



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANA PAULA CUNHA DA SILVA
LEILIAN DOS SANTOS GARCIA

**A ATIVIDADE LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL DA E.M.E.F PROFESSORA ÉRIKA DANIELA DE
CASTRO SILVA**

PEDRA BRANCA DO AMAPARÍ – AP

2022

ANA PAULA CUNHA DA SILVA
LEILIAN DOS SANTOS GARCIA

**A ATIVIDADE LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL DA E.M.E.F PROFESSORA ÉRIKA DANIELA DE
CASTRO SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.
Orientador: Prof. Dr. Mauro Sergio Soares Rabelo.

PEDRA BRANCA DO AMAPARI – AP

2022

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

- S586a Silva, Ana Paula Cunha da
 A atividade lúdica na alfabetização de alunos do 1º ano do ensino fundamental da E.M.E.F Professora Érika Daniela de Castro Silva / Ana Paula Cunha da Silva, Leilian dos Santos Garcia. - Porto Grande, 2022.
 50 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Porto Grande, Curso de Graduação de Licenciatura em Pedagogia (EaD) - Polo Pedra Branca, 2022.
- Orientadora: Mauro Sérgio Soares Rabelo.
1. Ludicidade. 2. Ensino. 3. Interação . I. Garcia, Leilian dos Santos. I. Rabelo, Mauro Sérgio Soares, orient. II. Título.
-

ANA PAULA CUNHA DA SILVA

LEILIAN DOS SANTOS GARCIA

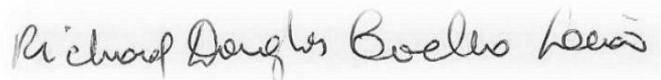
**A ATIVIDADE LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL DA E.M.E.F PROFESSORA ÉRIKA DANIELA DE
CASTRO SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Mauro Sérgio Soares Rabelo



Prof. Dr. Richard Douglas Coelho Leão



Prof. Esp. Clebson dos Santos Simplício

Apresentado em: 25/04/2022

Conceito/Nota: 96,33

Dedicamos este projeto aos nossos familiares: mães (Alice e Socorro), meu querido esposo (Márcio) e nossas queridas filhas (Ana Paula – Isis Luiza; Leilian – Natália e Maria Cecília); assim como uma à outra, que encerramos essa difícil etapa da vida acadêmica. A todos os colegas do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Aberta do Brasil e aos tutores do nosso curso, pois todos fizeram parte dessa construção e evolução na nossa vida acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus por nos permitir chegar ao final do curso, aos nossos familiares: meu querido esposo (Márcio) e nossas queridas filhas (Ana Paula – Isis Luiza; Leilian – Natália e Maria Cecília); assim como uma à outra, por todo o apoio e pela ajuda durante essa caminhada acadêmica e em especial nossas mães (Alice e Socorro) que foram nossos espelhos para este curso, muito contribuíram para a realização deste trabalho. As nossas amigas do Grupo “GUERREIRAS DO IFAP” que sempre incentivaram nos momentos difíceis a nunca desistir.

Dá alegria, liberdade, satisfação, repouso interno e externo, paz com o mundo. Uma criança que brinca integralmente, por determinação de sua própria atividade, perseverando até que a fadiga física a impeça, será certamente um homem completo e determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do bem-estar de si mesmo e dos outros [...]

(ANGOTTI, 1994)

RESUMO

O presente estudo monográfico intitulado “A atividade lúdica na alfabetização de alunos do 1º ano do ensino fundamental da E.M.E.F professora Érika Daniela de Castro Silva” No Município de Pedra Branca do Amapari -Ap. Teve como objetivo de identificar as maiores dificuldades dos alunos em relação a leitura, por meio das metodologias aplicadas pelo docente. A pesquisa desenvolve-se através da abordagem qualitativa e quantitativa, por meio da pesquisa de campo e bibliográfica, além do uso de entrevistas direcionados aos sujeitos da pesquisa (alunos e professores), tendo como *locus* em escolas da rede pública de ensino localizada no Município de Pedra Branca do Amapari/AP. Os dados foram coletados no segundo semestre de 2021. Tendo como documentos oficiais o Referencial a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) entre outros que normatizam este tema; referências teóricas oferecidas por Kishimoto (1993); Nallin (2005); Bueno (2010), Carneiro (2012); Oliveira (2002); Houaiss (2001); Almeida (2003); Lima (2008); Hernández (1998); Lima (2008); Vygotsky (1989); Teles (1997); Santos (2008); Guimarães (2003); Brougère (2003); Silva (2005). O resultado desta demonstrou que ao trabalharmos com os jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem escolar de maneira inovadora e prazerosa torna-se uma alternativa na melhoria da condição escolar dos alunos como algo muito importante e que certifica muita eficiência e eficácia, merecendo, até mesmo, mais que revelem as pesquisas e experiências na área.

Palavras-Chave: Ludicidade. Ensino. Interação. Alunos. Professor.

ABSTRACT

The present monographic study entitled “Play activity in the literacy of 1st year students of elementary school of E.M.E.F teacher Érika Daniela de Castro Silva” In the Municipality of Pedra Branca -Ap. It aimed to identify the greatest difficulties of students in relation to reading, through the methodologies applied by the teacher. The research is developed through a qualitative and quantitative approach, through field and bibliographic research, in addition to the use of interviews aimed at the research subjects (students and teachers), having as locus in public schools located in the city. of Pedra Branca/AP. Data were collected in the second half of 2021. Official documents are the Reference Law of Guidelines and Bases for National Education (LDB) among others that regulate this topic; theoretical references offered by Kishimoto (1993); Nallin (2005); Bueno (2010), Carneiro (2012); Oliveira (2002); Houaiss (2001); Almeida (2003); Lima (2008); Hernández (1998); Lima (2008); Vygotsky (1989); Teles (1997); Santos (2008); Guimarães (2003); Brougere (2003); Silva (2005). The result of this demonstrated that when we work with games, toys and games in school learning in an innovative and pleasurable way, it becomes an alternative in improving the school condition of students as something very important and that certifies a lot of efficiency and effectiveness, even deserving , more than reveal the researches and experiences in the area.

Keywords: Playfulness. Teaching. Interacion. Students. Teacher.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Sabendo da importância do planejamento para o desenvolvimento das atividades, você como docente planeja antes da regência?	34
Gráfico 2 – Quando você elabora o plano de aula, você envolve os jogos lúdicos nas etapas da aprendizagem?.....	34
Gráfico 3 – Você como educador utilizando métodos tradicionais de ensino, tem dificuldade de ensinar pelo lúdico?.....	35
Gráfico 4 – Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras para a alfabetização?	35
Gráfico 5 – Você vê como é importante a inovação metodológica através de jogos e brincadeiras para o processo ensino e aprendizagem?.....	35
Gráfico 6 – Já ocorreram situações que o levaram a falar sobre a importância do lúdico na sala de aula?.....	36
Gráfico 7 – Houve dificuldade em tratar sobre ludicidade com as crianças do ensino fundamental?	36
Gráfico 8 – Você desenvolve as atividades de rotina da escola, como leitura e escrita com interesse?	37
Gráfico 9 – Quando envolve jogos lúdicos nas etapas das atividades você as práticas?	38
Gráfico 10 – Você tem dificuldade em aprender apenas pelas atividades escritas e.....	38
Gráfico 11 - Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras nas atividades de rotina?.....	39
Gráfico 12 – Já ocorreram situações que o levaram a não desenvolver suas	39
Gráfico 13 – Houve dificuldade em desenvolver as atividades lúdicas neste período escolar?	40
Gráfico 14 - Durante os jogos e brincadeiras com a turma, há diferenças quanto ao gênero e o comportamento dos alunos?	40

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Tempo de serviço dos professores entrevistados.....	32
Tabela 2 – Plano de Ações	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEB	Câmara de Educação Básica
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
LDB	Lei de Diretrizes e Base da Educação
PNE	Plano Nacional de Educação
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CONCEITOS E DEFINIÇÕES	14
3 O LÚDICO: DEFINIÇÕES E IMPORTÂNCIA	17
3.1 Política de Reorganização da Infância	18
4 A ALFABETIZAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS ATRAVÉS DO LÚDICO	22
5 BRINCADEIRAS E JOGOS COMO BENEFÍCIOS PARA APRENDIZAGEM LÚDICA	26
6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	31
6.1 Caracterização da Pesquisa	31
6.2 Local e Participantes da Pesquisa	31
6.3 Tipo de Pesquisa	32
6.4 Instrumentos de coleta de dados	32
7 RESULTADOS E DISCUSSÕES	34
8 PROPOSTAS DIDÁTICAS COMPLEMENTARES	41
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
10 REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AO PROFESSOR	46
APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AO ALUNO	47
ANEXO A: TERMO DE AUTORIZAÇÃO	48

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo monográfico traz ênfase ao tema “As atividades lúdicas no Ensino Fundamental I”, as razões que questionam a investigar tal problemática se deram em como ocorrem as atividades lúdicas na alfabetização de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental? Nesta ordem parte-se da seguinte hipótese de pesquisa, há disponibilidade em atender alunos no processo de alfabetização com a contribuição de jogos lúdicos.

Visando perceber o tratamento dado, pelos professores, à orientação metodológica de jogos, brinquedos e brincadeiras na escola do Município de Pedra Branca do Amapari no Amapá, no segmento do Ensino Fundamental desenvolveu-se um estudo de campo e bibliográfico para se avaliar a prática docente no que concerne à aprendizagem através do lúdico na instituição.

Desta forma, justifica-se o referido projeto de pesquisa na escola-campo, em que as acadêmicas do Curso de Pedagogia, do Instituto Federal do Amapá (IFAP), investigaram as dificuldades enfrentadas pelos professores e assim, inovar seus métodos didáticos para ajudar seus alunos e colaborar para que os profissionais deste segmento educacional possam refletir sobre suas práticas pedagógicas, com novos conhecimentos e empregando estratégias didáticas para uma aprendizagem significativa destas crianças. O presente estudo está organizado da seguinte forma:

No capítulo 1 breve abordagem acerca as definições conceituais dos jogos e brincadeiras, tendo por base os seguintes referenciais teóricos: Kishimoto (1993), Nallin (2005), Bueno (2010), Carneiro (2012) e Oliveira (2002). No capítulo 2 é enfatizada o lúdico e sua importância com a política de organização da infância. Considerando as seguintes abordagens teóricas: Almeida (2007) e os documentos oficiais como Constituição Federal (1988), Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996), o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), a Base Nacional Comum Curricular entre outros. No capítulo 3 denominada a alfabetização e a construção de conhecimentos através do lúdico, traz as contribuições de Lima (2008), Almeida (2003), Oliveira (1997) e Hernández (1998). O capítulo 4 aborda as brincadeiras e jogos como benefícios para aprendizagem lúdica. Dos autores: Lima (2008), Vygotsky (1989), Teles (1997), Santos (2008), Guimarães (2003), Kishimoto (1993), Brougère (2003) e Silva (2005).

Por fim, a Pesquisa de campo e seus encaminhamentos, abordando as dinâmicas que envolveram a pesquisa-ação, seus procedimentos para coleta de dados, as análises discursivas

e algumas considerações acerca dos resultados obtidos por professores e alunos que participaram das discussões sobre educação pelo lúdico.

2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CONCEITOS E DEFINIÇÕES

A definição de jogos se diverge visto que para o público infantil são diferentes em relação ao público adulto, devido a observação de que para as crianças no jogo deve ocorrer aprendizagem e quanto aos adultos apenas como um momento de recreação, uma distração em um momento de descanso. A palavra jogo vem do latim “*incus*” que significa diversão ou brincadeira. As definições mais encontradas para conceituar jogo são: divertimento, distração ou passatempo, desta forma, ele pode ser tanto individual, como coletivo e não está inteiramente ligado somente para as crianças, sendo que conseguimos visualizar adultos jogando futebol, vôlei, basquete, entre outros.

A concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e para estreitar os laços coletivos. Antes de continuarmos, é necessário um esclarecimento importante; as palavras brincar, brincadeira e jogo não podem ser entendidos isoladamente, elas são intrinsecamente ligadas. Segundo: (KISHIMOTO, 1993, p. 15):

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Nestas palavras, existem vários tipos de jogos até mesmo os mais recentes como os interativos, que dependem de meios tecnológicos onde a criança desenvolve suas habilidades com estímulos para a socialização e o despertar de novos conhecimentos, por isso são fundamentais para despertar o interesse, participação e cooperação dos alunos. De acordo com (NALLIN, 2005, p. 03):

A introdução à brincadeira em seu contexto infantil, inicia-se, timidamente, com a criação de jardins de infância, fruto da proposta de Froebel (1782-1852 – primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países.

Nesta análise, a criança é levada a ter liberdade, envolvimento e espontaneidade, através do meio perceptivo quando suas ideias e sentimentos se identificam com as emoções ganhando autonomia e fortalecendo a alegria de pertencimento ao grupo que se relaciona. É através da brincadeira que a criança consegue projetar a sua fantasia e imaginação, contribuindo para a formação de sua personalidade.

Vale ressaltar que há diferenças entre o brincar e o jogar na inclusão das regras, em que esta inclusão será diferenciada na prática pelo ato de brincar, as crianças desenvolvem sua liberdade de pensar, refletir e criar situações de vivências se expressando através da imaginação, interagindo e construindo novos conhecimentos. (KISHIMOTO, 1999 apud Bueno 2010, p. 26) ressalta que “O brinquedo é outro termo indispensável para compreender este campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização”. O autor reforça que a criança pode usar o brinquedo de diversas maneiras, transformando-os de acordo com sua criatividade e interagindo sobre eles. Para (BUENO, 2010, p. 25):

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

Ao se tratar sobre o conceito de brinquedo, entende-se por objeto ou especificamente uma atividade lúdica que envolve a diferenciação cultural do sentido de gênero ao feminino e o masculino. Deste modo (CARNEIRO, 2012, p. 19) enfatiza que:

O brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, seja ela qual for. O brinquedo tem sempre como referencial à criança e sua história está ligada com a história da criança. Os piões, as bonecas, os carrinhos, entre outros, são exemplos de brinquedos, podendo ser estruturados ou não estruturados oriundos ou não de fabricação industrial.

Neste aspecto, a autora reforça que independentemente do tipo de brinquedo a criança pode utilizá-lo de diversas maneiras de acordo com sua criatividade, dando significado a eles, transformando-os sem preocupação com regras, oportunizando também se comunicar com seu próprio mundo. A criança associa-se a história do brinquedo ao transmitir suas crenças, valores e atitudes, sua forma de manifestação de comportamento com envolvimento ao manipular, conduzir, interagir de maneira espontânea e autônoma. Nesse momento, a brincadeira ganha destaque (OLIVEIRA, 2002, p. 160):

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Torna-se importante destacar a função da brincadeira como interação e construção dos conhecimentos da realidade da criança, compreender em sua especificidade na visão de mundo, suas vivências nos grupos sociais que convive entre outros, despertando assim sua autonomia.

A imaginação ganha destaque através do pensamento e da realidade da criança. A partir disso, começa a construir novos conhecimentos, agindo sobre os objetos, reestruturando seu espaço e tempo até chegar à lógica de suas interações.

Neste mesmo contexto é importante ressaltar que a criança pode desenvolver sua liberdade de pensamento, reflexão e se expressar através da imaginação. Entretanto, demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos. Segundo (OLIVEIRA, 2002, p. 160):

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Neste momento, torna-se importante destacar a função da brincadeira com a interação e construção de conhecimentos da realidade em que cada criança compreende em sua especificidade na visão de mundo de acordo com suas vivências, despertando assim, sua autonomia. A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

3 O LÚDICO: DEFINIÇÕES E IMPORTÂNCIA

Na formação da criança vários fatores contribuem para um desenvolvimento sadio, a imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Desse modo, o lúdico favorece esses fatores com uma produção de conhecimentos que podem ser tanto coletivos quanto individuais para que se torne cada vez mais autônoma ao aprender, ao conviver e ao respeitar regras. ((ALMEIDA 2007, p. 15 apud HOUAISS 2001, p. 1789).) Define que:

Lúdico relativo a jogo, a brinquedo e a brincadeira que visa mais ao divertimento do que qualquer outro objetivo. Que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de o fazer; tendência ou manifestação que surge na infância e na adolescência sob forma de jogo, divertimento

O significado de lúdico é do latim *Ludus* para conceituar o brincar, através dos jogos, brinquedos e divertimentos pelo comportamento do sujeito que joga oportunizando aprendizagem e compreensão global. A ênfase que se pretende destacar é que através do lúdico, o desenvolvimento da criança deve ser estimulado ao máximo tendo pessoas ao seu lado sempre intermediando esse desempenho.

Deve ser direcionado este trabalho ao professor como um instrumento facilitador e necessário para se prevenir quanto ao desempenho do aluno em seus aspectos afetivo, social e integral. Levar em conta que para ser lúdico não devemos submeter a criança a pressões e nem obrigações e sim o despertar das habilidades de forma prazerosa. Para que o desenvolvimento através do lúdico seja concretizado devemos observar as brincadeiras de faz de conta, os jogos com movimentos, assim como os de regras, as coleções e construções, justificando o conceito em que a criança aprende brincando. Por isso, a relação entre o jogo lúdico e a educação das crianças pelo ensino também de conteúdos na escola de forma motivacional para despertar uma necessidade ou até mesmo minimizá-la. Reafirmando a colocação de (ALMEIDA, 1995, p.11).

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como locação uma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

O aprender com alegria leva a criança a uma maior dedicação e desperta a vontade de conhecer algo novo. Desde o nascimento, deve ser acompanhada quanto ao seu desempenho praticando jogos, brincadeiras no despertar de suas fantasias, imaginação, o estímulo quanto aos aspectos cognitivos, sua socialização, como interação com outras pessoas e o espaço que ocupam e conquistam no decorrer de seus desafios. Se confiamos neste ensino, por que

relutamos em desenvolvê-lo? Há um desafio a ser superado, a busca de novos conhecimentos e qualificação para que o uso do lúdico beneficie o processo de ensino de maneira global.

Os benefícios do lúdico no fazer pedagógico é um elemento facilitador da criança na aprendizagem em toda sua fase de desenvolvimento do ensino, um método eficaz que contribuem também na socialização com interpretações reais da realidade cotidiana. O lúdico está no indivíduo que constrói, criando vínculos sociais de solidariedade, respeito entre outros, como forma didática de soluções de problemas também de comportamentos no âmbito escolar.

As crianças desenvolvem brincadeiras durante todo o seu desenvolvimento e precisa de espaços e recursos a seu favor para praticar suas ações. Assim, o lúdico é a dinâmica ou a ação de como se brinca ou joga, pois, a ludicidade através de jogos e brincadeiras são a efetivação destas ações como, explorar, desmontar, participar, construir, engajar e ser desafiador na superação de limites. Para que a criança haja ludicamente, com um objeto ou um brinquedo deve ser algo que lhe provoque curiosidade, manifestadas pela necessidade, estimular sua inteligência e a capacidade de conviver de maneira necessária e significativa.

Nas ações reais da criança, os objetos ganham novos significados, assim a ludicidade torna-se cada vez mais a rotina infantil de como olhar e atuar no mundo e prática de ensino de forma geral, situado na vida cotidiana como intervalo sem está ligado a interesses materiais ou necessidades biológicas. Torna-se uma prática social, um ato lúdico simbólico da infância, refletindo o poder e o desejo. A área em que opera o lúdico se destaca a potencialidade em articular as relações do sujeito e da experiência cultural da vida criativa., como base crescente da identidade.

Contudo, o lúdico mobiliza desejos como o saber, a curiosidade, a criatividade para direcionar novos conhecimentos, com um espaço de intermédio entre o mundo interno e externo onde ele está situado.

3.1 Política de Reorganização da Infância

É na escola que a criança desenvolve muitas habilidades e pratica a socialização por meio de suas vivências e experiências já apreciadas na família, na infância. Considera-se que também é um momento de descobertas, onde a escola deve propiciar condições mínimas para a continuidade destas rotinas.

Atualmente, no Brasil, o Ensino Fundamental é regulamentado pela Constituição Federal da República, de 1988 através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei Nº 9.394/96, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei Nº 8.069/1990

e do Plano Nacional de Educação (PNE), Lei Nº10.172, sinaliza-se o ensino obrigatório de nove anos, tornando-se meta em 2001 pela Lei Nº10.172 de 2001, aprovando assim o Plano Nacional de Educação. Em 2006, através da Lei Nº 11.274, estabelecia-se a inclusão de crianças de 6 anos de idade no Ensino Fundamental de 9 anos, o documento estabelece que:

[...] podemos ver o ensino fundamental de nove anos como mais uma estratégia de democratização e acesso à escola. A Lei nº. 11.274, de 6 de fevereiro de 2006, assegura o direito das crianças de seis anos à educação formal, obrigando as famílias a matriculá-las e o Estado a oferecer o atendimento. (Brasil, 2007, p. 27)

Segundo este documento, a estratégia apresenta-se pela oportunidade de matricular crianças de classes pobres nas escolas com seis (6) anos de idade. Desta maneira, significa bem mais que a garantia de mais um ano de escolaridade obrigatória, é uma oportunidade histórica de a criança de seis anos pertencente às classes populares ser introduzida a novos conhecimentos. No plano curricular, o novo ensino fundamental requer um projeto pedagógico próprio, como afirma o Parecer CEB nº. 24/2004:

[...] os sistemas de ensino e as escolas deverão compatibilizar a nova situação de oferta e duração do Ensino Fundamental a uma proposta pedagógica apropriada à faixa etária dos seis anos, especialmente em termos de organização do tempo e do espaço escolar, considerando igualmente mobiliário, equipamentos e recursos humanos adequados.

O documento chama a atenção para a aproximação de temas como alfabetização, letramento e brincadeira, que estavam distanciados do currículo da escola. O brincar deve ser tratado como um modo de estar no mundo como expressão legítima e única da infância. A brincadeira é entendida como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos iniciais do ensino fundamental de nove anos e sugere-se que seja contemplada nos tempos e espaços da escola e das salas de aula

A Lei Federal nº 8069/90, mostra que toda criança tem o direito de brincar, mostra também que “Toda a criança tem direito: à vida e à saúde, à liberdade, ao Respeito e à Dignidade, à convivência familiar e comunitária, à educação, à cultura e ao lazer, à proteção ao trabalho.” A compreensão desses assuntos aliados a uma proposta educativa contextualizada poderão contribuir na organização do trabalho pedagógico, tendo em vista o bem-estar da criança. Nesta abordagem o documento de Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998. v.1, p.29). Enfatiza-se que:

A intervenção intencional baseada na observação da brincadeira das Crianças. Oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço Estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências Imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que a brincadeira ocorra de maneira diversificada para proporcionar às crianças possibilidade de escolherem o temas, papéis, objetos e companheiro com quem brincar ou jogos de regras e de

construção, e assim elaborarem de forma pessoal independente suas emoções sentimentos conhecimentos e regras sociais.

Acreditamos em uma educação em que a transformação no indivíduo só se efetivará permeada na construção real de suas capacidades integradas em sua relação com o meio, advinda pela apropriação da experiência social historicamente acumulada e culturalmente organizada. “Nas brincadeiras a criança recria metaboliza naquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa”. (BRASIL, 1998.v.1.p.29).

Segundo este documento a riqueza do brincar para a criança está na sua capacidade de estimular a imaginação e contribuir no processo de socialização desenvolvendo seu potencial. Cabe a todos os envolvidos, incentivar de maneira significativa para favorecer o seu desenvolvimento infantil. Entretanto, deve oferecer condições mínimas para este atendimento, mas sabe-se que a real situação é outra, instituições que oferecem esta modalidade estão sofrendo sucateamento, pois com poucos recursos os estados e municípios não melhoram as condições principalmente estruturais aos que lá frequentam.

A família e a criança são concepções recentes, assim como a privacidade dos núcleos familiares surge com a transformação das sociedades que deixaram de ter a rua como espaço de convivência e as residências onde qualquer pessoa tinha trânsito livre e não era dispensada a criança nenhuma atenção especial. A infância hoje não é mais vista e estudada por conceitos universais, mas histórica e culturalmente localizada através de crianças vistas como sujeitos que vivem em lugares e tempos específicos.

Ao se referir à criança, desenvolver suas habilidades partindo de seus vastos conhecimentos da vida cotidiana, buscar ampliar gradativamente seu campo de curiosidade e inquietação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reafirma também, o papel do professor neste seguimento de ensino “é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças”. (BRASIL, 2017, p.12).

As instituições do Brasil têm organizado seu currículo das mais diversas maneiras. Em alguns casos esse currículo aparece de forma mais sistematizada, e, em outros, nem mesmo chega a ser explicitado, embora sempre haja uma seleção daquilo que se trabalha com as crianças. Cada uma dessas diferentes maneiras de organização curricular reflete as concepções de criança, e de desenvolvimento/aprendizagem, mostrando-se menos coerente com as perspectivas apontadas pela legislação em vigor, pelos estudos e pesquisas na área e mesmo pelas concepções teoricamente defendidas por estudiosos.

Portanto, deve-se fornecer experiências nas quais as crianças façam suas próprias observações, manipulem objetos, investiguem e explorem seu entorno, levantem hipóteses e consultem fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades.

4 A ALFABETIZAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS ATRAVÉS DO LÚDICO

A utilização de jogos torna-se mais eficaz para uma aprendizagem efetiva, tanto na leitura e escrita quanto nas diversas funções da língua, como auxílio e desenvolvimento das crianças na alfabetização de maneira agradável e dinâmica. Para uma aprendizagem significativa, o jogo é um intermediador como recurso pedagógico de grande importância para as crianças.

“Uma prática educativa, que se pauta na aprendizagem significativa, explicita o objetivo didático para a criança e a motiva a alcançá-lo de maneira voluntária e intencional, não precisando de subterfúgios para se efetivar”. (LIMA, 2008, p.27). Assim, O lúdico é uma importante ferramenta que pode contribuir de forma positiva para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos e em seu desenvolvimento, físico, pessoal e mental.

A vida escolar da criança se consolida também por meio da alfabetização, desenvolvendo suas habilidades intelectuais e pessoais que devem ser ampliadas a cada interação. Desta maneira, as atividades lúdicas se tornam de fundamental significado no processo de alfabetização, levando-as na busca do novo e do interessante de maneira dinâmica.

O autor enfatiza ainda que “uma prática educativa, que se pauta na aprendizagem significativa, explicita o objetivo didático para a criança e a motiva a alcançá-lo de maneira voluntária e intencional, não precisando de subterfúgios para se efetivar (LIMA, 2008, p.27). É o mesmo caso dos alfabetizando se eles não tiverem interesse em saber a aula, ou se a aula não der esse interesse ao educando, ela não será prazerosa. (ALMEIDA 2003, p. 11) relata que:

A este ato de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de EDUCAÇÃO. Esta não existe por si. É uma ação em conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam o mesmo saber. Por isso, educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, numa sociedade de classe, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus propósitos.

A criança convive em família e dar-se a elas um conjunto de regras, causando retração; a ação de educar não pode ser restringida a apresentar apenas conhecimentos formais, deve-se também deixá-las empresar o corpo em sua totalidade. Nestas afirmativas: (LIMA, 2008, p.20).

A interpretação dos conteúdos dos jogos revela que tipo de conhecimentos, valores, atitudes, comportamentos estamos impondo às crianças, quais são os elementos de que elas estão se apropriando e incorporando nas situações lúdicas. O jogo é um importante recurso que permite à criança a assimilação e a sua inserção na cultura, na vida social e no mundo.

O autor relata que a utilização destas atividades no meio educativo deve proporcionar às crianças diversos conhecimentos já apreendidos e precisam ser estimulados de forma lúdica através da curiosidade, imaginação, experiências do mundo e podem ser exploradas suas possibilidades. (OLIVEIRA, 1998, p.12).

Não é apenas o caráter de espontaneidade do jogo que torna uma atividade importante para aprendizagem e o desenvolvimento da criança, mas sim a prática no plano da imaginação da capacidade e/ou habilidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papéis e situações do cotidiano, bem como, o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e regras inerentes a cada situação.

Segundo o autor, ao desenvolver o jogo simbólico, a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, há bits e situações diversas. Na infância, essa importância é muito significativa na medida em que possibilita uma nova forma de ver o comportamento de cada criança, as suas relações com a natureza a questão ligada à sua vivência entres outros, nesse sentido favorece novos conceitos estabelecendo a abordagem histórica cultural. Dessa forma, a criança tem como principal enfoque o jogo do faz de conta: (OLIVEIRA,1998, p.16).

O papel do brinquedo, refere-se especialmente a brincadeira de “faz –de- conta”, como brincar de casinha, brincar de escolinha brincar com o cabo de vassoura como se fosse o cavalo, faz referências a outro tipo de brinquedo, mas a brincadeira de “faz de conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo em desenvolvimento.

Diante destas conjecturas, o autor destaca o mérito que a brincadeira no jogo faz de conta desenvolve na aprendizagem infantil, podemos atribuir à escola o grande desafio para que tal prática aconteça de maneira significativa e verdadeira que o brinquedo ou brincadeira, possibilita o avanço no ensino e aprendizagem. Entretanto, para que o brinquedo se torne de fato instrumento pedagógico eficaz nos espaços educativos de modo a ajudar o professor a ensinar a criança a ser um agente transformador na construção de um mundo melhor, é preciso que a escola esteja estruturada e explicitamente comprometida com a promoção de processo de aprendizagem de desenvolvimento educacional.

Outro questionamento se pautava na possibilidade de se organizar a escola seguindo um plano de tarefas similar ao que ocorre fora, “na casa, na rua e na sociedade” (HERNÁNDEZ, 1998, p. 67). Isso faz com que educando não faça distinção entre a vida exterior e a vida escolar, porque os projetos precisam estar próximos à vida. Essa visão traduz de forma satisfatória o trabalho com projetos como ponto central do que constituiria a filosofia construtivista a ser desenvolvida no cotidiano escolar. Como é o caso das oficinas lúdicas. Nesta abordagem (OLIVEIRA, 1998, p.135) ressalta “A brincadeira fornece, ampla estrutura, básica para

mudanças das necessidades e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real”. Mediante tais considerações sobre a importante relação que a criança também em idade escolar com situações desafiadoras, a responsabilidade que a escola possui em seu processo educativo frente a essa necessidade lúdica. A autora enfatiza ainda que:

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem um papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. (OLIVEIRA,1998, p.32).

Nestas afirmativas, os procedimentos regulares que ocorrem na escola como demonstração, assistência, fornecimento de pista, instruções são fundamentais na promoção do “bom ensino”. Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas que, no caso específico da escola, são professor e as demais crianças é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo.

Desta maneira, é necessário, portanto, uma visão mais flexível do ato de brincar, como o lúdico pode servir de instrumento facilitador não só da aprendizagem, como também no desenvolvimento psicomotor que melhora o desempenho dos alunos capacitando-os a resolver problemas através de soluções criativas. Fortalecendo também sua autoestima, e promovendo valores tais como solidariedade, honestidade, respeito, coragem, entre outros.

O desafio, no entanto, é trazer aos docentes a consciência da cooperação, da vida em sociedade e do ato de brincar, para desenvolver a capacidades e o potencial de seus alunos para que sua prática auxilie verdadeiramente no fazer lúdico do aluno. A ludicidade na educação prioriza as crianças e constrói conhecimento sob a mediação do professor, formulam hipóteses, aprendem a trabalhar em grupos e valorizar as diferenças.

A partir daí, constrói conhecimento de forma prazerosa vivenciam situações, manipulam materiais se aprendem brincando. Por meio de brincadeiras planejadas, isto é, com finalidade educacional o professor saberá em que momento realizará a intervenção na brincadeira que será mediada pela relação ativa entre professor e aluno.

O jogo proporciona diretas e significativas alterações da estrutura e da ênfase sobre a interação com o meio sociocultural, a criança cria, a parti do que conhecer, das oportunidades do meio e em função de suas necessidades e preferências. De acordo com as concepções de Vygotsky, “uma prática pedagógica adequada perpassa não somente por deixar as crianças; brincarem. Mas fundamentalmente, por ajudá-las a brincar, por brincar com elas e principalmente por ensiná-las através do brincar”. (OLIVEIRA,1998, p.37).

Contudo essa prática consciente atuante do professor só será possível se a escola também tiver uma postura comprometida com a promoção do processo de ensino e aprendizagem, pois a reforma educacional coerente envolve conteúdos conceituais, procedimentais e atitudes, os quais afetam diretamente no sucesso ou fracasso do aluno, pois os primeiros anos de escolaridade são essenciais na vida de toda criança.

Considera-se que a escola e o professor permitem através de jogos simbólicos, não só aprimoramento do conhecimento já alcançado pela criança (nível de desenvolvimento real-objetivações em- si), mas a superação do modo de compreensão da realidade, avançando de forma qualitativa no nível de desenvolvimento proximal possibilitando ainda, adquirir conhecimento novos e ampliar sua visão de mundo.

Deste modo, por meio de intervenção coerente com o caráter educativo o educador promove uma real transformação da realidade até então conhecida e considerada certa pela criança, perfazendo a dialogicidade entre a teoria e a prática. No trabalho com projetos, deve prevalecer a atitude de solidariedade. O professor deixa de ser um especialista e se torna um aprendiz, construindo hipóteses conjuntamente com seus alunos. Se, ao longo das diversas práticas sociais, o indivíduo produz um saber sistemático e espontâneo (não-intencional), na escola, a atividade aí implícita está na expressão elaborada do saber que surge na prática social.

Dessa forma, entendemos que o professor é o principal colaborador para mediar a ação lúdica da criança em uma significativa situação de aprendizagem, na qual a relação da criança com a brincadeira espontânea realizada, seja apenas eixo norteador para o seu trabalho pedagógico. O autor (HERNANDES,1998, p.85) também afirma que:

Ao se adotar o trabalho com projetos, é indispensável que fique evidente que não se trata de um método ou estratégia, mas de um convite à reflexão sobre a escola e sua função. Isso abre espaço para uma nova tomada de decisões, levando em conta o conhecimento escolar e o próprio papel da escola.

Nestas análise, é propósito da escola, assim como dos professores, garantir que a criança não se concentre apenas nos seus conhecimentos prévios sustentado pela vida cotidiana, mas avance qualitativamente nas objetivações de em si ao para si, na superação da realidade em que se vê imersa, através de uma, atenta e planejada a intervenção pedagógica centrada na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, que a criança estará próxima a conseguir alcançar o conhecimento próximo aquele já consolidado.

5 BRINCADEIRAS E JOGOS COMO BENEFÍCIOS PARA APRENDIZAGEM LÚDICA

Jogos, brinquedos e brincadeiras nos reportam a infância das crianças. Entretanto, não se imagina pensar em uma criança que não goste de brincar ou interagir através de uma atividade lúdica. (LIMA,2008, p.31). Esclarece:

O jogo e a brincadeira, portanto, não são apenas uma necessidade da criança, mas um direito que, no Brasil, está garantido por diversos instrumentos legais, entre os quais, os Direitos Universais da Criança de 1959, a Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (1989). Quando diversos instrumentos legais tentam preservar um direito básico, é sinal de que ele não está sendo plenamente assegurado.

Por meio de jogos e brincadeiras é possível formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente. Logo, houve necessidade de refletir sobre a importância do lúdico e sua qualidade como facilitador para o ensino e a aquisição da leitura e da escrita. É preciso ser uma atividade contínua, pois é um ensino que acontece gradativamente. De acordo com (VYGOTSKY 1989, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

A criança começa brincando dentro do ambiente familiar com seus familiares estimulados pelos mesmos e com o passar do tempo também com seus amigos e colegas dentro do ambiente escolar, estimulados principalmente por seus professores. Busca respostas as suas dificuldades com alternativas apresentadas nas brincadeiras e nos jogos e assim, testando seus limites e satisfazendo seus desejos na capacidade de criar e ter autonomia.

Para (TELES 1997, p. 49) “a criança brinca para descarregar sua energia, para se preparar para a vida, para dar expansão às suas tendências reprimidas, para afirmar - se, para realizar suas aspirações, para aprender a lidar com a realidade”. Perceber a ação das crianças durante situações lúdicas que são constituídas livremente na imaginação, permitem observar de que maneira a atribuição e significados transformam a percepção e o comportamento infantil, visto que o lúdico é prazeroso, pois permite a criança absorver melhor sua capacidade de aprender. Assim, oportuniza-se um clima de entusiasmo a este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade motivacional capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Para tanto, estas atividades devem despertar maior interesse nas habilidades a serem adquiridas pela criança. O lúdico é a parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Desta forma, o lúdico no processo de aprendizagem é um caminho que leva as crianças para novas descobertas, revelando segredos escondidos explorando assim um mundo desconhecido e quando a criança é motivada pelo prazer, ela se desenvolve mais facilmente.

O lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa, aumentando seu raciocínio, também leva a avançar nas suas hipóteses. Logo, as utilizações das atividades lúdicas devem proporcionar a criança o divertimento e aprendizagem, precisam pensar e agir, assim, desenvolve-se e aprendem brincando. Permitem aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem podendo ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno.

Desta forma, quando estão envolvidos emocionalmente na ação, na emoção ele tende a torna-se mais disposto e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem com os jogos e brincadeiras. No entanto, a escola deve ser um espaço de interação no qual a criança experimente o mundo e internalize a compreensão de diversos sentimentos e conhecimentos. Para (SANTOS 2008, p. 16):

Cada criança tem um nível maturacional diferente, tem uma bagagem de experiências diferente, tem uma forma de interagir com o meio que lhe é própria, possui maneiras distintas de desequilibra-se conseqüentemente o estímulo que possibilita a construção do conhecimento é absolutamente individual.

Durante muito tempo, tanto para os pais, quanto para muitos educadores a brincadeira esteve associada a necessidade de a criança extravasar energias contidas na sala de aula ou o descansar do trabalho pedagógico, o que ao mesmo tempo nos causa preocupação e consternação.

Com base no exposto, percebeu-se que as brincadeiras, desenvolvem o aprendizado da criança, e estimula seu potencial, buscando melhorar o aspecto: físicos, cognitivo e emocional. O espaço educativo tende a ser favorável ao aluno para que ele possa sentir-se bem à vontade, é preciso que esse ambiente possibilite várias alternativas como brinquedos, jogos educativos, músicas, entre outras, dando-lhes oportunidades de escolhas, favorecendo sua autonomia. Brincando as crianças interagem e desenvolvem a criatividade, imaginação suas habilidades em seu processo de ensino e aprendizagem de forma espontânea.

Antes de continuarmos, é necessário um esclarecimento importante: as palavras brincar, brincadeira e jogo não podem ser entendidos isoladamente, elas são intrinsecamente ligadas. “O brincar e a brincadeira na literatura pedagógica atual aparecem diferenciadas muitas vezes,

de jogo em vista de preservar, no primeiro sentido o lúdico das atividades infantis, diferenciadas então da utilização indisciplinada da palavra jogo”. (GUIMARÃES,2003, p.22).

Desta maneira, torna-se ação conseqüentemente e podemos concluir que na realização da brincadeira temos uma atuação que de maneira geral, as palavras jogos, brinquedos e brincadeiras são tratados como sinônimos em relação aos seus significados. Apenas o brinquedo, enquanto objeto, foge a esta relação.

Nesta análise, tão somente enquanto objeto (forma estática). Quando a palavra brinquedo é usada no sentido de ação. “Denota não mais o objeto e, sim, a relação dinâmica, a ação lúdica. Passa ter o mesmo significado de jogo ou brincadeira”. (GUIMARÃES,2003, p.56).

Diante dos esclarecimentos, elencamos a compreensão sobre o significado dos elementos que compõem o fazer lúdico da criança; brincar é uma necessidade em que ela se diverte, faz- de conta, desenvolve sua imaginação e criatividade e se socializa. Em relação ao Brinquedo: é um suporte ativo da brincadeira, ou seja, o brinquedo verdadeiro objeto de prazer e satisfação para a criança, proporciona oportunidades para o aprendizado, a criatividade, a comunicação e expressão e o Jogo: é uma possibilidade de brincadeira, haja vista se organizado muitas vezes por uma composição própria com regras, objetivos papeis e posições, demarcadas, podendo também evoluir. Nas contribuições de (KISHIMOTO, 1993, p.56) sobre a ação lúdica do brincar:

Crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de significados, típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo. Uma educação que expõe aos contos e brincadeiras carregadas de imagens sociais e culturais contribui para o desenvolvimento de representações de natureza icônica, necessários ao aparecimento do simbolismo.

Para o autor, os comportamentos sociais são aprendidos pela criança na interação com os adultos com os quais convive. Assim, produz e responde a indagações e abre espaço para experiências impossíveis em outros contextos devidas, o que promove comportamentos que vão além das possibilidades atuais, apontando para sua área potencial de desenvolvimento. Pautadas pela influente importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, considera-se que qual venha ser o papel da educação para favorecer a superação das objetivações em si rumo e para si, permeada pelas instituições de ensino através do trabalho educativo dos profissionais da educação.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas

sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 1993, p. 140).

Entende-se que para a criança o brincar, brinquedo e a brincadeira o jogo tem muito valor, esse suporte torna-se ainda mais precioso quando utilizado de maneira significativa no processo de ensino e aprendizagem à medida que o professor consegue refletir, perceber, agir na utilização desses elementos torna-se imprescindível na vida da criança.

Para tanto, nas brincadeiras as relações de afeto, abraços através da ludicidade ou escutas infantis escolhidas e contadas às crianças se tornam prazerosa. Todavia, as brincadeiras coletivas também são de suma importância, porque é através das relações de afeto que os alunos se sentem mais à vontade para agir com tranquilidade para expressar seus sentimentos, como amizade, respeito entre si.

Nos jogos e brincadeiras há, diversas diferenças nos gêneros e comportamentos. Com a utilização dos brinquedos e brincadeiras, é preciso que o professor respeite o ritmo e a individualidade de cada criança, pautada no princípio da diversidade contribuindo para uma formação com qualidade e objetividade, para o processo de ensino e aprendizagem. “O brincar tem a prioridade das crianças que possuem flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos”. (KISHIMOTO, 1993, p.158). Em que a criança desde sempre está imersa na cultura, e através do jogo exercita ações de entendimento sobre as relações Inter individuais, culturais, que observa e vivência. Elaborando assim de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos conhecimento e regras sociais.

Acreditamos que os jogos e brincadeiras são fundamentais para aprimorar o conhecimento adquirido pela criança, pois desde muito cedo estabelece a brincadeira como ato de ver ou espelhar-se em outra pessoa, o comportamento desde seu nascimento, já implica no seu processo de aprendizagem.

(BROUGÈRE, 2003, p.32), por sua vez, defende que “é possível a conciliação entre o jogar e o aprender, no contexto educacional, desde que sejam respeitadas as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta”. Leitura e escrita com ludicidade precisam ser exercitadas gradativamente, e com várias maneiras (dinâmicas, dança, jogos, interpretação entre outras). As produções lúdicas das crianças devem ser percebidas pelo professor ao reconhecer esta ligação com a aprendizagem e compartilhar brincadeiras, jogos e histórias que estimulem a curiosidade de maneira intencional.

O autor enfatiza ainda que “não é possível uma adesão total dos diferentes sujeitos do contexto educacional à incorporação do jogo como recurso pedagógico, pois a decisão de

incorporá-lo como tal está permeada não apenas por opções de natureza pedagógica, mas também política”. (BROUGÈRE, 2003, p.34). É preciso um conhecimento mais elaborado acerca do tema e nossos educadores precisam estar motivados a intervir no intuito de contribuir para uma aprendizagem dinâmica e significativa. Nesta perspectiva (LIMA,2008, p.21) relata que:

Quanto mais o educador conhecer sobre esse tipo de atividade, mais ele pode compreender o que acontece no interior do jogo, permitindo-lhe certa interferência e influência. A compreensão do jogo na sua essência, a elucidação da sua importância no contexto educacional e as possibilidades de interferência são polos que se interpenetram e se complementam, oferecendo subsídios para a incorporação do jogo como recurso pedagógico.

Para o autor, o professor deve permitir que os jogos e brincadeiras sejam rotinas no cotidiano pedagógico dos alunos, mas sempre almejando um objetivo didático, com ensino pautado na institucionalização do lúdico ressignificando o valor educativo do jogo e das brincadeiras. O autor (LIMA,1998, p.123) enfatiza ainda que

Os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento da linguagem, pois eles requerem da criança um determinado nível de desenvolvimento de comunicação verbal. Nas situações lúdicas, as crianças são instigadas a expressar suas vontades e suas intenções de forma compreensível.

No contexto educacional, os professores e as crianças precisam superar qualquer tipo de barreiras que se tornem empecilhos para incorporar a prática de jogos e brincadeiras na aprendizagem com proximidade, o uso permanente do diálogo e o respeito mútuo. Pois jogar e aprender impulsiona o desenvolvimento.

A socialização na escola é algo fundamental tanto para a escola como para os alunos, de acordo com (SILVA 2005, p. 25). “A socialização na escola poderá ser melhor exercitada nas aulas de recreação, pois as atividades são desenvolvidas em ambiente de cooperação, respeito mútuo, levando a criança a ter autoconfiança e autocontrole.

Portanto, Com a utilização dos brinquedos e brincadeiras, é preciso que o professor respeite o ritmo e a individualidade e sua especificidade buscando construir uma escola inclusiva pautada no princípio da diversidade contribuindo para uma formação com qualidade e objetividade, para o processo de ensino e aprendizagem.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

6.1 Caracterização da Pesquisa

Esta proposta de estudo científico foi desenvolvida pelas acadêmicas do Curso de Pedagogia, tem como base a pesquisa de campo voltando-se aos olhares para as turmas do 1º ano do Ensino Fundamental existente na escola, sustentada a temática sobre a ludicidade para responder a estas indagações foram apontadas as técnicas e os instrumentos utilizados para coleta de dados.

Para enfatizar esta pesquisa, buscou-se os objetivos voltados as inquietações das acadêmicas sobre o tema em questão. Elencado em analisar situações vivenciadas na escola que contribuem para a aprendizagem do aluno em relação as atividades lúdicas na alfabetização.

A pesquisa teve um caráter qualitativo para entender os processos que podem se restringir a um caso, numa investigação bem aprofundada. (ROMANOWSKI E CORTELAZZO,2006, p.41). Para alunos em relação ao estudo através do lúdico, por meio da coleta de dados e análises sobre as respostas apresentadas e ajudaram a fazer a diagnóstico qualitativo reforçando-o, com isso identificou as dificuldades que os alunos enfrentaram junto com a escola em relação a este assunto.

Houve diversos caminhos percorridos para realização da pesquisa, criou-se produtos com intuito de tentar amenizar problemas e solucionar dúvidas, mediante a aplicação de procedimentos, em que se torna uma espécie de prerrogativa a ser direcionada.

6.2 Local e Participantes da Pesquisa

A pesquisa foi realizada no Município de Pedra Branca, Estado do Amapá na Escola E.M.E.F Professora Érika Daniela de Castro Silva, localizada na Rua São Francisco, nº 2033, Bairro Reviver, que atende aos segmentos da Educação Infantil, Ensino Fundamental I e Educação de Jovens e Adultos, no total de 319 alunos matriculados. Voltou-se olhares para as turmas de 1º ano do Ensino Fundamental I. Assim, foram definidos como informantes desta pesquisa: Professores que atuam no 1º ano do Ensino Fundamental I e alunos cursando o 1º ano do Ensino Fundamental I. Participaram da pesquisa 5 (cinco) professores e 6 (seis) alunos. De modo a resguardar a identidade dos participantes, os professores foram denominados de P1, P2, P3, P4 e P5. Os alunos como A1, A2, A3, A4, A5, A6.

Dos profissionais participantes da pesquisa, todos possuem experiências de no mínimo 10 (dez) anos com o público citado, assim, entendeu-se que não possuem falta de prática profissional e todos atuam no Ensino Fundamental I.

Tabela 1: Tempo de serviço dos professores entrevistados

Prof.	Tempo de serviço	Série que leciona
P1	16 ANOS	Ens. Fundamental
P2	24 ANOS	Ed. Infantil e Ens. Fundamental
P3	20 ANOS	Ed. Infantil e Ens. Fundamental
P4	15 ANOS	Ed. Infantil e Ens. Fundamental
P5	16 ANOS	Ed. Infantil e Ens. Fundamental

Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

6.3 Tipo de Pesquisa

O estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica e de campo. Utilizou-se a abordagem qualitativa e revisões bibliográficas enfatizando a ludicidade com foco na realidade educacional em turmas do 1º ano do Ensino Fundamental.

6.4 Instrumentos de coleta de dados

Para efetivar os procedimentos de pesquisa foram utilizadas, algumas técnicas de coleta de dados como entrevistas, elaboradas pelas acadêmicas sobre as experiências compartilhadas na escola para reforçar e sustentar os resultados obtidos durante a aplicação da pesquisa, que todo instrumental tem a natureza de estratégia ou tática para a ação e a habilidade em pesquisar, ou seja, definir qual maneira, propiciando o desenvolvimento da investigação científica. Nas palavras de (BARROS 2014, p.70). Dar-se, assim, uma articulação entre os instrumentos e as técnicas durante todo o processo de estudo.

Para melhor entender o fenômeno, também foi utilizada a pesquisa de campo pelas pesquisadoras para registro e medição dos dados. Foi necessário ter-se claro que nenhum alto grau de confiabilidade assegura resultados positivos (BARROS, 2014, p.72). Com base nos instrumentos de medição, relacionar os instrumentais técnicos para serem operacionalizados pelas pesquisadoras. (GIL, 2008, p.128):

A entrevista é uma das técnicas de coleta de dados mais utilizada no âmbito das ciências sociais. Psicólogos, sociólogos, pedagogos, assistentes sociais e praticamente todos os outros profissionais que tratam de problemas humanos valem-se desta técnica, não apenas para coleta de dados, mas também como o objetivo voltado para diagnóstico e orientação.

A ideia em pauta situa-se na reflexão acerca da pesquisa como ação de melhoramento cooperativo do ensino que na educação essa atividade se traduz em mais práticas de pesquisa e solução de problemas pelos professores, administradores, alunos e pessoas da comunidade, enquanto a qualidade do processo ensino-aprendizagem.

A proposito disto, a pesquisa-ação para (MOREIRA e CALEFE 2006, p.89-90), trata-se de “oportunizar a discussão acerca do lúdico, voltado para a prática pedagógica”. Desta forma, buscou-se neste projeto apresentar opções de atividades diferenciadas que estimulem uma aprendizagem significativa aos educandos e promover a reflexão, a partir da metodologia inovadora e facilite a socialização em todos os envolvidos na ação.

- Aplicação de entrevista

As entrevistas tiveram sete (07) questões direcionadas aos estudantes que frequentam as turmas do 1º ano numa instituição de ensino da rede pública municipal do município de Pedra Branca/AP, conforme consta no ANEXO deste projeto.

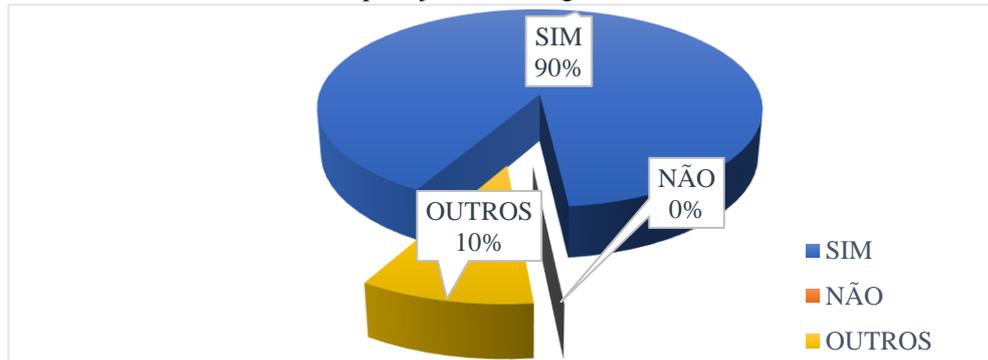
- Pesquisa ação

A pesquisa ação foi desenvolvida com ações direcionadas aos alunos com propostas de atividades lúdicas e apresentadas para serem catalogadas ou serem utilizadas como coleta de dados.

7 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta sessão apresentamos os dados tanto quantitativos quanto qualitativos obtidos através das entrevistas dos professores e alunos participantes.

Gráfico 1 – Sabendo da importância do planejamento para o desenvolvimento das atividades, você como docente planeja antes da regência?



Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Em relação a importância de planejamento no desenvolvimento das atividades na regência em turma do EF 90% dos professores afirmaram que é muito importante para a rotina diária do professor mesmo em tempos remotos, 10% outras justificativas. Em que as atividades são enviadas aos alunos e orientadas por redes sociais como WhatsApp ou nos encontros mensais aos pais. Para este questionamento (MENEGOLLA & SANT'ANNA, 2001, p.40) diz que o planejamento “É um instrumento direcional de todo o processo educacional, pois estabelece e determina as grandes urgências, indica as prioridades básicas, ordena e determina todos os recursos e meios necessários para a consecução de grandes finalidades, metas e objetivos da educação.” Para tanto, qualquer atividade para ter sucesso pedagógico precisa ser planejada com objetivos direcionados principalmente ao alcance dos alunos e suas dificuldades.

Gráfico 2 – Quando você elabora o plano de aula, você envolve os jogos lúdicos nas etapas da aprendizagem?

Conforme analisado, sobre envolver os jogos lúdicos na aprendizagem os professores foram unânimes ao confirmar 100% essa efetivação, pois todos disseram que utilizam nas etapas. Para (BAQUERO, 2000, p.27). “O lúdico aliado ao conhecimento é de fundamental importância no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo”. Com isso, o professor deve combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que

os alunos necessitam. Deste modo, o processo educativo já se torna literalmente ativo entre alunos e professor.

Gráfico 3 – Você como educador utilizando métodos tradicionais de ensino, tem dificuldade de ensinar pelo lúdico?

De acordo com 100% dos profissionais participantes os métodos tradicionais de ensino disseram que não interferem no momento de se diversificar a aula com estratégias lúdicas. (ALMEIDA, 2003, p.18) expõe que “o grande educador faz do jogo uma arte para desenvolver a educação das crianças”. Estas palavras nos direcionam a importância do lúdico na escola para valorizar as relações e adquirir valores enriquecidos com atividades criativas do professor.

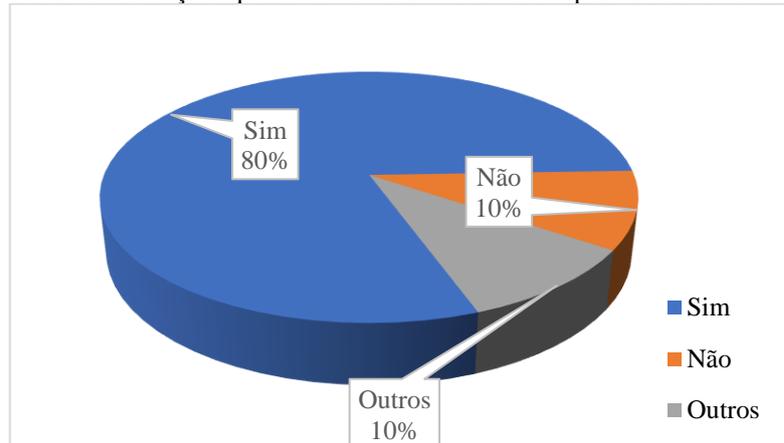
Gráfico 4 – Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras para a alfabetização?

Ao se tratar sobre a relevância da utilização de jogos e brincadeiras na alfabetização, nossos professores também citaram sim em 100% das respostas de nossa pesquisa. A aprendizagem lúdica como promotora da capacidade e potencialidade do aluno deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica. Através da organização do trabalho pedagógico com inserção da aprendizagem lúdica, as atividades prazerosas permanecem presentes na escola. (RODRIGUES,2013, p.47). Assim, podemos perceber a importância da ludicidade para a formação global do indivíduo, visto que é condição para o desenvolvimento da socialização, da criatividade, das diversas linguagens, sendo fundamental na formação integral do ser humano.

Gráfico 5 – Você vê como é importante a inovação metodológica através de jogos e brincadeiras para o processo ensino e aprendizagem?

Quando questionados sobre a importância metodológica de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, 100% de nossos professores confirmaram esta indagação. (SILVEIRA, 1998, p.02) enfatiza que “jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos. Deve levar em conta que estes jogos pedagógicos devem ser instrumentos de apoio a conteúdos já utilizados pelo professor construídos e direcionados com objetivos propostos.

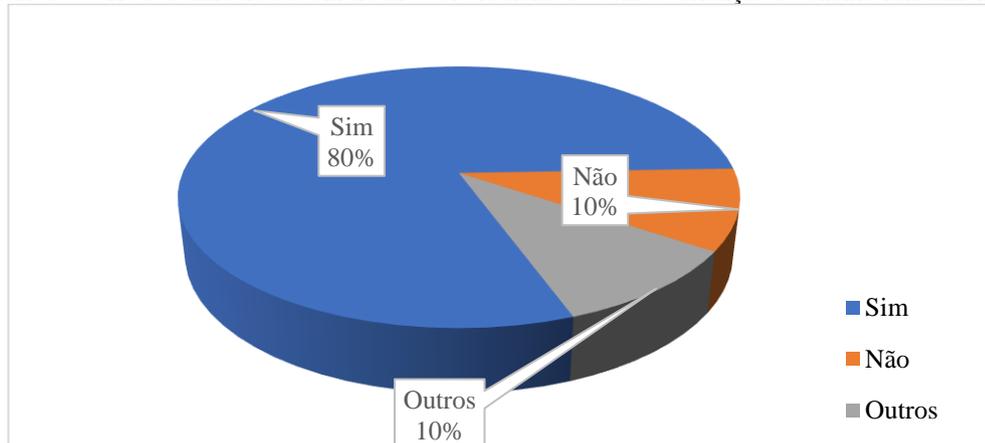
Gráfico 6 – Já ocorreram situações que o levaram a falar sobre a importância do lúdico na sala de aula?



Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Sobre o gráfico acima, que enfatiza a necessidade de se tratar sobre a importância do lúdico, houve algumas divergências em que 80% dos participantes disseram sim, com 10% não e outros com 10% não obtiveram respostas. No fundo, a Educação não é senão uma outra palavra para designar as relações sociais. Ao fim de contas é muito difícil educar alguém. Podemos apenas fazer o nosso melhor» (BOUGNOUX, 1993, p.27). A criança colocada diante de situações lúdicas aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também com as atividades educativas.

Gráfico 7 – Houve dificuldade em tratar sobre ludicidade com as crianças do ensino fundamental?



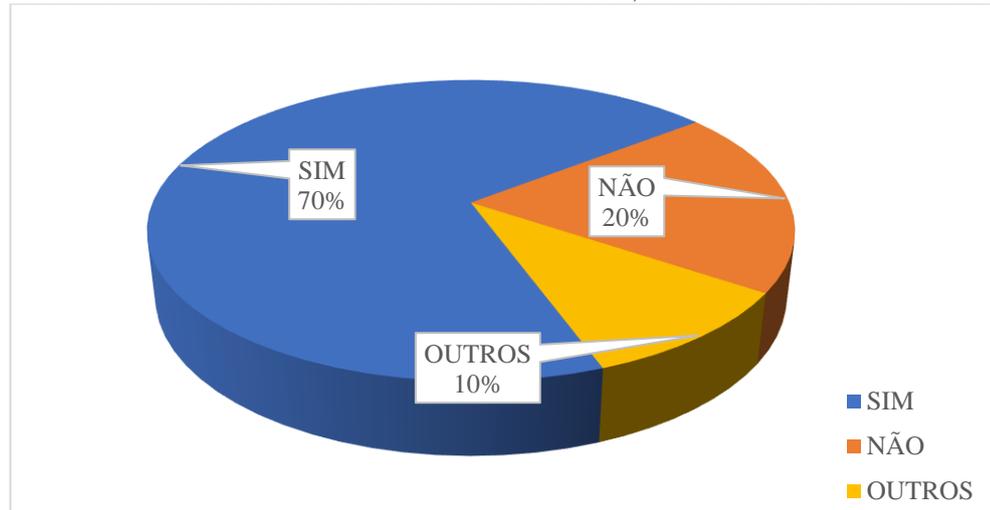
Fonte Pesquisa II do TCC (2021)

Nas dificuldades em tratar sobre ludicidade no Ensino Fundamental, os pesquisados enfatizaram respostas com 80% sim, sendo 10% não conseguiram tratar o assunto e outros 10% não obtiveram as mesmas respostas. Ferreira (2002, p. 11), relata que “a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem”. Durante este processo de

alfabetização, é essencial que o professor desenvolva tais atividades com as crianças, propiciando formas interessantes e satisfatórias e dialogada.

Nesta próxima sessão serão analisados os gráficos relacionados ao resultado obtido pelas respostas dos alunos que participaram da pesquisa.

Gráfico 8 – Você desenvolve as atividades de rotina da escola, como leitura e escrita com interesse?



Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Nas respostas dos alunos analisou-se as seguintes questões, em que 70% deles possuem interesse em desenvolver as atividades de leitura e escrita como rotina escolar, sendo 10% disseram não ter interesse e outros analisaram outras respostas para esta indagação. Nestas análises, (GERALDI, 1998; KOCH, 2014) analisam que “a linguagem constitui forma de interação, um modo de estabelecer compromissos entre locutor e interlocutor mediados pela realidade social”. Contudo, existe a possibilidade de fazermos escolhas a respeito das leituras, de adotarmos um tempo qualitativamente mais longo e flexível, conforme as possibilidades do leitor cabe ao aluno a motivação e organização também no contexto familiar.

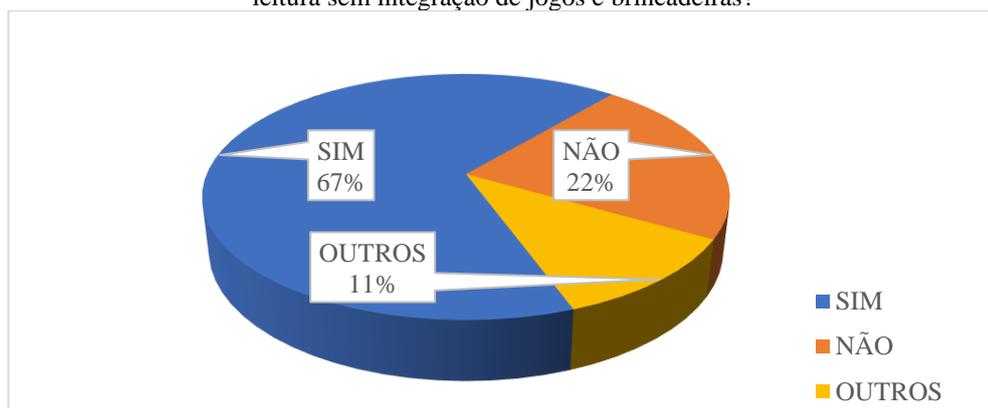
Gráfico 9 – Quando envolve jogo lúdicos nas etapas das atividades você as práticas?



Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Em conformidade ao gráfico acima, as respostas dos alunos ao praticar as atividades lúdicas responderam da seguinte forma 70% disseram sim, e 20% responderam outras questões sobre esse assunto a ser abordado. (COTRIM & PARISI, 1985, p.209). Esclarece “se a educação se processa por meio do permanente ato de reorganizar e reconstruir nossas experiências, devemos hoje atribuímos um valor ainda insuficiente ao lúdico, que consiste em experimentar com prazer e alegria”. Não poderiam, também, habitar toda e qualquer ação educativa, se somos movidos pelo prazer de ser e de fazer algo com seriedade e naturalidade com as crianças.

Gráfico 10 – Você tem dificuldade em aprender apenas pelas atividades escritas e leitura sem integração de jogos e brincadeiras?

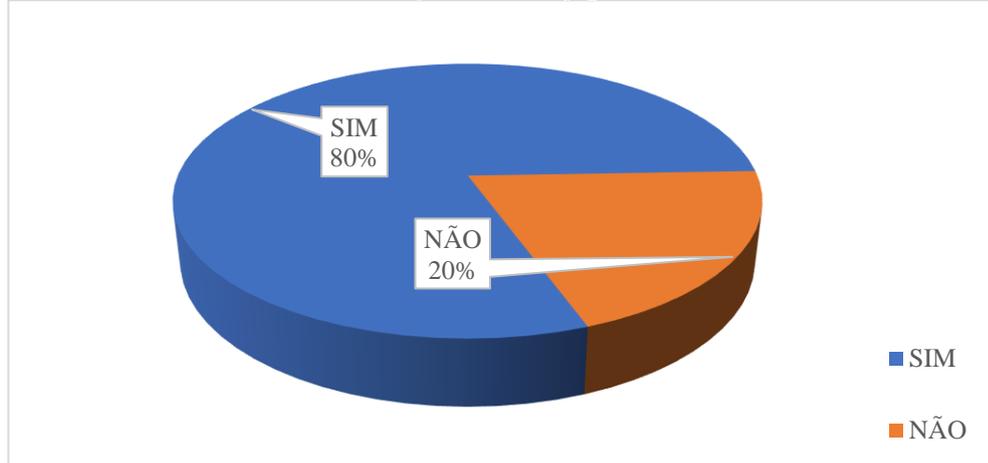


Fonte Pesquisa II do TCC (2021)

Temas relacionados sobre as dificuldades de leitura e escrita sem o uso de jogos e brincadeiras foram diversas, com 22% confirmando que não possuem dificuldades, 67% disseram que sim há certas dificuldades e 11% optaram com outras respostas. Nesta análise,

(MACEDO,2007, p.16) sintetiza que “valorizar do lúdico significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças”. Assim, para elas, apenas o lúdico faz sentido como outras atividades de rotina diária.

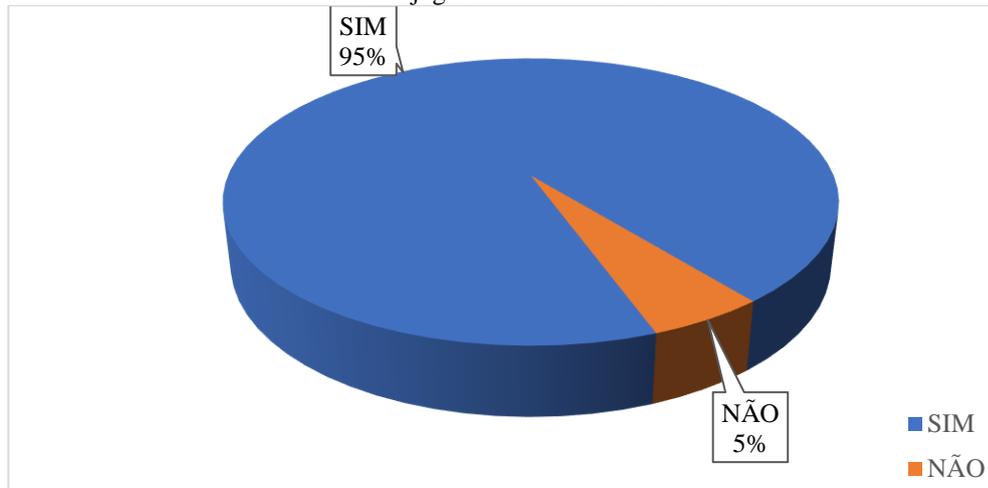
Gráfico 11 - Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras nas atividades de rotina?



Fonte Pesquisa II do TCC (2021)

Para responder as questões relevantes ao uso de jogos nas atividades de rotina, os alunos afirmaram 80% que sim, entretanto 20% disseram que não fazem questão pela atividade. Para essa discussão (CUNHA,2001, p.24) relata que “o brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças”. Para melhorar seu desempenho escolar e despertar novas habilidades.

Gráfico 12 – Já ocorreram situações que o levaram a não desenvolver suas atividades de jogos e brincadeiras nas aulas?

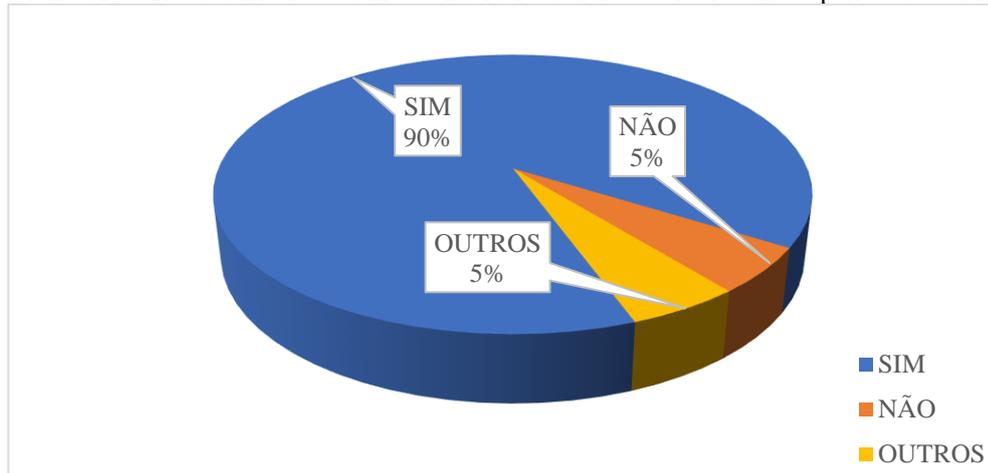


Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Quanto ao ocorrer situações que interferiram na resolução de uma atividade com jogos e brincadeiras, 95% dos alunos disseram sim, em que apenas 5% registraram a respostas que

não tiveram dificuldades. Segundo (REGO, 2000, p. 79), “O uso dos jogos proporciona, ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Neste aspecto, o esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere, que define aonde ele quer chegar.

Gráfico 13 – Houve dificuldade em desenvolver as atividades lúdicas neste período escolar?



Fonte: Pesquisa II do TCC (2021)

Ao serem perguntados sobre dificuldades em praticar atividades lúdicas neste período escolar, os alunos apresentaram as seguintes afirmações em que 90% deles disseram ter dificuldades neste período, com 5% relatando que não apresentaram dificuldades e apenas 5% confirmaram outras situações. No Parecer 5/2020. Uma alternativa é o envio de material de suporte pedagógico organizado pelas escolas para as famílias ou responsáveis, considerando os cuidados necessários nessa rotina de atividades remotas, como novas formas ensinar e aprender.

Gráfico 14 - Durante os jogos e brincadeiras com a turma, há diferenças quanto ao gênero e o comportamento dos alunos?

Ao analisar o questionamento sobre a diferenças de comportamento das crianças durante os jogos e brincadeiras pelo gênero, eles admitiram em 100% das respostas que não. Nesta hipótese, (MELLO, 2001, p.02) esclarece: Na aquisição dos papéis masculino e feminino, ao longo do tempo, esses hábitos corporais diferenciam a corporeidade e a motricidade e, em consequência, um sexo se torna mais apto do que outro em termos motores, não porque um sexo seja naturalmente mais hábil do que o outro, mas porque o movimento é construído historicamente de forma estereotipada entre os sexos. A escola em seu cotidiano deve superar essas demandas, a presença de preconceitos, dando ao aluno a liberdade de escolhas e experiências com jogos e brincadeiras com uma recreação coletiva de aprendizagem.

8 PROPOSTAS DIDÁTICAS COMPLEMENTARES

Tabela 2 – Plano de Ações

Ações	Objetivo	Metodologia	Pessoas envolvidas
Seleção de jogos (memorização, raciocínio lógico e instrumentais e lúdicos com os alunos)	Usar diferentes tipos de jogos que proporcione a aprendizagem do aluno	Realizar a atividades com jogos concretos e brincadeiras	Os alunos, professores e pessoas envolvidas.
Construção de jogos específico para a alfabetização	Produzir jogos alternativos adaptados que favorece o aprendizado dos alunos com necessidade educacionais especiais	Utilizamos a prática e materiais concretos com vários alternativas e modelos de jogos	
Incentivar e inovar nas brincadeiras e jogos desenvolvendo atividades em que cada um possa criar os jogos de acordo com suas possibilidades	Estimular o uso de jogos que favoreçam uma maior interação entre as crianças	Através da motivação, interação com o aluno, família	
Produção de um portfólio digitados trabalhos produzidos	Elaborar diversas atividades que possa proporcionar a criança a aprendizagem significativa	A observação e experiência e a prática	

FONTE: PESQUISA II do TCC (2021)

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo desenvolvido referente as atividades lúdicas no Ensino Fundamental I, executado na Escola Municipal no município de Pedra Branca, contribuiu para processo de aprendizagem. As atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve com livre manipulação de materiais, ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, que exige uma adaptação da criança, essa adaptação é possível a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas que é concreto em atividades educativas.

A partir deste projeto foi possível perceber a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem do educando no Ensino Fundamental, onde educadores da rede Municipal participaram da pesquisa, e os alunos do 1º ano também tiveram sua contribuição, nessa fase o interesse está voltado para o brincar e é necessário que o educador crie estratégia e metodologia que possa favorecer o aluno. Onde a maioria utiliza atividades lúdicas em seus planejamentos, pois acreditam que essa atividade desperta o interesse do aluno contribuindo para construção de conhecimento. Através delas, é possível tornar o processo de ensino em aprendizagem mais atrativo, espontâneo, prazeroso.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Compreendeu-se dessa forma, que o jogo é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Portanto, ao utilizar-se de atividades lúdicas, o professor propicia ao aluno oportunidade de integrar-se de forma dinâmica, expondo ideias, e ao mesmo tempo, explorando seus conhecimentos por outras áreas.

Concluiu-se que este estudo atendeu aos objetivos propostos, à medida que conseguiu compreender os processos do desenvolvimento das aprendizagens humanas, pois para que a aprendizagem aconteça de maneira satisfatória e eficiente em termos pedagógicos e didáticos é preciso que o educador compreenda as atitudes e posturas que deverão ser tomadas em certos momentos, possibilitando analisar e refletir acerca do ensino junto à comunidade escolar.

10 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ALMEIDA, P. N. de. **Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. Mestrado em língua portuguesa – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2007.

BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BARROS, S. C. M.; DIMENSTEIN, M. **O apoio institucional como dispositivo de reordenamento dos processos de trabalho na atenção básica**. Estudos e pesquisas em psicologia, v. 10, n. 1, p. 48-67, 2010b. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/9017/7453>. Acesso em: 25 set. 2014.

BOUGNOUX, D. **Sciences de l'Information et de la Communication**, Paris, Larousse.1993.

BRASIL. Leis. **Constituição Federal**. Brasília,1988.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas,2003.

BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

CARNEIRO, C. V. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação Infantil**. Capivari - SP: CNEC, 2012. 36p.

COTRIM, G.; PARISI, M. **Fundamentos da educação** (história e filosofia da educação). São Paulo: Saraiva, 1985.

CUNHA. N. H. S. **Brinquedoteca: um orgulho no brincar**.3 ed. São Paulo: Vetor,2001.

_____. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2. ed. Brasília/DF: Secretaria de Educação Básica. Departamento de Educação Infantil e Ensino Fundamental, 2007.

_____. **Estabelece as Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos**. Resolução nº 01/2012. Brasília, 30 de maio de 2012. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=17810&Itemid=86. Acesso em: 25 de set. 2021.

_____. **Estatuto da criança e do adolescente**. Lei 8069/1990.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2002.

GERALDI, J. W.; KOCH, I. V. **Ler e Compreender**, São Paulo: Contexto,2014.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUIMARÃES, A. **A inclusão que funciona**. Nova Escola: a revista do professor, São Paulo, n. 165, p. 42-47, set. 2003.

HERNÁNDEZ, F.; VENTURA, M. **A organização do currículo por projetos de trabalho**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2008.

_____. **Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 25 de set. 2021.

MACEDO, L. de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MELLO, L. M. P. S. **Gênero e suas implicações no desempenho psicomotor e desempenho escolar entre meninos e meninas do 1º ciclo do ensino fundamental**, Universidade Castelo Branco, Rio de Janeiro, 2001.

MENEGOLLA, M.; SANT'ANNA, I. M. **Por que planejar? Como planejar?** 10ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum do Ensino Básico** [internet]. 2015b. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 12 de ago. 2021.

_____. Ministério de Educação/Secretaria de Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações gerais**. Brasília/ DF: MEC/SEB/DCOCEB/COEF. 2004.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006.

NALLIN, C. G. F. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. São Paulo: Campinas, 2005.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Parecer do Conselho Nacional de Educação/CP Nº 5/2020** aprovado em 28/04/2020 e homologado em 01/06/2020. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?Option=com_docman&view=download&alias=145011-ppcp005-20&category_slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192. Acesso em 30 de maio de 2021.

REGO, T. C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RODRIGUES, L. da S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização** / Lídia da Silva Rodrigues, 2013.

ROMANOWSKI, J. P. **Formação e profissionalização docente**. 4. reimpressão . Curitiba: Ibepex, 2006.

SANTOS, L. A. dos. **As Brincadeiras no Âmbito Escolar**: um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paraná. Brasília: 2008.

SILVA, T. M. T. da. **Mamãe a professora quer falar com você. Eu não fiz nada**. In. Evangelista, F.; Gomes, P. de T. (orgs). Educação para o pensar. Campinas: Alínea, 2005.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.

TELES, M. L. S. **Socorro, é proibido brincar!** Petrópolis: Vozes,1997.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AO PROFESSOR

Escola Campo:

Professor entrevistado:

Área de atuação: Creche () Pré-escola () Ensino Fundamental ()

Tempo que exerce o magistério_____

1- Sabendo da importância do planejamento para o desenvolvimento das atividades, você como docente planeja antes da regência?

Sim () Não () OUTROS ()

2- Quando você elabora o plano de aula, você envolve os jogos lúdicos nas etapas da aprendizagem.

Sim () Não () OUTROS ()

3- Você como educador utilizando métodos tradicionais de ensino, tem dificuldade de ensinar pelo lúdico.

Sim () Não () OUTROS ()

4- Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras para a alfabetização

Sim () Não () OUTROS ()

5- Você vê como é importante a inovação metodológica através de jogos e brincadeiras para o processo de ensino aprendizagem?

Sim () Não () OUTROS ()

6- Já ocorreram situações que o levaram a falar sobre a importância do lúdico em sua sala de aula?

Sim () Não () OUTROS ()

7- Houve dificuldade em tratar sobre ludicidade com as crianças do Ensino Fundamental?

Sim () Não () OUTROS ()

APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO AO ALUNO

Escola Campo:

Entrevistado:

1- Você desenvolve as atividades de rotina da escola, como leitura e escrita com interesse?

Sim () Não () OUTROS ()

2- Quando envolve os jogos lúdicos nas etapas das atividades você as práticas?

Sim () Não () OUTROS ()

3- Você tem dificuldade em aprender apenas pelas atividades escritas e leitura sem integração de jogos ou brincadeiras?

Sim () Não () OUTROS ()

4- Para você é relevante a utilização do uso de jogos e brincadeiras nas atividades de rotina?

Sim () Não () OUTROS ()

5- Já ocorreram situações que o levaram a não desenvolver suas atividades de jogos e brincadeiras nas aulas?

Sim () Não () OUTROS ()

6- Houve dificuldade em desenvolver as atividades lúdicas nesse período escolar?

Sim () Não () OUTROS ()

7- Durante os jogos e brincadeiras com a turma, há indiferença entre os gêneros e o comportamento?

Sim () Não () OUTROS ()

ANEXO A: TERMO DE AUTORIZAÇÃO



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ – IFAP
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
 Polo de Pedra Branca do Amapari

Declaro para os devidos fins que a senhora (o) Ana Paula Cunha da Silva, portadora do RG n. 647441, CPF 035045702-03, é **ALUNA (o)** regularmente matriculada no **Curso de Licenciatura em Pedagogia**, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, a qual está no período de realização de pesquisa de campo, referente a seu **Trabalho de Conclusão de Curso – TCC**, sob o título:

A atividade lúdica na alfabetização de alunos do 1º ano do ensino fundamental da E.M.E.F Profª Erika Daniela de Castro Silva, tendo como orientador o

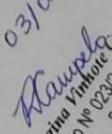
Prof. Dr. Mauro Sérgio Soares Rabelo.

Nessa condição, venho respeitosamente requerer à vossa senhoria, o acesso as dependências dessa instituição, para referida aluna (o), realizar sua pesquisa, relativas ao seu **TCC – TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**.

Pedra Branca do Amapari--AP, 03 de fevereiro de 2022.

Sendo o que tínhamos para o momento, agradecemos antecipadamente.


Prof. Dr. Mauro Sérgio Soares Rabelo
 Orientador – IFAP

Recebi em 03/02/2022

Regina Vinikate Campelo
 Decreto Nº 0234/2020 - PMPBA
 Diretora