



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI – UNIVATES
CURSO DE PEDAGOGIA

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Isóldi dos Santos

Lajeado, junho de 2019

Isóldi dos Santos

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada na disciplina de Trabalho de Conclusão II, do Curso de Pedagogia, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Grasiela Kieling Bublitz

Lajeado, junho de 2019

RESUMO

Este estudo aborda o uso de diferentes práticas lúdicas aliadas ao processo de ensino nos Anos Iniciais, unindo atividades lúdicas no processo de alfabetização, como jogos e brincadeiras de forma enriquecedora para a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. Pretende-se verificar aqui como a ludicidade contribui na alfabetização dos alunos de primeiro e segundo anos do ensino fundamental, com base em alguns autores da área da educação, tais como Soares (2012, 2014), Kleiman (1995), Val (2006), Moyles (2002), Fortuna (2012), Kishimoto (2000) e Macedo, Petty e Passos (2000). A metodologia, de abordagem qualitativa, tem o objetivo de analisar como o lúdico é trabalhado nessas turmas. Para tanto, abarca o uso de questionários, junto a docentes dos Anos Iniciais de duas escolas, uma escola da rede pública e outra escola da rede privada de ensino, localizadas no Vale do Taquari /RS. Durante a visita realizada às escolas, foi possível perceber como as práticas lúdicas estão presentes no cotidiano escolar, pois, além do material apostilado oferecido pela instituição da rede privada e do livro didático na rede pública, os professores buscam formas de inserir a ludicidade no planejamento, seja por meio da música, do jogo ou das brincadeiras, tornando a aprendizagem mais convidativa e prazerosa.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Anos Iniciais.

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 – Escola da rede privada | 23 |
| Quadro 2 – Escola da rede pública | 24 |
| Quadro 3 – Respostas à questão 1 | 26 |
| Quadro 4 – Respostas à questão 2 | 27 |
| Quadro 5 – Respostas à questão 3 | 27 |
| Quadro 6 – Respostas à questão 4 | 27 |
| Quadro 7 – Respostas à questão 5 | 27 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 6 |
| 2 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO | 8 |
| 2.1 Alfabetização | 9 |
| 2.2 Letramento | 10 |
| 3 LUDICIDADE | 15 |
| 3.1 O que é brincar? | 16 |
| 3.2 O brincar na escola | 19 |
| 3.3 A importância do jogo..... | 20 |
| 4 METODOLOGIA | 22 |
| 4.1 A descrição das observações | 23 |
| 4.2 A análise das observações..... | 25 |
| 4.3 Descrição e análise dos questionários | 26 |

| | |
|---|-----------|
| 5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS | 28 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 31 |
| REFERÊNCIAS..... | 33 |
| ANEXOS | 35 |

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem o objetivo de compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas pode auxiliar no processo de alfabetização da criança durante seu percurso nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Entende-se que, por meio da ludicidade, é possível obter o desenvolvimento da criatividade, da sensibilidade, da inteligência e de habilidades tanto motoras e afetivas, quanto cognitivas e sociais, nas diferentes fases em que o aluno se encontra ao ingressar no ensino formal.

Através desta pesquisa, analisei, a partir da perspectiva docente, a presença do brincar e do lúdico na instituição de ensino. Com o objetivo de realizar uma pesquisa com docentes, julguei de extrema importância questioná-los sobre os momentos bem como sobre o espaço destinado à ludicidade no processo de alfabetização em sala de aula.

A autora Janet Moyles, em seu livro “Só brincar? O papel do brincar na educação infantil”, faz vários questionamentos:

[...] será que o brincar é verdadeiramente valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas? Com que frequência o brincar e a escolha dos materiais lúdicos são reservados como uma atividade para depois de as crianças terminarem o “trabalho”, reduzindo assim tanto seu impacto quanto seu efeito sobre o desenvolvimento da criança? Quantas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária? (MOYLES, 2002, p. 11).

O que a maioria dos adultos deixa de reconhecer é exatamente o quanto é importante o brincar também em sua vida adulta. Podemos pensar até que ponto o adulto considera esse brincar e o valoriza em suas diferentes formas. Nesse sentido,

será difícil para alguns adultos reconhecerem o brincar das crianças como algo além de uma atividade ociosa.

A estimulação, a diversidade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica. O brincar pode proporcionar uma fuga, às vezes das pressões da realidade, ocasionalmente para aliviar o aborrecimento, outras vezes simplesmente como relaxamento ou como uma oportunidade de solidão, muitas vezes negada aos adultos e às crianças no ambiente atarefado do cotidiano (MOYLES, 2002).

Diante disso, o referencial teórico deste estudo é dividido da seguinte forma: no primeiro subtítulo, uma breve introdução dos conceitos que são abordados no cotidiano escolar. No segundo subtítulo, faço uma abordagem sobre alfabetização e letramento. No terceiro subtítulo, destaco como a ludicidade é trabalhada durante o percurso das séries iniciais, respondendo ao questionamento sobre o brincar e também destacando a importância do jogo e de como ele está presente em sala de aula. Em seguida, apresento a metodologia desta pesquisa, em que são delineados o local, os sujeitos, o instrumento e a abordagem adotada. Por fim, são descritos e analisados os dados obtidos, ou seja, as observações realizadas na escola e as respostas das professoras ao questionário aplicado.

2 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Conforme a autora Magda Soares (2012), alfabetizar é o ato de ensinar o aluno a ler e escrever, tornando-o um indivíduo alfabetizado. Já letrado é o indivíduo que não só sabe ler e escrever, mas que também sabe fazer o uso desse saber nas suas práticas sociais. Segundo a autora, um aluno que aprende a ler e a escrever se torna alfabetizado, mas é no uso frequente e competente das práticas sociais de leitura e de escrita que se torna letrado. Esse indivíduo precisa viver na condição de quem sabe ler e escrever e praticar a leitura e a escrita.

Ao considerar os termos alfabetização e letramento, é importante destacar a diferença entre ser alfabetizado e ser letrado. Para isso, novamente destaco Soares (2012), que traz as aproximações e as diferenças entre esses dois conceitos:

Há, assim, uma diferença entre saber ler e escrever, ser alfabetizado, e viver na condição ou estado de quem sabe ler e escrever, ser letrado (atribuindo a essa palavra o sentido que tem *literate* em inglês). Ou seja: a pessoa que aprende a ler e a escrever – que se torna alfabetizada - e que passa a fazer uso da leitura e da escrita, a envolver-se nas práticas sociais de leitura e de escrita - que se torna letrada - é diferente de uma pessoa que não sabe ler e escrever - é analfabeta – ou, sabendo ler e escrever, não faz uso da leitura e da escrita – é alfabetizada, mas não é letrada, não vive no estado ou condição de quem sabe ler e escrever e pratica a leitura e a escrita (SOARES, 2012, p. 36).

Segundo a autora, a pessoa letrada vale-se da leitura, da escrita e da fala para participar de forma mais eficiente das práticas sociais. As mudanças no uso da língua e no vocabulário são percebidas após o processo de aprender a ler e a escrever. Quando a pessoa torna-se letrada, ela torna-se cognitivamente diferente,

ou seja, pensa de uma forma diferente, fazendo conexa a forma de uma pessoa analfabeta ou iletrada (SOARES, 2012).

Tornar-se letrado traz, também, consequências linguísticas: alguns estudos têm mostrado que o letrado fala de forma diferente do iletrado e do analfabeto; por exemplo: pesquisas que caracterizaram a língua oral de estudos antes de serem alfabetizados e a compararam com a língua oral que usavam depois de alfabetizados concluíram que, após aprender a ler e a escrever, esses adultos passaram a falar de forma diferente, evidenciando que o convívio com a língua escrita teve como consequências mudanças no uso da língua oral, nas estruturas linguísticas e no vocabulário (SOARES, 2012, p. 37).

Importante destacar aqui a relevância dos processos mencionados pela autora de forma mais específica. Por isso, a seguir discorro de forma mais aprofundada sobre alfabetização e letramento respectivamente.

2.1 Alfabetização

Percebemos o quanto nossas ações estão intrinsecamente interligadas com o processo de alfabetização, seja por uma forma direta, ou então por esse abundante material como jogos, material alternativo como sucatas, internet, existente em nosso meio social. Entretanto, para compreendermos melhor esse conceito, Soares (2014, p. 15) argumenta: “Toma-se, aqui, alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita”. E destaca: “[...] a alfabetização é um processo de representação de fonemas em grafemas, e vice-versa, mas é *também* um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito” (SOARES, 2014, p. 16, grifos da autora).

Carvalho (2011, p. 49) também ressalta “[...] que para aprender a ler é preciso conhecer as letras e sons que representam”, é conseguir identificar os códigos escritos, porém é de suma importância “[...] buscar o sentido, compreender o que está escrito”. Podemos perceber que, além de conseguir ler as sílabas e fazer a junção delas em uma palavra, a alfabetização também é compreender o que se leu. Por exemplo, ao terminar a leitura, entender e poder explicar ou executar o que foi solicitado; este processo de uso social da leitura e da escrita pode ser chamado de letramento, conceito que explorarei na sequência deste trabalho.

Moll (1996) destaca, em seus discursos, que a alfabetização e o letramento não iniciam apenas com a entrada da criança na escola, mas sim por meio das diferentes interações dela com o mundo externo que influenciará nesse processo:

Assim, afirma:

[...] a alfabetização é um processo que se inicia muito antes da entrada na escola, nas leituras que o sujeito faz do mundo que o rodeia, através das diferentes formas de interação que estabelece. Se a língua escrita constituir-se “objeto” de uso social no seu contexto, os atos de leitura e escrita com os quais interage podem levá-lo à elaboração de estruturas de pensamento que lhe permitam compreendê-la e paulatinamente apropriar-se dela. Quando chega à escola, o sujeito vai estar em algum momento desse processo de compreensão. Assim, se vier de um ambiente social alfabetizado, já terá certamente pensado sobre este objeto de conhecimento. Contudo, se vier de um ambiente analfabeto, ignora-o e precisa fazer na escola o caminho que o outro vem fazendo desde o nascimento (MOLL, 1996, p. 70).

Por isso, é de suma importância pensar a criança na sua singularidade. Cada aluno tem uma história diferente, uma cultura diferente, uma família diferente, e os profissionais que atuam com ele precisam compreender e tentar conhecer essas características, visto que essas peculiaridades podem influenciar no processo de alfabetização.

2.2 Letramento

O termo letramento é um conceito bastante utilizado, tanto por teóricos, quanto por professores que atuam com educação. Sabemos, contudo, que muitos profissionais não sabem ao certo o significado desse conceito. Assim, Soares afirma que “[...] **letramento** é, pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita” (SOARES, 2012, p.18).

Um fator importante a ser ressaltado é que ‘[...] no Brasil os conceitos de alfabetização e letramento se mesclam, se superpõem, frequentemente se confundem’ (SOARES, 2003, p. 7). No entanto, mesmo cada um apresentando os seus próprios significados, ‘[...] a discussão do letramento surge sempre enraizada no conceito de alfabetização [...]’ (SOARES, 2003, p. 8).

Percebemos que o letramento inicia muito antes de ocorrer a alfabetização. Mesmo quando as crianças não identificam o código escrito, mas estão inseridas em

uma cultura grafocêntrica, elas podem ser consideradas indivíduos letrados, pois já estão sabendo fazer uso da leitura e da escrita. Soares (2012) ressalta que:

[...] só recentemente passamos a enfrentar esta nova realidade social em que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente – daí o recente surgimento do termo **letramento** (que, como já foi dito, vem-se tornando de uso corrente, em detrimento do termo **alfabetismo**) (SOARES, 2012, p. 20).

No entendimento de Soares (2012, p. 39-40), “[...] um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado”. E acrescenta que “[...] alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita [...]” (p. 39-40).

Assim é possível perceber que um aluno letrado é aquele que convive com práticas sociais interligadas à leitura e à escrita. Não quer dizer que um indivíduo que está alfabetizado esteja conseqüentemente letrado; pelo contrário, quem está alfabetizado sabe ler e escrever. No entanto, o indivíduo letrado se utiliza da leitura e da escrita para interagir com os outros e com o mundo em nossa sociedade grafocêntrica.

O conceito de letramento começou a ser usado no meio acadêmico como tentativa de separar os estudos, impactando o uso social da escrita sobre a alfabetização, destacando as competências individuais no uso da prática da escrita (KLEIMAN, 1995).

Conforme Freire e Macedo (2011, p. 83-84), “[...] a leitura do mundo precede mesmo a leitura da palavra. Os alfabetizandos precisam compreender o mundo, o que implica falar a respeito do mundo”. Conseqüentemente, o contato que eles têm com o mundo é um facilitador para o processo de aprendizagem, principalmente quando os adultos estimulam as crianças para isso, o que pode acontecer quando leem para elas, quando explicam o que significa, enfim, há uma infinidade de ações desenvolvidas a fim de instigar as crianças para aprender.

Freire e Macedo (2011, p. 83) ainda destacam que “[...] ler a palavra e aprender como escrever a palavra, de modo que alguém possa lê-la depois, são precedidos do aprender como ‘escrever’ o mundo, isto é, ter a experiência de mudar

o mundo e de estar em contato com o mundo”. Temos uma grande responsabilidade em nossas mãos. Quando me refiro ao termo “temos”, estou me referindo aos pais, professores, familiares, enfim, à sociedade; todos precisam e devem incentivar as crianças a terem uma vida ativa, participando intensamente da nossa sociedade grafocêntrica.

Considero importante destacar que não apenas uma criança de um ambiente urbano, mas todas as crianças que convivem em meio a informações escritas estão inseridas nessa sociedade letrada. São rótulos dos alimentos, slogan dos brinquedos, marcas das roupas, propagandas, convites de aniversários, enfim, todos os estímulos visuais com que elas têm contato.

Ao longo deste capítulo, esta interligação dos conceitos, por vezes, ficará presente.

Val (2006, p. 19) afirma que o letramento:

[...] pode ser definido como o processo de inserção e participação na cultura escrita. Trata-se de um processo que tem início quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens comerciais, revistas, etc.) e se prolonga por toda a vida, com a crescente possibilidade de participação nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, como a leitura e redação de contratos, de livros científicos, de obras literárias, por exemplo.

Percebemos que o letramento inicia muito antes de ocorrer a alfabetização. Mesmo quando as crianças não identificam o código escrito, mas estão inseridas em uma cultura grafocêntrica, elas podem se considerar indivíduos letrados, pois já estão sabendo fazer uso da leitura e da escrita. Soares (2012, p. 20, grifos da autora).

É importante ressaltar, que não basta apenas uma pessoa saber ler e escrever ou identificar os códigos escritos, mas sim, é preciso que ela saiba fazer uso da leitura e da escrita. É quando esse indivíduo consegue, por exemplo, transitar por diferentes gêneros textuais e identificar qual a real função desses textos.

Percebemos que algumas atividades escolares são rotineiras e só acontecem nos espaços escolares; outras, entretanto, acontecem em espaços não-formais, como, por exemplo, na família, na rua, no trabalho, no lazer, em rodas de conversas,

passeios, enfim, estamos completamente rodeados de informações escritas e visuais que auxiliam no processo de letramento. Salieta Kleiman (2005, p. 34):

Crianças que crescem em metrópoles, rodeadas de cartazes, *outdoors* publicitários, ônibus com todo tipo de anúncios e letreiros, placas e avisos por todos os lados, já conhecem – não com seu valor fonético, mas como se fossem ideogramas – muitas letras e palavras que aparecem nesses textos: mesmo antes de decodificar já lêem o ‘M’ de MacDonal’d’s ou o nome em letra cursiva da ‘Coca-Cola’.

Então, desde muito pequenos os indivíduos estão sendo inseridos em uma cultura letrada, ou seja, em quase todos os lugares existe alguma forma de escrita. Precisamos da escrita para transitar e conviver em uma sociedade grafocêntrica. Conforme a autora, os livros começam a fazer parte da vida da criança, ou seja, “[...] já aos seis meses ela presta atenção a esses elementos decorativos” (KLEIMAN, 1995, p. 41) advindos dos livros, e aos poucos começam a surgir perguntas, elas interagem com a história. Assim “[...] quando a criança tem mais ou menos três anos [...] começa a ‘ler’ (fingir que está lendo) para o adulto” (KLEIMAN, 1995, p. 41).

Sabemos o quanto algumas dessas crianças recebem estímulos de seus familiares e da sociedade. Então é importante, na escola, não barrar essa “vontade” de aprender e de descobrir o mundo das letras que as rodeia. Uma forma bem interessante é trazer o mundo da criança para dentro da sala de aula. Por exemplo, quando um fato suceder com os familiares, ele pode ser partilhado com a turma na forma de narrativa. Kleiman (2005, p. 38) destaca:

Uma forma de fazer isso é reproduzir as características da prática na situação original no espaço da sala de aula: por exemplo, se a notícia de jornal é lida e comentada no cotidiano familiar, não há por que não a ler e comentar na aula. Se o relato do que nos aconteceu no dia faz parte das nossas práticas cotidianas no lar, não há por que não encorajar esse relato no momento da “rodinha” em sala de aula, a fim de transformar os acontecimentos dos relatos em objeto de práticas letradas, quando possível ou pertinente.

Diante disso, durante a roda de conversa, por exemplo, é possível trazer para a discussão assuntos que estejam relacionados com as vivências dos alunos, da comunidade escolar ou até da comunidade como um todo. Reproduzir oralmente uma história ouvida em casa ou uma notícia, por exemplo, podem ser práticas letradas diárias. Quando uma criança pega um livro, talvez ela ainda não consegue ler o que está escrito, mas reconhece a imagem, ex. login da garrafa de coca-cola, a criança não sabe ler mas conhece o rótulo, a figura. O mesmo acontece quando

uma criança está com um livro na mão e a professora pede para essa criança contar essa história, em muitos momentos, a criança não sabe ler, mas ela vai desenvolver sua leitura de acordo com o que está vendo na imagem.

Desse modo, podemos unir o brincar com a prática de letramento, quando o aluno vai pra o pátio ou até mesmo na sala de aula e a professora disponibiliza peças de encaixe como quebra- cabeça. Esse aluno pode não estar sabendo ler o que está escrito na peça, tipo, tijolo, madeira, mas ele vai saber pela imagem que essa é a peça ideal para montagem do quebra- cabeça.

No próximo capítulo escrevo sobre a ludicidade, bem como o uso de práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento.

3 LUDICIDADE

O espaço lúdico permite ao aluno criar e recriar uma relação aberta e positiva com a cultura. Esse espaço permite que o brincar seja visto como um mecanismo psicológico que garante ao aluno manter certa relação com o mundo real, uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, música e dança (WINNICOTT, 1975).

Nesse sentido, a ideia é educar e ensinar, garantindo a diversão e a interação com outras pessoas, uma vez que as atividades lúdicas proporcionam a diversão e o prazer, potencializando a criatividade e contribuindo para o desenvolvimento intelectual da criança (WINNICOTT, 1975).

Segundo Borba (2007), o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e também do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade

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 10 perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como exercício (BORBA, 2007, p. 43).

Nesse sentido, é preciso que o professor reflita sobre o modo como promove a ludicidade em suas aulas, de maneira que não torne o momento, que deveria ser de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição. Sendo assim, é preciso compreender que os alunos possuem ritmos de aprendizagens diferentes uns dos outros. Segundo Cecília Goulart (2007), é importante abordar as mesmas questões muitas vezes, e de maneiras diferentes, em momentos diferentes, com recursos diferentes.

Entra, então, a prática lúdica para mediar o trabalho do professor, organizando o estudo pedagógico, considerando o que os alunos já sabem em relação aos conteúdos que o professor considera importantes, para a aprendizagem do educando na alfabetização. É importante destacar que:

No caso das Séries/Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a aprendizagem da língua escrita; o desenvolvimento do raciocínio matemático e a sua expressão em linguagem matemática; a ampliação de experiências com temáticas ligadas a muitas áreas do conhecimento; a compreensão de aspectos da realidade com a utilização de diversas formas de expressão e registro – tudo deve ser trabalhado de forma que as crianças possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade, estabelecendo novas condições de vida e de ação (GOULART, 2007, p. 89).

Diante disso, podemos entender como o aluno vai construindo outras formas de entender a realidade, através de temáticas ligadas a muitas áreas do conhecimento. No próximo subtítulo, tento responder o que é brincar.

3.1 O que é brincar?

O brincar é uma experiência não apenas de uma ou outra cultura, mas, por si só, uma experiência cultural. Sabemos que toda criança sente a necessidade de brincar, muitas vezes até nós, adultos, também sentimos essa necessidade, embora não esteja presente em todos os momentos do nosso dia a dia. A necessidade de brincar, portanto, atravessa a nossa vida, não somente no período em que somos crianças ou em que estamos no ensino fundamental (BORBA, 2007).

Inúmeros são os benefícios que o lúdico propicia à infância. Ao brincar, a criança imagina, fantasia, representa, produz, cria regras, age coletivamente, inventa estratégias, torna-se dono de suas atitudes, etc. Tais habilidades levam a refletir

sobre a tamanha importância de atrelar a ludicidade aos conteúdos escolares. Para tanto, é necessário compreender que propiciar aulas recreativas vai além de um simples jogo ou mera brincadeira, implica possibilitar ao aluno experiências que o ensinem de maneira significativa e prazerosa (BORBA, 2007). Podemos ver abaixo uma experiência cultural:

Afinal, brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano, portanto, também deve ser garantida em todos os anos do ensino fundamental e etapas subsequentes da nossa formação! (BORBA, 2007, p. 42).

Para a criança, o brincar pode surgir a qualquer momento, em diferentes lugares e companhias, inclusive com crianças cujo contato inicial se dá exatamente pelo brincar. Na escola, a sociabilidade nem sempre é desejada, mas acaba sendo imposta, ou seja, o convívio no coletivo é algo que faz parte do cotidiano escolar. Dentro desse contexto, o brincar também define as redes de sociabilidade, no sentido de que as crianças fazem escolhas efetivas e de afinidade conforme o ritmo do brincar.

A título de exemplo, na instituição onde atuei como educadora, presenciei a formação de diferentes grupos entre as crianças durante o “brincar livre”. Percebi que uma das crianças gostava de conduzir a turma de modo um pouco autoritário, o que não agradava os demais colegas, que, no momento, gostariam de explorar o lúdico de outra forma, sozinhos ou em companhia de alguns colegas apenas. Essa disputa entre os alunos, muitas vezes, desestrutura a turma, exigindo que o professor interfira em certos casos. Desse modo, entende que, mesmo nos períodos em que o brincar é livre, a criança deve respeitar as regras da escola.

O jogo e a brincadeira permitem que a criança descubra o mundo à sua volta, e é através deles que os alunos aprendem a relacionar-se com os colegas, a criar estratégias e regras, a cooperar, raciocinar, pensar, aceitar limites, concentrar-se, sentir prazer, enquanto aprende brincando (BORBA, 2007).

No entanto, não basta inserir o jogo acreditando que este garantirá um momento lúdico, pois, conforme pontua Borba (2007, p. 43):

É preciso compreender que o jogo como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre,

espontâneo, não ter hora marcada e nem resultados prévios e determinados. Isso não significa que não possamos utilizar a ludicidade na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas que propiciem a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos.

A relação com a literatura no processo lúdico de aprendizagem também é de extrema importância, pois é através de livros que a criança consegue criar e recriar histórias e personagens, explorando e vivenciando diversos espaços. Para isso, é fundamental que o professor esteja atento, provocando o imaginário do aluno e dando-lhe oportunidades de compartilhar e interpretar com os demais colegas a fim de desenvolver sua capacidade de expressão (BORBA; GOULART, 2007).

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos alunos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência (BORBA, 2007, p. 47).

A brincadeira é enriquecedora na vida de toda criança, pois é brincando que o aluno desenvolve sua criatividade, consegue se expressar e se expor melhor, se tornando um ser hábil e criativo, apropriando-se de seus conhecimentos. Então, Borba destaca:

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).

Outra maneira de também incentivar o lúdico é inserir a família nessa ação, ou seja, a figura adulta pode explicar como era a forma de brincar na sua época. Nesse sentido, além de ouvir atentamente a explicação, esse tipo de interação faz com que a criança adquira novos conhecimentos.

Desse modo, é por meio do lúdico que o aluno desenvolve habilidades e resgata a cultura da época em que seus pais e avós eram crianças. Diante disso, é fundamental a mediação e o estímulo do educador, para desenvolver a criatividade da criança (KISHIMOTO, 2000).

Durante o curso de Pedagogia, foram abordadas algumas temáticas sobre o uso da ludicidade, a partir das quais se pode concluir que qualquer atividade lúdica, se bem planejada e ministrada pelo professor, consiste em ferramenta essencial para o desenvolvimento integral da criança. Além disso, trabalhar com o lúdico pode ser produtivo, enriquecedor e significativo, pois os alunos experimentam o novo, adquirem habilidades, tanto cognitivas quanto físicas, e aprendem a se relacionar com os colegas, sobretudo quando o professor concilia o que há de melhor no mundo do aluno com seu método de ensino. Ademais, a sala de aula é um ponto de encontro entre professor e aluno, espaço de construção de conhecimento, inclusão, interação e trocas de experiências.

3.2 O brincar na escola

O brincar é, sem dúvida, um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações. Moyles (2002) destaca que a maioria dos adultos não reconhece o quanto eles mesmos brincam na sua vida adulta. Até que ponto pode-se aceitar esse brincar, valorizando-o de alguma forma?

Os direitos das crianças de brincar muitas vezes não são reconhecidos. Os pais e outras pessoas preocupadas com as crianças devem refletir se esse direito é oportunizado a elas.

Diante desses direitos, toda criança tem na sua essência o seu jeito de brincar, o que faz parte de sua vivência. Percebe-se isso quando ela está desenvolvendo sua própria imaginação através de gestos, sons, sentindo-se autônoma, dona de si mesma.

A necessidade de todas as crianças terem oportunidade de brincar foi oficialmente reconhecida, mesmo que seu valor como instrumento educacional não tenha sido necessariamente aceito por todas as culturas. Sabe-se que, a partir do brincar, a criança desenvolve diversas habilidades e, principalmente, socializa-se, isso porque envolve outras pessoas e se configura nas suas primeiras interações. Além disso, o brincar é espontâneo para as crianças, mas o adulto também pode

interagir com elas produzindo uma forma de socialização entre diferentes faixas etárias (MOYLES, 2002).

No entanto, vale ressaltar, que toda criança precisa brincar, isso faz bem para elas, cabe a nós, adultos, oportunizar a elas a brincadeira e também brincarmos junto, desenvolvendo habilidades motoras, sentindo inseridas na sociedade,

3.3 A importância do jogo

O jogo pode contribuir muito no desenvolvimento do aluno, desde que utilizado como instrumento pedagógico. A utilização do jogo é fundamental para o trabalho, por isso requer uma organização que dê significado às atividades propostas para os alunos (KISHIMOTO, 2000).

Os jogos possibilitam uma experiência significativa para a criança, tanto em termos de conteúdos escolares, como no desenvolvimento de competências e habilidades, pois é através deles que podemos vivenciar uma aprendizagem diferenciada, levando o aluno e o professor a perceberem que a experiência está ligada ao saber escolar (FORTUNA, 2012).

Para jogar e enfrentar situações-problema, as crianças precisam estar envolvidas nas tarefas e na relação com outras pessoas. O aluno precisa ser ativo e responsável, gerando uma organização, articulando as regras do jogo com uma estrutura de convivência para aprendizagem (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000).

Além disso, o jogo faz parte do desenvolvimento da criança, uma vez que se relaciona com as etapas da evolução mental. A criança realiza seus desejos através do imaginário, com base em fatos externos, fugindo da realidade. O jogo pode, inclusive, ser comparado ao sonho no que diz respeito à atividade psíquica em que o sujeito realiza seus desejos. A diferença que o jogo apresenta é o trânsito livre entre dois mundos: o interno e o real (FORTUNA, 2012).

Segundo Fortuna (2012, p. 24), “[...] a brincadeira deve ter intencionalidade: o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto, é que muito facilmente pode-se escorregar para a atividade dirigida”.

Acredito que podemos trabalhar o lúdico nas duas formas, a atividade livre , como também uma atividade dirigida pelo professor, não basta apenas uma atividade lúdica livre para o aluno explorar o conteúdo, pode-se também trabalhar uma atividade dirigida e que tenha o mesmo desenvolvimento, em como a motivação e o prazer para ambas as partes.

4 METODOLOGIA

Por meio desta pesquisa, analisei, a partir da perspectiva docente, a contribuição do lúdico na alfabetização. Com o objetivo de realizar uma pesquisa com docentes, julguei de extrema importância questioná-los sobre os momentos em que disponibilizam o brincar na escola, bem como o espaço destinado ao brincar e ao lúdico no contexto da sala de aula.

A autorização da escola foi obtida por meio de contato prévio e, de modo formal, mediante o termo de consentimento assinado pelo diretor da instituição (ANEXO B). Para os docentes, foi utilizado o termo de consentimento para o professor (ANEXO C).

Para isso, a pesquisa teve uma abordagem qualitativa, ou seja, preocupou-se com a compreensão do fenômeno social, de forma que o pesquisador procurou desenvolver hipóteses acerca das suas observações. O procedimento para a coleta de dados foi realizado em encontros com os docentes, cujas narrativas foram obtidas através de questionário.

Nesse sentido, a abordagem qualitativa proporcionou que durante a pesquisa pudesse realizar a observação e em seguida o questionário para assim desenvolver uma análise do material adquirido.

As observações ocorreram no turno da manhã em dois dias consecutivos na rede privada, com os alunos de primeiro e segundo anos do ensino fundamental. Já na rede pública, as observações foram realizadas no turno da tarde, também em dois dias consecutivos com as turmas de primeiro e segundo anos do ensino fundamental.

4.1 A descrição das observações

As observações ocorreram em duas escolas, uma escola da Rede Privada e outra escola da Rede Pública localizadas na cidade de Lajeado no Vale do Taquari. A escola da Rede Privada com dezoito alunos do primeiro ano do ensino fundamental e vinte e seis alunos do segundo ano do ensino fundamental. Já na Rede Pública, as turmas eram compostas de vinte alunos do primeiro ano do ensino fundamental e vinte alunos do segundo ano do ensino fundamental.

A seguir descrevo sobre as observações realizadas nas escolas:

Quadro 1 – Escola da rede privada

| Turmas | Aspectos observados |
|------------------------------------|--|
| Primeiro ano do ensino fundamental | Foi observado que o lúdico ocorreu no início da aula, com uma música cantada em formato de oração e agradecimento a Deus por mais um dia em nossa vida. Seguindo com a correção do tema de casa e algumas leituras acompanhadas pela professora com encontros vocálicos, e a pronúncia do lh, referente ao coelho, pois era semana de Páscoa. Em seguida o alfabeto, todos os alunos falaram as letras do alfabeto juntamente com a professora, nesse momento, a docente escreveu algumas palavras no quadro e os discentes foram pronunciando em sua companhia, nomes de símbolos relacionados à Páscoa, por ser a semana pascal. Em outro momento, a professora disponibilizou jogos de peças de encaixe, dominó, quebra- cabeça no espaço da sala de aula. Com o auxílio da docente, os alunos foram procurando letras para formar as palavras referentes aos símbolos da Páscoa (ovo, chocolate, pão, cruz...), a professora |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | questionando –os para que serviam os símbolos da Páscoa. |
| Segundo ano do ensino fundamental | <p>Observei que nessa turma, o lúdico também ocorreu logo no início da aula com uma música cantada pelos alunos e professora, em formato de oração, agradecendo a Deus por mais um dia, e por estarmos novamente na escola. Em seguida foi a correção do tema de casa, com uma atividade envolvendo horas. A docente registrou que cada aluno fizesse uma tarefa ou uma brincadeira e qual foi o horário que fez o trabalho, então foi questionando a turma e cada um teve que falar qual foi a sua tarefa e em qual horário o fez. Alguns alunos comentaram que assistiram filme em tal horário, outros jogaram futebol ou brincaram de boneca em tal horário, outros alunos colocaram que foram passear na casa da avó com seus pais em tal horário e assim por diante. Nesse sentido, percebi que o lúdico ocorre em determinados momentos na vida daquelas crianças. Em outro momento matutino, os discentes foram até o laboratório de informática, onde poderiam escolher um jogo para jogar. A professora interagindo com as crianças, também disponibilizou outros jogos como, peças de encaixe, dominó, quebra-cabeças, momento esse em que cada aluno pode demonstrar sua criatividade em jogar e brincar.</p> |

Quadro 2 – Escola da rede pública

| Turmas | Aspectos observados |
|------------------------------------|---|
| Primeiro ano do ensino fundamental | <p>Nessa turma, observei que os alunos trabalharam com a ludicidade no início do período, cantando uma música em formato de oração, agradecendo a Deus por mais um dia. Logo em seguida, correção do tema de casa com treinamento do alfabeto, com os respectivos sons.</p> <p>No segundo momento, assistiram ao filme “Pedro, o Coelho”, relacionado à semana da Páscoa. Durante o momento do filme, as crianças estavam inquietas, muitas mexendo com o colega para poder brincar e fazer algo do seu interesse.</p> |
| Segundo ano do ensino fundamental | <p>Observei que os alunos dessa turma tiveram o espaço lúdico bem limitado, durante o conteúdo, correção do tema, atividade de dobradura do coelho, acróstico, apresentação do coelho de cada estudante. Em seguida, trabalharam a família silábica do lh relacionado ao coelho por ser semana pascal. No segundo momento, foram realizadas algumas atividades de matemática sobre centena, dezena, unidade. Depois, deslocaram-se à sala de vídeo para assistirem ao filme Pedro, o Coelho, juntamente com a turma de primeiro ano. No final do período, na volta para sala de aula, momento esse em que a professora disponibilizou jogos, peças de encaixe para todos, houve algumas</p> |

| | |
|--|---|
| | discordâncias entre os colegas que queriam poder escolher fazer algo do seu interesse, mas, por fim, todos jogaram. |
|--|---|

4.2 A análise das observações

Com o objetivo de observar e escrever sobre o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental, percebi que a ludicidade é trabalhada de uma forma um tanto restrita por alguns professores, pois muitas vezes, o lúdico pode “atrapalhar” o conteúdo na percepção deles (os professores). Apesar de os professores afirmarem a importância da ludicidade, o tempo que destinam para ela, em suas rotinas de sala de aula, bem como os materiais que disponibilizam às crianças não parecem ser muito variados. Parece existir uma barreira entre o aprender e o brincar, pois o ato lúdico é relegado a segundo plano, dando-lhe o espaço de momento não produtivo, ou como recompensa pela tarefa cumprida.

Outro fato importante a ser destacado é que muitos professores dirigem os momentos lúdicos a fim de alcançarem determinados objetivos. Desse modo, não permitem às crianças explorarem e criarem a sua própria maneira de brincar. Assim, as crianças acabam brincando, não pelo prazer e a alegria que o ato lúdico lhes dá, mas para alcançar e cumprir os objetivos e as regras estabelecidas pelo professor.

Para Kishimoto (1994, p.13):

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados [...] se os mesmos objetivos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou mesmo ao desenvolvimento de habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico.

Desse modo, é importante ressaltar que o trabalho pedagógico propicie momentos lúdicos. Quando um professor dispõe momentos lúdicos, esses momentos possam ser explorados livremente pelas crianças e que não seja em busca de resultados ou regras estabelecidas, para assim, esses alunos brincarem com prazer e alegria, criando seu próprio jeito de brincar. Sendo assim, há a

possibilidade de o professor trabalhar o lúdico em uma atividade dirigida mas que seja prazerosa para os alunos e que não seja em busca de resultados.

4.3 Descrição e análise dos questionários

O questionário foi entregue às professoras das referidas turmas nos dias em que as aulas foram observadas, já no final da manhã na rede privada e no final da tarde na rede pública, as docentes me devolveram o questionário por escrito, deixando-me ainda inquietada e com muitas dúvidas relacionadas à ludicidade no processo de alfabetização para os anos iniciais do ensino fundamental.

Seguem as perguntas do questionário e as respectivas respostas nas tabelas. Os professores estão assim denominados:

P1 na Rede Privada

P2 na Rede Privada

P1 na Rede Pública

P2 na Rede Pública

1 – Você considera importante o lúdico no processo de alfabetização em sala de aula? Por quê?

Quadro 3 – Respostas à questão 1

| | |
|-------------|--|
| P1- Privada | Sim. O aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Brincando, o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e alegria da conquista. Quando a criança percebe uma sistematização em uma determinada atividade, a brincadeira passa a ser interessante e o aluno se concentra mais, assimilando os conteúdos. |
| P2- Privada | Sim, porque o lúdico auxilia no entendimento, na compreensão dos sons, das sílabas e na formação de palavras. |
| P1- Pública | Sim, quando a criança vem para a escola, está entusiasmada para aprender se o ambiente da sala for bem lúdico, com brincadeiras, cantos, material de apoio, logo vai se desenvolver melhor. |
| P2- Pública | Muito importante, porque através do lúdico a criança aprende brincando, ou seja, com prazer. |

2 – Você costuma utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula? Em que momento?

Quadro 4 – Respostas à questão 2

| | |
|-------------|---|
| P1-Privada | Sim. Identificando palavras, pedaços, sílabas, rimas, fonemas. *contas, sílabas e quantidades *identificar a presença de palavras no interior de outras palavras. *mímicas para leitura *mala surpresa *jogo da memória *brincando com vogais |
| P2- Privada | Sim. Principalmente na matemática, auxilia a memorização e o entendimento. O material apostilado da escola traz bastante jogos também, que são muito úteis. |
| P1- Pública | Sim. Durante as aulas, rodas cantadas, poesias, textos, pinturas, desenhos, jogos, em todas as disciplinas. |
| P2- Pública | Sim, em momentos de alfabetização e recreação. |

3 – Como você percebe a interferência do jogo na alfabetização dos alunos?

Quadro 5 – Respostas à questão 3

| | |
|-------------|--|
| P1- Privada | Jogo, atividade com regra. Brincadeiras e sujeito brinquedo, bola, bonecas, carrinhos. Ludicidade: Desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, músicas e danças. É educar, ensinar se divertindo e interagindo com os outros. Significado do jogo é de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo) |
| P2- Privada | Percebo que se torna prazerosa, nem percebem que estão trabalhando algo tão importante e necessário para a vida. |
| P1- Pública | Ele é muito importante, porque as crianças podem vivenciar situações que terão que enfrentar como, buscar a autonomia, decidir onde vão desenhar, escrever ou brincar e que servirá para a vida. |
| P2- Pública | Através do jogo, a criança aprende sem se dar conta, tornando a aprendizagem prazerosa. |

4 – Os alunos têm a possibilidade de escolher as brincadeiras usadas na sala de aula? Se sim, em que momentos essa escolha acontece?

Quadro 6 – Respostas à questão 4

| | |
|-------------|--|
| P1- Privada | Sim. Logo que são autorizados à escolha, imediatamente se organizam, pegam os jogos e brincadeiras e quando o aluno têm força de vontade, as coisas engrenam de forma prazerosa. |
| P2- Privada | Normalmente trago ideias prontas. |
| P1- Pública | A turma gosta de rodas cantadas, na volta a calma, durante a educação física e quando sugerem algo, são atendidas. |
| P2- Pública | Às vezes, em momentos de recreação, gostam de brincar de força, por exemplo. |

5 – Em que momento você percebe que a brincadeira está sendo uma forma eficaz de alfabetizar?

Quadro 7 – Respostas à questão 5

| | |
|-------------|--|
| P1- Privada | Durante o conteúdo, a importância do brincar, fatos de desenvolvimento afetivo |
|-------------|--|

| | |
|-------------|--|
| | (cognitivo, social e físico. Por meio da brincadeira, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem. |
| P2- Privada | Quando os alunos mesmo entendem o “sentido” da brincadeira, o porquê daquilo ser feito. |
| P1- Pública | As brincadeiras são sempre eficientes, respeitando a ordem, escuta solidária, o respeito ajudam muito. Todos os conteúdos devem ser apresentados de forma a despertar nas crianças, o desejo de aprender e descobrir coisas novas. |
| P2- Pública | Muitas vezes, os métodos tradicionais não ajudam a criança a aprender, e na brincadeira, essa aprendizagem acontece, prazerosamente. |

5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

As respostas dos questionários com as docentes foram afirmativas em relação à presença da ludicidade nas atividades escolares, ou seja, essas professoras responderam que o lúdico é importante na vida do aluno, pois vivenciam situações cujas experiências terão para o resto da vida. Segundo a professora P1, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não sua produtividade. Conforme a professora citada acima, pode-se perceber que a criatividade é desenvolvida através do brincar, que desperta no aluno o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe uma

sistematização numa atividade, a brincadeira passa a ser interessante e o aluno se concentra mais, assimilando os conteúdos.

As professoras que participaram da pesquisa relatam que praticam a ludicidade em algum momento do período em sala de aula. A professora P1 da rede privada destaca que o lúdico faz parte do cotidiano escolar e na alfabetização do aluno. Desse modo, é por meio da brincadeira que o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, e que o lúdico auxilia no entendimento das sílabas e na formação das palavras, pois é brincando que o aluno tem uma aprendizagem prazerosa e eficaz, momentos em que a criança nem percebe que está trabalhando algo tão importante e necessário para a vida. A resposta dessa professora P1 da rede privada vai ao encontro do que pensa Winnicott (1975, p. 26), ao afirmar que:

O espaço lúdico permite ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: 'Se brincar é essencial é porque é brincando que o aluno se mostra criativo'. O brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação a realidade.

A professora P2 da rede privada afirmou que, em algum momento do dia, ela propõe atividades lúdicas, pois, para ela, esses momentos proporcionam prazer. O aluno se torna mais criativo e isso faz bem para o desenvolvimento intelectual da criança. Nesse sentido, percebe-se que na prática pedagógica dessa professora. “[...] Os jogos possibilitam a produção de uma experiência significativa para a criança, tanto em termos de conteúdos escolares, como no desenvolvimento de competências e habilidades” (KISHIMOTO, 2000).

Pode-se observar, da mesma forma, que a maior parte das professoras entrevistadas acreditam que, por meio do brincar, as crianças se desenvolvem de maneira integral e prazerosa. Desse modo, permitem às crianças, em suas rotinas diárias, espaços para o desenvolvimento das atividades lúdicas, valorizando a construção de brinquedos.

Por meio dessa análise de entrevistas, foi possível identificar a concepção que os professores têm a respeito do brincar, que espaço destinam para a brincadeira dentro de suas rotinas diárias em sala de aula, bem como os tipos de brinquedos que são oferecidos aos alunos. Todas as professoras afirmaram que o

lúdico passa a ser importante para os alunos, no entanto, apresentam diferentes obstáculos para o desenvolvimento desta prática em sala de aula devido ao grande número de alunos e o espaço físico limitado.

Por fim, constatou-se a existência de certa contradição entre o discurso e a prática, ou seja, as professoras apresentam uma concepção sobre a ludicidade como sendo importante para o desenvolvimento do aluno, mas a prática desenvolvida em sala de aula não condiz com a concepção enunciada. De fato, segundo Moyles (2002, p. 100).

A maioria dos professores diz que considera valioso o brincar e que ele tem um lugar na sala de aula, mas a maioria também indica implicitamente, por suas atitudes, que este lugar é tão importante, sendo secundário às atividades que eles dirigem e supervisionam.

Diante disso, percebe-se que, ao relatar sobre o lúdico, as professoras consideram essa atividade valiosa, importante, contudo analisei que disponibilizam pouco tempo para desenvolvê-la com as crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como proposição o conceito de ludicidade na prática pedagógica do processo de alfabetização. Esse conceito de ludicidade foi incorporado em meu estudo, pois tive o interesse e a curiosidade em saber em quais momentos os professores utilizam-no durante o processo de alfabetização. Fiquei ainda com muitas dúvidas relacionadas às práticas lúdicas, como podem ser modificadas, como podem ser trabalhadas com o brincar livre e também com uma atividade dirigida pelo professor. Percebi também que essas observações para meu estudo foram poucas para poder desenvolver meu trabalho mas acredito que com mais pesquisas e leituras essas dúvidas serão sanadas.

Acredito que a ludicidade é extremamente necessária para o desenvolvimento da aprendizagem no cotidiano de alunos dos primeiros anos do ensino fundamental. Penso também que a criança deve fazer as atividades com prazer, usando a criatividade, pois suas habilidades e competências vão muito além no momento em que as professoras conseguem unir o brincar com a alfabetização e o letramento.

No processo de alfabetização e letramento é possível aliar o lúdico. Mas isso não quer dizer que o brincar seja uma prática padronizada. Foi possível constatar que esses momentos são vivenciados através de brincadeiras, de contato com diversos materiais como livros, revistas, jornais, entre outros recursos, o que resulta em um trabalho muito positivo.

Esta pesquisa foi apenas o início de uma investigação sobre a ludicidade no processo de alfabetização e letramento nos primeiros anos do ensino fundamental. Diante disso, pretendo dar continuidade tanto aos meus objetivos, quanto ao meu problema de pesquisa, procurando investigar cada vez mais acerca de como o lúdico pode contribuir nesse processo.

REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **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. p. 47-56.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **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. p. 33-45.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar**: um diálogo entre a teoria e a prática. 8. ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2011.

CHEMIN, Beatriz Francisca. **Manual da Univates para trabalhos acadêmicos:** planejamento, elaboração e apresentação. 3. ed. Lajeado: Ed. da Univates, 2015.

FORTUNA, Tânia Ramos. A importância de brincar na infância. In: HORN, Cláudia Inês et al. **Pedagogia do brincar**. Porto Alegre: Mediação, 2012. p. 13-44.

FREIRE, Paulo; MACEDO, Donaldo. **Alfabetização:** leitura do mundo, leitura da palavra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. **Ideias**, n. 7, p. 39-45, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KLEIMAN, Angela. **Os significados do letramento:** uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado de letras, 1995.

_____. **Preciso ensinar o letramento? Não basta ensinar a ler e escrever?** Campinas: UNICAMP: Cefiel; MEC: Secretaria de Ensino Fundamental, 2005.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar Christie. **Aprender com jogos e situações- problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução de Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

MOLL, Jaqueline. **Alfabetização possível:** reinventando o ensinar e o aprender. Porto Alegre: Mediação, 1996.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

_____. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n. 25, jan./abr. 2003.

_____. **Letramento:** um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

VAL, Maria da Graça Costa. O que é ser alfabetizado e letrado? In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de; MENDONÇA, Rosa Helena (Orgs.). **Práticas de leitura e escrita**. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

WINNICOTT, Donald W. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

ANEXOS

ANEXO A – Entrevista com os docentes

1. Você costuma utilizar o lúdico no processo de alfabetização em sala de aula? Por quê?
2. Você costuma utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula? De que forma?
3. Como você percebe a interferência do jogo na alfabetização dos alunos?
4. Os alunos têm a possibilidade de escolher as brincadeiras usadas na sala de aula? Se sim, em que momentos essa escolha acontece?
5. Em que momento você percebe que a brincadeira está sendo uma forma eficaz de alfabetizar?

ANEXO B – Termo de consentimento para o diretor da escola

CARTA DE ACEITE

Eu,, na condição de responsável pela Direção desta Instituição Escolar, aceito que a acadêmica Isoldi dos Santos, do Curso de Pedagogia da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES/Lajeado/RS, sob a orientação da Professora Dra. Grasiela Kieling Bublitz, desenvolva sua pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso II, intitulada “A Ludicidade no processo de alfabetização para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, coletando dados neste estabelecimento educacional. Esta pesquisa tem como objetivo compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas podem auxiliar no processo de alfabetização do aluno durante seu percurso nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A metodologia da pesquisa envolverá observações de aula nas turmas de primeiro e segundo anos do ensino fundamental e entrevistas com as professoras dessas turmas. Estes registros serão divulgados e publicados apenas para os fins da presente pesquisa.

Ciente dos objetivos, métodos e técnicas que serão usados nesta pesquisa, concordo em abrir este espaço da Instituição, desde que seja assegurado o que segue abaixo:

- 1) O cumprimento das determinações éticas na pesquisa em Educação;
- 2) A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;

3) Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nesta pesquisa;

4) No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Lajeado/RS, de de 201.....

Responsável pela direção da escola:

Assinatura da direção da escola:

Acadêmica: Isoldi dos Santos

Assinatura da acadêmica:

Professora orientadora: Grasiela Kieling Bublitz

Assinatura da orientadora:.....

ANEXO C – Termo de consentimento para o professor da escola

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu,, aceito participar na investigação intitulada "A Ludicidade no processo de alfabetização para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental", desenvolvida pela acadêmica Isoldi dos Santos, através do Trabalho de Conclusão II, do Curso de Pedagogia da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES/Lajeado/RS, sob a orientação da Professora Dra. Grasiela Kieling Bublitz, com o objetivo de compreender de que maneira o uso de práticas lúdicas podem auxiliar no processo de alfabetização do aluno durante seu percurso nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Fui esclarecida de que a acadêmica realizará observações ao longo de uma semana da minha aula, acompanhada de diário de campo. Tais instrumentos metodológicos terão o propósito único da pesquisa, respeitando-se as normas éticas.

Minha participação é um ato voluntário, o que me deixa ciente de que a pesquisa não trará nenhum apoio financeiro, dano ou despesa.

A acadêmica colocou-se à disposição para esclarecer qualquer dúvida quanto ao desenvolvimento da pesquisa.

Estou ciente de que esse tipo de pesquisa exige uma apresentação de resultados. Devido a isso, autorizo a divulgação das informações obtidas das observações, das escritas do diário de campo e das entrevistas, para fins exclusivos de publicação, divulgação científica e formativa de educadores.

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, você estará contribuindo para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pela pesquisadora pelo telefone: (51)-----ou pelo e-mail: isoldis@universo.univates.br.

Lajeado/RS, de de 201.....

Professora da instituição:

Assinatura da professora:.....

Acadêmica: Isoldi dos Santos

Assinatura da acadêmica:

Professora orientadora: Dra. Grasiela Kieling Bublitz

Assinatura da orientadora:.....

