

CENTRO UNIVERSITÁRIO MARIO PONTES DE JUCÁ - UMJ
Curso de Graduação em Pedagogia

Joyce Domingos Correia da Silva

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

MACEIÓ- AL
2022.2

JOYCE DOMINGOS CORREIA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Artigo científico apresentado ao Centro Universitário Mario Pontes Jucá, como parte das exigências do Curso de Graduação de Pedagogia, para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profª Ms. Maria do Carmo C. M. Silveira

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Maria do Carmo Custódio de Melo Silveira¹
Joyce Domingos Correia da Silva²

RESUMO: Este artigo tem como objetivo refletir a importância do lúdico no âmbito escolar, de modo particular, no Ensino Fundamental do (1º e 2º ano). Considera-se que o uso desse material como recurso pedagógico, se torna uma ferramenta valiosa e instigante para a aprendizagem e desenvolvimento da criança, tendo em vista que as propostas lúdicas como jogos e brincadeiras apresentam uma perspectiva de aprender brincando, o que facilita aos alunos um interesse pela educação, uma aprendizagem efetiva, além da socialização com o outro, possibilitando o aumento nas habilidades afetivas, motoras e cognitivas. A partir dessa troca de experiência, o aluno ensina e em contraponto aprende com o outro, dessa forma, é proporcionada a inclusão para crianças com dificuldades de aprendizagens. Além disso, o professor como mediador da aprendizagem, precisa de formações, inovando assim o seu conhecimento para melhor conduzir seus alunos nesse processo de descobertas, exploração e interação que percorre na alfabetização, por isso que a formação continuada para esse docente é indispensável em sua prática pedagógica, pois assim, a conduta torna-se significativa e estimulante e o plano de aula passa a ter uma orientação para as habilidades decorrentes nessa etapa do Ensino Fundamental, processo pelo qual a leitura e escrita devem ser ainda mais incentivada. Para fundamentar e realizar este artigo, foram necessárias as contribuições de Kishimoto (1993; 2000), Magda Soares (2003; 2016), Jean Piaget (1987), Miranda (2001) que passaram-se a ser imprescindíveis para esta escrita.

Palavras-chave: Ludicidade. Alfabetização. Prática docente

ABSTRACT: This article aims to reflect the importance of the playful in school, in particular, in elementary school of (1st and 2nd year). It is considered that the use of this material as a pedagogical resource becomes a valuable and instigating tool for the learning and development of the child, considering that these plays and play proposals such as games and jokes present a perspective of learning playing, which facilitates Students an interest in education, effective learning, in addition to socialization with each other, allowing the increase in affective, motor and cognitive skills. From this exchange of experience, the student teaches and in contrast he learns from the other, where the inclusion for children with difficulties of learning and to all. In addition, the teacher as a mediator of learning, eeds a cargo of knowledge to better conduct his students in this process of discoveries, exploration and interaction that runs on literacy, so that continued training for this teacher is indispensable in his pedagogical practice, For thus, the conduct becomes significant and stimulating and the class plan has a guidance for the skills arising from this elementary school, process where reading and writing should be

¹ Professora Orientadora. Mestre em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL. E-mail: maria.silveira@umj.edu.br

² Graduanda do Curso Superior em Pedagogia pelo Centro Universitário Mário Pontes Jucá – UMJ. E-mail: joycedomingos67@gmail.com

further encouraged. To substantiate and carry out this article, the contributions of Kishimoto (1993, 2000), Magda Soares (2003, 2016), Jean Piaget (1987), Miranda (2001) were required, Miranda (2001) that were essential for this writing. Of a bibliographic character, the research is based on the readings of works and official documents that discuss the theme treated.

Keywords: Ludic. Literacy. Teaching practice

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é o período que a criança aprende a ler e escrever, contudo, para a alfabetização acontecer de forma relevante, é necessário que haja a prática do letramento, pois a criança aprende a fazer uso da leitura e escrita associando ao seu contexto social.

Jogos e materiais lúdicos são ferramentas de aprendizagem que enriquece as percepções construídas pela criança porque estimulam a socialização, interação, o desenvolvimento cognitivo, motor e intelectual, fortalecendo o conhecimento estabelecido em sala de aula, pois através da ludicidade a criança aprende de maneira prazerosa e significativa.

Visto a importância da prática lúdica na didática de ensino, o objetivo deste estudo foi refletir como a ludicidade auxilia no processo de alfabetização de crianças do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Seguindo essa lógica, a contribuição desse método auxilia na faixa etária em que a criança está inserida, respeitando seu momento e suas necessidades, assim como inovar o Ensino Fundamental, etapa em que ainda existem realidades com práticas tradicionais, exaustivas e sem objetivos. Dessa maneira, torna-se interessante retomar algumas brincadeiras, brinquedos e jogos, que antes eram culturalmente mais comum o dia a dia das crianças, são materiais que proporcionam a interação e o cognitivo do aluno, além das descobertas a partir do meio em que está inserido, contudo, a prática educativa passa a ser mais agradável e prazerosa.

Quanto à metodologia aplicada para este trabalho, foi utilizada uma pesquisa com abordagem qualitativa do tipo bibliográfica, uma vez que a intenção foi refletir sobre alguns estudos enfatizando o levantamento de dados em artigos científicos, teses e documentos oficiais. Para essa pesquisa, foram usados como embasamento teórico: KISHIMOTO (2000); SOARES (2016); LDB (1996) e os PCN (1997) que contribuíram para

reflexões sobre o ensino e como agir para que se torne relevante, tais autores e documentos proporcionaram com clareza a praticidade do lúdico na sala de aula.

Para uma melhor visualização das leituras deste artigo, o mesmo foi dividido em três partes ou seções. Assim sendo, a primeira traz breves considerações sobre o lúdico como ferramenta no processo de aprendizagem; na segunda observa-se essa reflexão do diálogo entre as duas temáticas: a ludicidade e o letramento e; na terceira, a colaboração do lúdico no processo de alfabetização e letramento, ou seja, o lúdico como referência pedagógica, o qual traz essa praticidade e eficiência necessária a prática docente. Através da ludicidade as relações e emoções são fortalecidas e desenvolvidas, assim como o exercício da inclusão para com todos.

No mais, o aprendizado da criança é muito mais rico, muito mais significativo nesse espaço. Percebe-se que, para a criança, um dos momentos mais significativos para o aprendizado é o lúdico, o qual constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e situações imaginárias. Resgatar a cultura do lúdico em sala de aula torna-se enriquecedor para todo o corpo escolar. Oferecer possibilidade para que isso aconteça é procurar garantir à criança o espaço e o momento adequados para brincar.

2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

A criança aprende com o que está em sua volta. É a partir da interação com o outro, com os jogos (sejam industrializados ou construídos pelos alunos), com as brincadeiras mediadas ou livres, que a criança cria autonomia, supera seus limites, melhora seu raciocínio lógico, sente autoconfiança, além de aprimorar o desenvolvimento físico, motor, cognitivo, emocional e afetivo.

A ludicidade no processo de alfabetização faz-se necessário como suporte para aprendizagem da leitura e da escrita. E com um plano de aula mais atrativo e diversificado, pensado a partir do contexto social dos alunos que o professor pode nortear suas práticas. Além do que, brincar está relacionado à liberdade e construção de identidade.

2.1 Conceituando jogos, brinquedos e brincadeiras.

Para conceituar jogos, brinquedos e brincadeiras, Miranda traz uma ideia mais ampla de cada um, ele ressalta que, “[...] o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um

objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo [...]”(MIRANDA, 2001, p.30). Percebe-se, pois que o jogo, o brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

São com esses três elementos que a proposta lúdica se faz. O professor como mediador do processo de aprendizagem, deve aplicar tendo em vista que cada criança tem seu próprio tempo de aprendizado. A partir de um brinquedo visto como simples, ou até mesmo sem perspectiva de conhecimento, a criança usa sua imaginação e transforma aquele objeto como suporte do seu conhecimento prévio e estende para o que será aprendido. É com o jogo, que o discente passa a ter um olhar supostamente crítico, aprende a cumprir regras, a se posicionar.

Segundo Kishimoto (1993, p. 45):

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Dessa forma, é a partir da brincadeira que acontece uma interação entre a criança e o outro, proporcionando a construção de diálogos, movimentos e o aguçar intervindo na evolução da identidade da criança. Pode-se observar que, através do faz de conta, a criança representa o que importa para ela, explorando sua imaginação.

2.2 O jogo como desenvolvimento infantil

A atividade lúdica seja ela direcionada pelo educador em forma de jogo, ou uma proposta livre, proporcionando grandes benefícios para a criança. É a partir desses momentos que a criança aprende a lidar com seus erros e criar independência, construindo sua autoconfiança a partir de seus acertos, dessa forma Kishimoto traz uma fala bastante significativa ao falar sobre o 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).

Além disso, o jogo faz parte do desenvolvimento da criança, uma vez que se relaciona com as etapas da evolução mental, com os aspectos sociais, cognitivos e motor.

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).

Ou seja, o jogo envolve a imaginação, criatividade e a realidade a qual o alunado está inserido.

O jogo nesse caso precisa ter uma determinação para que faça sentido ao aluno e que ocorra um efeito dessa proposta. Ou seja, a ludicidade precisa estar inserida no contexto escolar, no plano de aula do professor. É utilizando o contexto social em que a criança está inserida e explorando os recursos lúdicos que o aluno compreende melhor e constrói novas aprendizagens.

3 DIÁLOGO ENTRE CONCEITOS: O QUE É LUDICIDADE E O QUE É LETRAMENTO?

A ludicidade é vista como o ato de brincar a qual é conciliada com as propostas educacionais para melhor compreensão da linguagem, além da construção dos aspectos cognitivos, motor e social da criança.

Um indivíduo alfabetizado é aquele que sabe ler e escrever, decodificando as mensagens, logo o letrado é quando faz uso dessas informações e põe em suas práticas. Um aluno antes de aprender a ler e escrever, ler o mundo a sua volta, e faz uso de leituras não verbais a partir de cartazes, imagens, *outdoor*, entre outros.

Sobre esse assunto, Soares (2004) ressalta que “Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e a escrever dentro de um contexto onde a leitura e a escrita tenham sentido e façam parte da vida do aluno.”

O uso das propostas lúdicas vem com o intuito de ampliação e confirmação do conhecimento, são novos olhares e descobertas e dessa forma traz a confirmação de que da mesma forma que a alfabetização e letramento são inseparáveis, a ludicidade também. Com isso, é interessante que o educador parta do pressuposto de aproveitar os conhecimentos prévios da criança, tendo como base estudos de Paulo Freire ao criticar que o discente não é uma “tábua rasa” é necessário que essa educação seja transformadora para o educador e o educando. Com base nessa fala, DREYER (2011), destaca uma fala de Paulo que comenta:

A alfabetização não pode se fazer de cima para baixo, nem de fora para dentro, como uma doação ou uma exposição, mas de dentro para fora pelo próprio analfabeto, somente ajustado pelo educador. Esta é a razão pela qual procuramos um método que fosse capaz de fazer instrumento também do educando e não só do educador. (FREIRE, 1979 p.72).

Ao ingressar na escola, a criança traz consigo seus conhecimentos prévios, assim como seus costumes, culturas, que são construídas com base em sua família e no meio social em que vive. Logo, por boa parte desse tempo, a criança já tem um convívio com as atividades lúdicas mesmo que sem direcionamento. É dessa forma que o professor deve ter um olhar atento com seus alunos, observando suas características, a bagagem que trazem para que conhecendo esse contexto possam tornar suas propostas pedagógicas mais produtivas no processo de alfabetização.

Estudos mostram que o brincar envolve a expressão corporal, linguagem, a socialização com o meio, além das descobertas. Contudo, pode-se afirmar que o jogo é uma atividade natural da criança, no qual, desde a primeira infância é vista como fator de experimentação, construção de identidade, logo, ao propor o jogo como atividade lúdica, passa-se a ter um direcionamento pedagógico mais significativo, deixando a prática educacional mais satisfatória.

O jogo possui uma rica composição nos aspectos motor, intelectual e cognitivo da criança, por isso a importância dessa ferramenta em sala de aula, para favorecer o desenvolvimento e o apreço pela aprendizagem.

O professor deve afirmar e cada vez mais inovar as propostas lúdicas em sala para aperfeiçoar o processo de alfabetização com os alunos para que esse processo faça sentido à criança, despertando a afeição pela leitura, escrita, raciocínio lógico e autonomia, principalmente às crianças vistas como vulneráveis diante da sociedade.

4 LUDICIDADE, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO UMA ARTICULAÇÃO NECESSÁRIA À PRÁTICA DOCENTE.

A criança considerada alfabetizada é aquela que sabe ler e escrever. Logo, isso não quer dizer que ela está letrada. Para acontecer de fato o processo de ensino e aprendizagem na alfabetização, a criança precisa fazer uso dessas informações, é necessário que ela faça a interpretação daquilo que está lendo. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) deixa definido que o processo de alfabetização ocorra até o segundo

ano do ensino fundamental, ou seja, acontece com crianças entre 6 a 7 anos de idade. (MEC, 2017).

Contudo, é a partir dessa fase que o cientista suíço Jean Piaget denomina de operacional concreto, que a criança tem uma visão mais realista do que está a sua volta.

Aproximadamente aos 7 anos, segundo Piaget, as crianças entram no estágio de operações concretas, quando podem utilizar operações mentais para resolver problemas concretos (reais). As crianças são então capazes de pensar com lógica porque podem levar múltiplos aspectos de uma situação em consideração (PAPALIA, 2006, p.365).

Contudo, com o aprendizado da leitura e da escrita a criança sente-se inserida na sociedade, como indivíduo ativo e um ser pensante construtora de opiniões e falas. A partir disso, Carvalho destaca Paulo Freire no que se refere ao ato de estudar:

“(...) o ato de estudar, enquanto ato curioso do sujeito diante do mundo é expressão da forma de estar sendo dos seres humanos, como seres sociais, históricos, seres fazedores, transformadores, que não apenas sabem, mas sabem que sabem”. (FREIRE,2009, p.60. *IN*: CARVALHO, p. 6)

Com base nos estudos de Teberosky (2001), ressalta a importância de proporcionar relações com a cultura, estabelecendo métodos para formações de leitores, sejam com livros, textos digitais ou em papéis, para reforçar a prática letrada em sala de aula e que a aprendizagem seja prazerosa para a criança. Ao analisarmos o nosso dia a dia, podemos observar que estamos rodeados de textos, sejam eles verbais ou não verbais, imagens, palavras, e com isso, o professor como mediador da aprendizagem pode aguçar seu alunado, com essas informações vistas no contexto o qual a criança está inserida, contextualizando em seu plano de aula.

É necessário que o ambiente escolar seja aconchegante para os alunos, logo, que seja um ambiente proposto a circulação de ideias, questionamentos e estimulante ao conhecimento.

Partindo desse pressuposto, Oliveira cita Soares (2012) realçando a importância de letrar e de que o letramento está indissociável da alfabetização. Para a autora, não basta apenas ensinar a ler e escrever. É preciso viabilizar a leitura, fazendo com que esse conhecimento faça parte do cotidiano do aluno.

Entretanto para os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN): “Uma prática de leitura na escola é, sobretudo, necessária, porque ler ensina a ler e a escrever.” (BRASIL, 1997,

p.43). Portanto, o aprendiz que faz uso da leitura explora suas habilidades intelectuais, assim como promove melhor a grafia de sua escrita.

Toda leitura precisa ter algum objetivo. Um ambiente literário, prazeroso que possa estar disponível recursos para leituras, seja livros, imagens, enriquecem as práticas educacionais para criança, despertando a imaginação, a curiosidade, a atenção. Logo, a importância das práticas utilizadas pelo professor, em que o mesmo pode fazer as leituras em rodas, a leitura em voz alta, a sala de aula invertida, fazendo utilização de materiais lúdicos

4.1 O lúdico e sua relação com alfabetização e letramento

A palavra lúdico vem do latim “ludus” que quer dizer “jogo”. Logo, ao passar dos anos, o jogo passou a ser interpretado de diversas maneiras e teve seu local de aprendizagem em sala de aula.

O aluno matriculado à alfabetização vem de uma transição da Educação Infantil onde o brincar é envolvido em todos os momentos. Porém, em algumas realidades educacionais, a proposta lúdica é excluída, deixando a criança em uma perspectiva de um ensino meramente tradicional.

Com essa linha de raciocínio Piaget (1987: 2012 p. 69), vem dizer que “a atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Ou seja, com o apoio dessa intervenção, a criança melhor se desenvolve e passa a compreender mais efetivamente.

O lúdico retira a ideia da decodificação para uma aprendizagem significativa, é a partir da metodologia que o professor mediador envolve em suas propostas o contexto social da criança, a realidade vivenciada, seja na comunidade escolar ou em sua vida pessoal, e o que pode ser construído a partir de determinada situação. Ao criar um brinquedo como recurso pedagógico, a criança cria autonomia, regras e valores, intensificando sua forma de aprender. A partir desse momento lúdico, além da criança lidar com novas descobertas ela também impõe suas críticas, aprende com seus erros e ajuda aos que estão em seu redor.

Sabe-se que a alfabetização é o processo de aprendizagem da leitura e escrita, logo, para o ensino da alfabetização é necessário que o professor ensine letrando e que se utilize dos métodos e práticas lúdicas para que as informações sejam melhor interpretadas e compreendidas.

Soares (2016, p.16) conceitua alfabetização como: "Se entende por métodos de alfabetização um conjunto de procedimentos que, fundamentados em teorias e princípios, oriente, a aprendizagem inicial da leitura e da escrita". A partir desse pressuposto, o professor deve ter como base os elementos de grafia, assim como os sonoros, fundamentados no conhecimento para o aluno.

De acordo com Rojo (1998, p. 66) "um método de alfabetização que leve em conta o processo de aprendizagem deve deixar um espaço para que o aluno exponha suas ideias a respeito do que aprende". É necessária essa atenção com o aprendiz, um olhar observador e aguçado o qual faça parte desse processo de ensino e aprendizagem. O discente precisa conhecer, explorar, buscar e participar, além do mais é importante para o plano de aula do professor, visto que, é com o retorno do aluno que o discente descobrirá se suas metodologias foram efetivas.

Dificuldades de aprendizagens envolvem diversos fatores, e uma de suas causas é a falta de metodologias e profissionais qualificados em sala de aula. Com isso, o número de analfabetos ainda é grande no Brasil, assim como afirma os estudos do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística)

A região Nordeste apresentou a maior taxa de analfabetismo (13,9%). Isso representa uma taxa aproximadamente, quatro vezes maior do que as taxas estimadas para as Regiões Sudeste e Sul (ambas com 3,3%). Na Região Norte essa taxa foi 7,6 e no Centro-Oeste, 4,9%. (IBGE EDUCA; 2021).

Por isso, cabe aos educadores contextualizar em sala de aula momentos de aprendizagens lúdicas para proporcionar a compreensão o raciocínio, as descobertas e a relação entre teoria e prática.

A criança no processo de alfabetização precisa de incentivos, estímulos, didáticas, por isso também a importância da união entre família e escola, para que haja uma relação entre encorajamento e vivência. Em contraponto, não tendo esse entusiasmo, o aluno não busca e conseqüentemente não consegue desenvolver suas habilidades. O brincar precisa ir além do momento recreativo, para ter uma aprendizagem significativa é necessária uma direção para a proposta ser alcançada.

Dessa maneira, cabe ao professor propor em sua metodologia o jogo como ferramenta de conhecimento. A criança gosta de brincar, conhecer, explorar e através do jogo e dos recursos lúdicos ela aprende com mais afeição e significação. Logo, o docente pode orientar seus alunos deixando-os livres para momentos de brincadeiras, interferindo

quando necessário, pois é a partir dessa liberdade que a criança interage, socializa, se conhece e conhece o outro.

4.2 Situações Lúdicas na Sala de aula: o lúdico como recurso pedagógico e sua contribuição para o processo de alfabetização e letramento.

Entende-se a importância do aprender brincando, do uso das ferramentas lúdicas como recurso pedagógico, logo, materiais paradidáticos enriquecem ainda mais o processo de ensino e aprendizagem.

Sabe-se que com as brincadeiras, brinquedos, jogos, as crianças socializam, criam autonomia, identidade, superam obstáculos, além de aguçar seu raciocínio lógico e motor, contudo, o jogo como ferramenta de aprendizagem, precisa ter um direcionamento, uma proposta, um objetivo.

Nesse assunto, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), destaca que:

Tudo isso deve acontecer num contexto em que cuidados e educação se realizem de modo prazeroso, lúdico. Nesta perspectiva, as brincadeiras espontâneas, o uso de materiais, os jogos, as danças e os cantos, as comidas e as roupas, as múltiplas formas de comunicação, de expressão, de criação e de movimento, o exercício de tarefas rotineiras do cotidiano e as experiências dirigidas que exigem que o conhecimento dos limites e alcances das ações das crianças e dos adultos estejam contemplados. (LDB, 1996, p. 15).

Sabendo que o auxílio do jogo facilita o aprendizado da criança além de possibilitá-la às novas aprendizagens, e de torná-la uma criança ativa e reflexiva, esse aspecto é ainda mais importante na formação das crianças na fase da alfabetização e as ações concebidas nessa fase.

Durante as leituras realizadas para entender mais sobre o processo de alfabetização, ficou claro que, esse processo é caracterizado pelo ensino da leitura e da escrita, como também é uma etapa a qual deve ser rica em conhecimentos, habilidades, competências, ludicidade e leveza.

O jogo potencializa a construção do conhecimento, devido às instruções e comandos propostos pelo material lúdico, ou seja, o aluno torna-se participativo quando ele se envolve na execução da proposta, principalmente se ele criar a própria atividade. Assim sendo, a ludicidade contribui para o interesse do aluno e sua inserção em sala de aula, podendo evitar futuras evasões escolares.

Santos (2011, p.12) afirma que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão". O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A partir dessa metodologia, o professor torna sua prática inovadora e mais atrativa, seu plano de aula torna-se mais participativo e prazeroso, além de ser mais eficaz para as habilidades a serem desenvolvidas. Conhecendo seu alunado, o docente proporciona situações que estimulem, incentivem e desafiem, trazendo para sala de aula interação e desenvolvimento.

Segundo Kishimoto (1997 *apud* RAU 2007, p.36)

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade [...]

Dessa maneira, alguns jogos são destacados, como fonte de aprendizagens, que proporcionam o raciocínio lógico, o aprendizado da leitura e da escrita, assim como também a matemática. Jogos como quebra-cabeça são valorizados por melhorar a resolução de problemas, concentração, empenho e criatividade. Além da diversão e socialização, os objetivos da utilização do jogo em sala de aula é desenvolver a organização espacial, raciocinar estratégias, ter percepção de imagem e fazer relação com a escrita, além de estimular a coordenação.

O foco da aprendizagem é o aluno, e por isso que ao falar em processo de alfabetização o professor precisa ter em mente que vai além dos conteúdos a serem ensinados, é também sobre as habilidades, a interação, relacionamento com o outro assim como a troca de experiências, visto que, cada criança têm suas particularidades.

Então, o jogo contribui com essas necessidades, ele envolve os aspectos intelectuais, sociais, emocionais e motor, além de contribuir com a inclusão em sala de aula.

O professor como mediador, deve planejar suas propostas lúdicas com uma finalidade, um objetivo a ser alcançado, logo, é de suma importância a busca de formações e novos estudos, visto que, é necessário esse auto reconhecimento de

reconsiderar suas práticas e posteriormente inovar, aperfeiçoando suas metodologias lúdicas como ferramenta de aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os estudos feitos ao decorrer desta pesquisa, pôde-se observar o quanto a ludicidade orienta, estimula e desenvolve as crianças inseridas no processo de alfabetização e letramento, assim como torna relevante à aprendizagem, de tal forma que a criança aprende e ensina, proporcionando a interação e inclusão para com todos.

O presente trabalho teve o intuito de contribuir com a docência para que a prática alfabetizadora não tenha um método tradicional, mas que o ensino seja prazeroso e significativo, assim como a criança possa aprender a partir do meio em que esteja inserida. Além disso, contribui com a construção intelectual, cognitiva e motora da criança, possibilitando que ela seja o centro da aprendizagem.

A ludicidade pode ser envolvida desde a brincadeira livre até a proposta dirigida pelo educador como intenção de aprendizado, é a partir dessa metodologia que o aluno pode compreender melhor o que é apresentado pelo professor, além de ter apreço pela educação. Por isso, são interessantes as formações continuadas para o corpo escolar a fim de que a escola saiba orientar suas práticas inovando e incentivando o desenvolvimento e a interação dos seus alunos.

Vale ressaltar que, para compreender essa ligação entre infância e ludicidade é necessário que haja uma prática do brincar como experiência lúdica, resgatando culturas e explorando o meio em que a criança está inserida para melhor entender a relevância dos jogos e brincadeiras no contexto escolar. Devido ao valor dessa prática lúdica com o intuito de resgatar e proporcionar a garantia do brincar, as escolas passam a ter esse olhar mais crítico e aguçado quanto ao aprender humanizado e completo para com a criança, principalmente no Ensino Fundamental (1º e 2º ano) onde ocorre o processo de alfabetização que vai além do aspecto recreativo, de acordo com a análise de vários documentos educacionais que ressaltam a importância do lúdico para o processo de alfabetização.

Durante a realização da pesquisa, nas diferentes fontes para a realização deste trabalho foi possível perceber a importância da prática de jogos e brincadeiras no contexto escolar para alfabetizar a criança. Pode-se analisar que, a partir das leituras estudadas, o intuito da proposta teve como base refletir e interagir com o lúdico como

peça fundamental para o ciclo da alfabetização, assim como o processo de desenvolvimento integral da criança.

A temática da ludicidade no processo de alfabetização é muito discutida por diversos autores e com diversas abordagens, enriquecendo ainda mais a importância dessa prática nas atividades desenvolvidas pelos educandos no contexto escolar, principalmente nessa fase, quando o aluno precisa de uma maior mediação do seu docente.

É importante ressaltar que, a utilização de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica em um ambiente de aprendizagem, fortalece e enriquece a atividade proposta pelo professor, além de despertar o prazer e busca pelo conhecimento e com isso estimular o desenvolvimento integral da criança.

O lúdico na sala de aula envolve o acesso à cultura, identidade, descoberta dos valores, além da apropriação de novos conhecimentos. É através desta prática, que a criança encontra equilíbrio entre o imaginário com o que é real. Dessa forma, a escola tem esse privilégio em aguçar a curiosidade, incentivar a busca pela aprendizagem, proporcionar uma educação humanizada nessa fase tão única e importante, mediando os conhecimentos necessários a serem desenvolvidos.

Por isso, a importância das formações continuadas para o educador, é preciso que o docente esteja sempre se atualizando, buscando formas de melhorar suas práticas e condições de aprendizagens, para que ocorra de maneira significativa e prazerosa. Além disso, a criança precisa ser o centro da aprendizagem e dessa forma sentir-se inserida em um espaço acolhedor de conhecimentos, valorizada e importante em tudo o que ela produz, pois são pontos fundamentais para a construção de todo o seu aprendizado;

REFERÊNCIAS:

BRASIL, Ministério de Educação (2017) – Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional determina alfabetização até o segundo ano do ensino fundamental.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/47191-base-nacional-determina-que-criancas-sejam-alfabetizadas-ate-o-segundo-ano-do-fundamental>. Acesso em: 01 ago. 2021.

BRASIL, Ministério de Educação (2017). Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa/Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: 1.Parâmetros curriculares nacionais. 2. Língua portuguesa: Ensino de primeira à quarta série. I. Título.

BRASIL, Ministério de Educação (2017). Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Cadernos de Formação. Brasília: MEC/SEB, 2014. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/2021-09-19-19-09-11> . Acesso em:01, set. 2021.

CARVALHO, Adriana da Conceição; SOARES, Aldeny; PEREIRA, Vagner. **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA VISÃO DE PAULO FREIRE**. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2013/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_1892_20512833f49f30e999519f0ff649f63b.pdf . Acesso em:15, Jul. 2021.

DREYER, Loiva. **ALFABETIZAÇÃO: o olhar de paulo freire**. In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCARE. Curitiba, 2011.

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.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Conheça o Brasil – População Educação**. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html> . Acesso em: 15, Jul. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

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

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papiros, 2001.

OLIVEIRA, Andréia Cosme de. **ALFABETIZAR LETRANDO: o desenvolvimento da leitura e da escrita por meio da cantiga de roda**. Disponível em: [https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/1533/pdf#:~:text=Segundo%20Magenta%20Soares%20\(2012%2C%20p,e%20letrado%20ao%20mesmo%20tempo](https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/1533/pdf#:~:text=Segundo%20Magenta%20Soares%20(2012%2C%20p,e%20letrado%20ao%20mesmo%20tempo) . Acesso em: 15, mai. 2021.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 8.ed. Porto Alegre: ARTMED, 2006.

ROJO, Roxane. **Alfabetização e letramento: perspectivas linguísticas**. Mercado das letras. São Paulo. 1998

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2.ed. Autêntica: Belo Horizonte , 2004.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 4.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: contexto, 2016. 384p.

