

Recortes e colagens foram os recursos didáticos mais citados pelas professoras, registrando caça-palavras, bingo, material dourado, teatro, desenhos livres, cruzadinhas e jogos com movimentos corporais. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (BRASIL, 1997, p. 67), "é importante haver diversidade de materiais para que os conteúdos possam ser tratados de maneira mais ampla possível". Observa-se que livro didático e atividades dirigidas (atividades escritas em folhas avulsas) também foram registrados pelas participantes como recursos vinculados a jogos e brincadeiras, sendo essas atividades mais voltadas para o aspecto cognitivo da criança, com tendência a estarem desvinculados da ação prazerosa de aprender e ensinar. Mas todas as participantes afirmam que percebem melhorias no rendimento e interesse de seus alunos na alfabetização, quando as atividades propostas priorizam a ludicidade. Portanto, indica-se que os jogos e brincadeiras sejam priorizados em relação às atividades voltadas para o exercício cognitivo/mental, pois os conceitos de ludicidade estão relacionados à aprendizagem, portanto, processos mentais, mas que ocorrem de forma prazerosa e divertida.

A forma como a sala está organizada, com disposição de carteiras e mesas, quadro negro e demais mobílias, interfere no processo pedagógico, como afirma os PCN's (BRASIL, 1997, p. 67), "a utilização e a organização do espaço e do tempo refletem a concepção pedagogica e interferem diretamente na construção da autonomia". Assim, ao serem questionadas sobre a organização da sala para as atividades dos alunos, três delas registraram que ela é variada, atendendo atividades individuais e em grupos e uma assinala que sua sala

possui organização para que as atividades sempre ocorram de forma individual. É necessário que nessa fase a aprendizagem ocorra de forma cooperativa, explorando a relação do sujeito com o meio, como apontam os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), pois é na relação com outras crianças e com o meio que o conhecimento é construído. Kishimoto (2017) aborda questões relevantes que relacionam a importância de se aprender brincando, sendo indicada essa forma de prática pedagógica para oportunizar aprendizagem significativa para os aprendizes.

Questionadas se em suas salas há um "Cantinho Pedagógico" ou "Cenário Lúdico", contendo brinquedos e/ou livros de fácil acesso aos alunos, três participantes afirmam a não existência deste espaço, enq1uanto uma delas cita que sim, utilizando-o uma vez por semana. Como os espaços físicos do ambiente escolar oportunizam práticas pedagógicas que priorizam jogos e brincadeiras, também foi perguntado às professoras se em sua rotina semanal existem atividades que são executadas fora da sala de aula: três delas registram que sim, citando que essas atividades são variadas (livres e dirigidas) e uma docente registra que não procede dessa forma, isto é, suas atividades são executadas sempre dentro de sala de aula.

A necessidade de ampliação de atividades que envolvam jogos e brincadeiras vinculadas à alfabetização de crianças é determinante para que a aprendizagem seja significativa, oportunizando a ampliação de conceitos de forma criativa e crítica, conforme esclarece Kishimoto (2017).

5. Considerações Finais

A partir dos dados analisados, percebe-se que o aspecto lúdico está presente na metodologia de todos os docentes participantes da pesquisa e que todos a consideram de muita importância para o processo de alfabetização. Destaca-se a compreensão do conceito lúdico como diversão, conhecimento, prazer, brincadeiras e lazer, frisando que as mesmas são instrumentos de motivação para a criança, desenvolvendo a imaginação e a criatividade, auxiliando na socialização com os colegas de classe, possibilitando uma aprendizagem significativa.

Entretanto, as metodologias de ensino-aprendizagem para o processo alfabetizador podem ser ampliadas e exploradas, diversificando recursos didáticos que favoreçam os jogos de mesa, jogos com movimentos corporais, fora ou dentro de sala de aula, que sejam vivenciados mais vezes durante a semana, para que a alfabetização aconteça de forma criativa, prazerosa, crítica e divertida, pois as participantes registraram que observam melhora no

rendimento e interesse dos seus alunos na alfabetização, quando as atividades propostas priorizam a ludicidade.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Adriana Rocha Vilela; BARBOSA, Jéssica Thaynara da Silva. O Lúdico na Educação Infantil. **De Magistro de Filosofia**, Goiás, Ano X, n 21, 1° Semestre de 2017. Disponível em: https://www.catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/o-l%c3%badico-na-educa%c3%a7%c3%a3o-infantil.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022

BORBA, Ângela Meyer: **Ensino fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília: Senado Federal, 1990. Disponível em: planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 09 jun. 2022.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Introdução. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: vol. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRITES, Luciana. **Brincar é fundamental:** como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância. São Paulo: Editora Gente, 2020.

BUENO, Francisca Hiula dos Santos; SILVA, Karla Calixto. **Análise das atividades lúdicas como instrumentos pedagógicos em sala de aula**: contribuições para o processo educativo nas series iniciais do Ensino Fundamental da Escola Leopoldo Cunha, Dom Eliseu, PA. Manaus: Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA, 2015. Disponível em: http://bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/454/3/An%C3%A1lise%20das%20atividades%20l%C3%BAdicas%20como%20instrumentos%20pedag%C3%B3gicos%20em%20sala%20de%20aula....pdf. Acesso em: 18 jun. 2022

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda**. Dicionário Aurélio Junior**: dicionário escolar da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Christianne Luce. **Dicionário crítico do lazer.** Belo Horizonte: Autêntica 2004.

IBGE. **Cidades e Estados**: Ubá. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2021. Disponível em: https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mg/uba.html. Acesso em: 25 out. 2021.

KAUARK, Fabiana; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. **Metodologia da Pesquisa:** Um guia prático. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

KISHIMOTO. Tizuco M. **Jogo, Brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925702/pageid/0. Acesso em: 18 jun. 2022.

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

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2007. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536310060/pageid/13. Acesso em: 17 jun. 2022.

MARTIM, Ana Maria Rodrigues. O ato de brincar na educação infantil - jogos e brincadeiras. **Educar FCE**, São Paulo, v. 18, n.1, p. 259-282, março. 2019. Disponível em: https://www.fce.edu.br/pdf/ED18-FINAL-03.pdf. Acesso em: 15 jun. 2022.

SANTANA, Aline Santos; NASCIMENTO, Marilene Batista da Cruz. **Ludicidade como prática pedagógica na educação básica:** a perspectiva dos professores de uma escola básica. 10° ENFOPE, 11° FOPIE, 2016. Disponível em: file:///C:/Users/Maria%20Aparecida/Downloads/ojsadmin,+Jogos+de+Aline+monografia%20(1).pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.

SCOTTINI, Alfredo. **Minidicionário escolar da língua portuguesa.** Blumenau, SC: Todolivro Editora, 2009.

SOARES, Magda. **Alfabetização:** a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXO 1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

(Atendimento a Resolução 466 de 12/12/2012 do Conselho Nacional de Saúde/MS)[1]

Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa "**Alfabetização e Ludicidade em turmas de 1° ano da Rede Municipal de Ubá, MG"**, a ser realizado pelo curso de Pedagogia da Faculdade Presidente Antônio Carlos- FUPAC/Ubá**.**

- Neste estudo pretendemos verificar a visão de professores sobre a ludicidade em prol da alfabetização.
- Justifica-se a pesquisa diante da importância de se usar a ludicidade como facilitadora para o processo de alfabetização,
- Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos: um questionário composto por 20 (vinte) questões será destinado aos professores do 1° ano da rede Municipal de ensino de Ubá, acompanhados de dois Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (uma cópia para arquivo do(a) participante). O documento devidamente preenchido deverá ser devolvido à aluna pesquisadora no prazo de até 05 (cinco) dias. Após a coleta das informações, os dados serão tabulados e analisados à luz de teóricos que abordam os temas tratados, resultando na escrita de artigo científico a ser apresentado em banca avaliadora dos professores da FUPAC/Ubá.
- 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 o(s) telefone(s) (32) 99134-6799, (32) 98807-4876 e e-mail josemerearaujo15@gmail.com, da pesquisadora **Josemere Araújo Costa** à sua disposição para comunicar qualquer dúvida ou desistência de participação;
- 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.

---

[1] Esta Resolução altera a anterior (Nº 196/96), aprovando as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Disponível em: http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf?. Acesso em: 31 mar. 2022.

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

Josemere Araújo Costa	Marilia Marota de Souza
josemerearaujo15@gmail.com	mariliamarotasouza@gmail.com
Aluna/Pesquisadora	Orientadora

_____ **(Cidade)**, ____ **(dia)** de _____ **(mês)** de 2022.

ANEXO 2 – Questionário
Alfabetização e Ludicidade no 1° ano do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ubá, MG.

1. Nome: _____

2. Escola em que trabalha: _____ Cidade: _____

3. Série em que atua: ( ) 1º Ano do Ensino Fundamental

4. Qual é o seu sexo? Feminino ( ) Masculino ( )

5. Qual é a sua idade?

Entre 19 e 25 ( ) 26 a 30 ( ) 31 a 35 ( ) 36 a 40 ( ) 41 a 45 ( ) 46 ou mais ( )

6. Qual o nível mais elevado de educação formal que você concluiu? *Por favor, marque apenas uma alternativa.*
( ) Inferior à educação superior
( ) Educação superior. Em qual curso? Cite-o: _____
( ) Especialização (*Lato Sensu*). Em qual(is) curso(s)? Cite-o: _____
( ) Mestrado (*Stricto Sensu*). Em qual curso (ou área)? Cite-o: _____
( ) Doutorado (*Stricto Sensu*). Em qual curso (ou área)? Cite-o: _____

7. Você exerce a(o) função/cargo de professor(a) em mais de uma escola?
( ) Sim ( ) Não

8. Quantos anos de experiência você possui trabalhando como professor(a) do 1º ano do ensino fundamental?

Este é meu primeiro ano	1-2 anos	3-5 anos	6-10 anos	11-15 anos	16-20 anos	Mais de 20 anos
( )	( )	( )	( )	( )	( )	( )

9. Para você, é importante o uso da ludicidade no processo de alfabetização?

( ) Não considero importante.
( ) Considero muito importante usar a ludicidade junto com os métodos de alfabetização.
( ) Considero importante, mais nem sempre, pois os alunos se dispersam facilmente.

10. Escolha palavras que melhor definem a ludicidade para você *(poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra)*.
( ) Diversão ( ) Conhecimento ( ) Obrigação
( ) Perda de tempo ( ) Confusão ( ) Prazer
( ) Brincadeiras ( ) Lazer ( ) Insatisfação
( ) Outras. Quais: _____.

11. Você considera que o aspecto lúdico está presente em sua metodologia para a alfabetização?

( ) Sim ( ) Não

12. Para você, qual é a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança na alfabetização? *(poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra)*.

( ) Ajudam na socialização com os colegas de classe.
( ) São instrumentos de motivação para a criança.
( ) Ajudam a diminuir o estresse.
( ) Desenvolvem a imaginação e criatividade.
( ) Desenvolvem o espírito competitivo.
( ) Proporcionam um momento prazeroso.
( ) Possibilitam que a aprendizagem seja significativa.
( ) Não interferem de forma significativa na aprendizagem das crianças.
( ) Outras: Quais? _____
.

13. Dos recursos citados a seguir, quais estão presentes em sua metodologia? *(poderá marcar mais de uma opção, caso ocorra).*

( ) Jogos e brincadeiras com movimentos corporais
( ) Desenhos livres
( ) Cruzadinhas
( ) Jogos e brincadeiras de mesa
( ) Recortes e colagens
( ) Atividades Dirigidas
( ) Caça-palavras
( ) Teatro
( ) Livro didático
( ) Outras. Qual (is):_____
_____

14. Você percebe melhoria no rendimento dos seus alunos na alfabetização quando as atividades propostas priorizam a ludicidade?

( ) Sim ( ) Não

15. Você percebe melhoria no interesse dos seus alunos na alfabetização quando as atividades propostas priorizam a ludicidade?

( ) Sim ( ) Não

16. Como as carteiras em sala de aula são organizadas para as atividades dos alunos?

( ) Sempre individual ( ) Sempre em grupo
( ) De forma variada (individuais e em grupo)

17. Sua sala de aula possui um "Cantinho Pedagógico" ou "Cenário Lúdico" (contendo brinquedos e/ou livros de fácil acesso aos alunos)?

( ) Sim ( ) Não

18. Caso tenha marcado **SIM** na questão anterior, responda: Quantas vezes este espaço é utilizado na semana?

( ) 1 ou 2 vezes por semana
( ) 3 ou 4 vezes por semana
( ) Todos os dias da semana
( ) Nenhum dia da semana

19. Em sua rotina semanal, existem atividades que são executadas fora da sala de aula?
( ) Sim ( ) Não

20. Caso tenha marcado **SIM** na questão anterior, responda: Essas atividades são:
( ) Sempre dirigidas
( ) Sempre livres, à escolha do aluno
( ) Variadas: livres e dirigidas

Agradecemos a sua colaboração!