

**INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA  
CINTIA CRISTINA CHOCHEL**

**A IMPORTÂNCIA DA INSERÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**PONTA GROSSA  
2016**

**CINTIA CRISTINA CHOCHEL**

**A IMPORTÂNCIA DA INSERÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso, elaborado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia no Instituto Superior de Educação Sant'Ana.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Ma. Analia M<sup>a</sup>. de Fátima Costa

**PONTA GROSSA**

**2016**




**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA**  
Rua Pinheiro Machado, nº 189 – Centro – Ponta Grossa – PR CEP 84.010-310  
Telefone: (042-3224-0301) pedagogia@iessa.edu.br.


**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**


**TERMO DE APROVAÇÃO**

CINTIA CRISTINA CHOCHEL

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado no Curso de Pedagogia, do Instituto Superior de Educação Sant'Ana, com a seguinte banca avaliadora:

  
Profª Ma Anália Mª de Fátima Costa  
Orientadora

  
Profª Esp. Isolde Linck  
Banca

  
Profª Ma Maria Elganei Maciel  
Banca

Ponta Grossa, 21 de novembro de 2016.

## DEDICATÓRIA

A Deus, ao Sagrado Coração de Jesus e de Maria, que me deram todo sustento espiritual a cada dia de minha vida. Agradeço hoje e para sempre, por nunca terem deixado de me ouvir em minhas angústias.

Ao meu pai Vilmar, minha mãe Estela, minha irmã Aline e meu noivo Mateus pelo apoio, pela paciência, pela ajuda integral por terem me acompanhado por toda essa caminhada.

A minha avó Idalina minha maior inspiração para ter escolhido com orgulho essa profissão.

A minha orientadora Professora Fátima pelo carinho, dedicação e por ter confiado em mim.

As amigas e familiares pelo estímulo e por não me deixarem desistir.

Aos professores que passaram por minha vida, mostrando-me o caminho certo a seguir na educação das crianças.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente quero agradecer a Deus por me dar forças para vencer mais essa etapa em minha vida e ao Sagrado Coração de Jesus e de Maria, que nunca deixaram de me atender em nenhum pedido.

Agradeço aos meus pais que apoiaram e me ajudaram com conselhos e financeiramente para a conclusão do curso, por terem entendido que eu precisei perder fins de semana ao lado deles para a elaboração de trabalhos e da monografia.

A todas as pessoas que estiveram comigo durante esta caminhada, durante todo o período de minha formação, que de alguma maneira me incentivaram ou me apoiaram, sejam eles meus amigos mais próximos de anos atrás, ou, os que conquistei durante a graduação, tanto na faculdade como pelas escolas que percorri fazendo os estágios.

A minha orientadora professora Fátima que sempre esteve presente me ajudando, me auxiliando em todas as etapas mesmo quando eu achava que já não era mais possível seguir em frente.

A minha amiga Thais que conheci na faculdade que sempre me apoiou dizendo que conseguiríamos terminar em tempo a monografia e que também me serviu como exemplo de como ser uma boa professora.

Aos meus pequenos anjos que passaram em minha vida durante esses 3 (três) anos, que fizeram eu acreditar que estava no caminho certo, que bastava apenas eu insistir naquilo que eu sonhava, que mudaram meus dias tristes com um simples sorriso, um abraço ou um beijo.

Em geral a todos que de alguma forma me auxiliaram nessa jornada me ensinando como ser uma pessoa e uma professora melhor, fazendo de mim uma futura educadora preocupada com o futuro dos que estão em minhas mãos.

Muito Obrigado.

*“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.*

Lev Vygotsky

## RESUMO

Este trabalho teve por objetivo analisar a inserção do lúdico no contexto do ciclo de alfabetização. A finalidade foi verificar a contribuição do lúdico no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento das crianças inseridas no 1º ano do primeiro ciclo de alfabetização dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A opção metodológica foi pela pesquisa qualitativa. A revisão de literatura abarcou temas como: falando da ludicidade e a ludicidade no contexto da alfabetização e letramento. Para aprofundamento da temática foram utilizados os seguintes autores: Almeida (2003), Oliveira (2002), Andrade (2011), Ferreiro e Teberosky (1999), Santos (2014), entre outros. A pesquisa foi desenvolvida em duas escolas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sendo uma da rede particular e outra da rede pública de ensino, localizadas no Município de Ponta Grossa - Pr, tendo como participantes do estudo duas professoras que atuam no 1º ano do primeiro ciclo de alfabetização. O instrumento de pesquisa foi um questionário destinado às professoras regentes de classe, contendo 8 (oito) questões abertas. A análise de dados salientou que a incorporação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento em muito contribui para o reconhecimento do papel social da leitura e da escrita, numa perspectiva da ampliação de visão de mundo.

**Palavras-chave:** Lúdico. Alfabetização e Letramento. Ciclo.

## SUMÁRIO

<b>1.0 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 Problemática.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2 Objetivo Geral.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 Objetivos Específicos .....</b>	<b>10</b>
<b>1.4 Estrutura do Trabalho.....</b>	<b>10</b>
<b>2.0 FALANDO DE LUDICIDADE.....</b>	<b>11</b>
<b>3.0 A LUDICIDADE NO CONTEXTO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....</b>	<b>16</b>
<b>4.0 METODOLOGIA .....</b>	<b>23</b>
<b>4.1 Descrição do Ambiente da Pesquisa.....</b>	<b>23</b>
<b>4.2 Participantes da Pesquisa .....</b>	<b>24</b>
<b>4.3 Processo da Coleta e Análise de Dados .....</b>	<b>24</b>
<b>4.4 Análise de Dados .....</b>	<b>24</b>
<b>5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>30</b>
<b>6.0 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>31</b>
<b>APÊNDICE I.....</b>	<b>34</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>36</b>



## 1.0 INTRODUÇÃO

Sabe-se que o lúdico faz parte do cotidiano da criança, uma vez, que ela passa praticamente o maior tempo de sua infância brincando. De acordo com Gusso & Schuartz (2005), o lúdico está presente no dia a dia da criança em diferentes espaços, entendendo-se assim que a criança tem a necessidade do brincar para se expressar e interagir com o outro, visto que, a ação do lúdico colabora também em seu desenvolvimento físico, motor, cognitivo, afetivo e social.

Vieira e Oliveira (2010), relatam que é através dos jogos e brincadeiras que a criança interage com as pessoas que estão a sua volta, estabelecendo laços afetivos nas relações, tão importantes para o desenvolvimento de sua socialização.

Dallabona e Mendes (2000), expressa que o lúdico é uma forma de ensinar brincando, toda criança precisa da brincadeira, e não tem maneira melhor de ensinar, que ensinar brincando, neste sentido o jogo e a brincadeira também são ferramentas importantes na aprendizagem da criança, inclusive no ambiente escolar.

Para Marinho et al (2007), o lúdico é considerado um amplo valorizador na educação, ele ajuda a trazer às crianças saberes e se torna educativo, pois permite o aluno vivenciar, investigar e aprender por meio de vivências corporais, onde se pode explorar os movimentos e o espaço contraindo um aprendizado significativo através de situações reais do dia-a-dia do aluno, efetivando este processo educacional de forma espontânea e prazerosa.

Froebel (1826), segundo Marinho et al (2007), foi o primeiro a colocar o jogo na aprendizagem das crianças e mesmo há muito tempo atrás, já se verificava o quanto o jogo colaborava estimulando a criança no seu aprendizado.

De acordo com o autor supracitado, o lúdico tem grande valia no campo educativo, pois pode ser utilizado no contexto escolar como um dos recursos didáticos, contribuindo com o desenvolvimento de atividades didático- pedagógicas. A forma lúdica de ensinar não é única e não desmerece as outras formas de ensino, mas, a maneira como ela é aplicada e desenvolvida pode trazer grandes benefícios no processo de alfabetização e letramento da criança em idade escolar.

Segundo Andrade (2011, p. 22), “o letramento, integra-se ao processo alfabetizador para atender aos apelos de uma sociedade que exige muito mais do que apreensão do código escrito, mas o uso social responsável e autônomo dessa linguagem”.

Neste sentido, a questão da alfabetização vai muito além que decifrar os códigos escritos, a criança precisa ter uma visão maior de mundo, ter compreensão desta linguagem escrita, sabendo fazer uso desta com autonomia em seu cotidiano.

Para Marinho et al (2007, p.113), “a brincadeira é algo muito sério e fundamental quando falamos de criança e aprendizagem”, por isso a importância de introduzir as atividades lúdicas no contexto didático-pedagógico, para que esse propósito seja atendido, é necessário que o professor esteja disposto para essa mudança, que ele possa sair do trabalho tradicional e buscar novas maneiras de ensinar a partir dos jogos e brincadeiras.

Quanto à formação dos professores, para que estejam capacitados para esse novo propósito através do lúdico, BRASIL (2015, p. 25) nos diz:

Buscamos compreender também a importância da formação lúdica na formação do professor. Exigir dele práticas lúdicas nos instiga a reconhecer seus saberes. [...] A maior parte dos cursos de formação não contempla esse aspecto, pois não considera que a experiência cultural do adulto possa favorecer sua imaginação, ou melhor, o adulto, neste caso professor, foi um brincante na infância e parou de ser na fase adulta, mas traz as experiências que vivenciou. Este mesmo adulto aprendeu a brincar, a jogar, foi fruto da cultura lúdica passada através das gerações, na interação com outros. Deflagrar a experiência lúdica do professor para as crianças permite às mesmas o desenvolvimento dessa cultura e dos seus processos de cognição.

Verifica-se assim, a dificuldade que o professor encontra em trabalhar com o lúdico no interior de sua sala de aula, pois sua própria formação não lhe dá subsídios para isso, no entanto, é importante que o professor foque seu trabalho na busca de diferentes práticas pedagógicas, mediando o desenvolvimento da criança no seu processo de alfabetizar e letrar.

BRASIL (2015, p. 24), defende que: “as atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos, e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real”, é preciso que essas atividades não sejam apenas uma brincadeira para que a criança saia daquela rotina de textos e tarefas escritas e sim, que as mesmas sejam feitas em relação ao mundo que a cerca.

Corroborando, Marinho et al (2007), alerta que para que essas atividades sejam bem elaboradas é preciso que haja um planejamento e que o mesmo possua objetivos explícitos como qualquer outro planejamento rotineiro e que sejam executados de acordo com a dificuldade encontrada pela turma para determinado

conteúdo, mesmo que este conteúdo ainda seja novo para as crianças. Cabe ao professor averiguar qual será a melhor forma de aplicar o conteúdo, desde que consiga perceber onde seu aluno precisa de mais atenção, assim, provavelmente poderá atingir a todos, de acordo com a especificidade de cada um.

Segundo Mendes et al (2015, p. 102 apud BRASIL, 2015), destacam ainda, “a prioridade dada ao caráter lúdico, com o uso dos jogos, não apenas como motivação para a aprendizagem, mas ainda como favorecimento à interação entre os alunos”.

Assim descrito, o lúdico não transforma só a aprendizagem da criança, ele também contribui para uma maior interação entre os pares.

BRASIL (2015, p.30), enfatiza dizendo que: “os jogos, em especial, criam condições fundamentais para o desenvolvimento do aluno, além de promoverem a participação coletiva e individual em ações que possam melhorar o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.”, o jogo em si não propicia apenas a melhora no aprendizado escolar, mas também ajuda para que a criança tenha uma relação social melhor no lugar em que vive.

É indiscutível, a importância do lúdico no contexto social e escolar da criança, uma vez que propicia a consolidação do conhecimento, a autonomia e o exercício da cidadania desde tenra idade.

Partindo desses princípios, o presente trabalho pretende elucidar as contribuições da inserção do lúdico no processo de alfabetização e letramento da criança no 1º Ano do primeiro ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

## **1.1 Problemática**

De que forma a inserção do lúdico pode contribuir no processo alfabetização e letramento da criança inserida no 1º Ano do primeiro ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

## **1.2 Objetivo Geral**

- Analisar a inserção do lúdico no contexto do ciclo de alfabetização.

### **1.3 Objetivos Específicos**

- Discorrer sobre a importância da aplicação do lúdico no processo de alfabetização e letramento no ciclo de alfabetização.
- Verificar em 2 (duas) salas de aula do 1º ano do primeiro ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública e outra escola particular da cidade de Ponta Grossa, como o professor utiliza o lúdico no dia a dia escolar.

### **1.4 Estrutura do Trabalho**

A presente pesquisa apresenta-se da seguinte maneira: o primeiro capítulo introdutório descreve de forma sucinta o tema abordado, o problema da pesquisa e os objetivos de ordem geral e específicos.

O capítulo dois discorre sobre: Falando da Ludicidade.

No capítulo três se ressalta discussões em relação, a ludicidade no contexto da alfabetização e letramento.

O capítulo quatro apresenta a metodologia adotada na pesquisa, os passos seguidos na coleta e análise de dados.

As considerações finais estão contidas no capítulo cinco.

## 2.0 FALANDO DE LUDICIDADE

O lúdico se faz presente na história da humanidade, podendo-se dizer que existe na vida da criança desde muito cedo, quando no ventre materno, mesmo sem intenção explícita, a mãe já brinca com o filho, a partir de toques na barriga, conversas carinhosas, sons musicais, entre outros e o feto em contrapartida mesmo sem saber o significado disso tudo, responde aos estímulos a ele enviado, realizando-se assim uma interação entre mãe e filho, oportunizado involuntariamente uma relação lúdica.

O termo lúdico de acordo com Manson (2002, p30) tem o seguinte significado:

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (país). O verbo paízeim, que se traduz por 'brincar', significa literalmente 'fazer de criança'. Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. Quanto à palavra crepundia, frequentemente traduzida por 'brinquedos infantis' parece só ter adquirido sentido depois do século IV.

Vê assim, que a própria origem da palavra está associada à criança, mas nem sempre lhe foi ofertado às brincadeiras e jogos como atividades inerentes a sua pessoa.

Segundo Murcia (2005) o jogo e a brincadeira colaboram no amadurecimento e também na aprendizagem da criança, eles têm como função desenvolver as estruturas psicológicas a partir de experiências sociais no dia a dia.

Desse modo, percebe-se a importância do jogo e da brincadeira no dia a dia da criança, pois oportunizam a facilidade no aprender e também colaboram em suas questões afetivas.

A ludicidade no tocante ao brincar e aprender, Murcia (2005, p.17) descreve:

Brincar, divertir-se e aprender são modos verbais inerentes ao ser humano, indispensáveis na vida de qualquer grupo sociocultural. A simplicidade da ação de jogar é absolutamente universal, plural, heterogênea, flexível e tão ambivalente quanto necessária.

A autora citada enfatiza que a brincadeira é indispensável para que a criança desenvolva-se socialmente, pois a partir dela, se estabelece diferentes relações sociais e afetivas relevantes para o progresso da criança.

Segundo Almeida (2003), Platão (427-348) na Grécia antiga já afirmava que desde muito pequenas as crianças deveriam usar seu tempo brincando com jogos educativos, indiferente do sexo, da idade ou da classe social, que todos em bem comum usariam esses jogos para estreitar a relação entre as culturas e as classes sociais. Assim descrito, os jogos desde aquela época já eram vistos de forma favorável para o processo de socialização, como também educativo.

O uso do brinquedo na educação também foi relatado entre os séculos XV e XVI, decorrente da necessidade de se criar um novo modelo educacional, Oliveira (2002) conta que Erasmo (1465-1530) e Montaigne (1483-1553) foram os protagonistas em se referir que o jogo era parte importante na aprendizagem da criança, neste sentido reforça-se a afirmação de Platão (427-348), quanto a importância do jogo no processo educativo da criança.

Oliveira (2002, p.64), explica ainda que, “já em 1657 Comênio usou a imagem de “jardim de infância” [...] como o lugar da educação das crianças pequenas”, sendo assim a ideia do lúdico associado à criança começa a tomar forma no meio social da época.

Segundo Eby (1973, p.298), Rousseau (1712-1778), procurando uma aprovação pública, formulou por volta de 1765, um sistema de educação para a Polônia com a finalidade de moldar a criança, “por meio dos jogos e de emoções resultantes de atividades da comunidade”, o importante era formar a criança a partir de um modelo social, pois sua proposta se constituía da vivência e experiência da criança por meio dos modelos aplicados pela comunidade, no entanto, trazia benefícios para a criança, como relata o autor supracitado, a educação para Rousseau que provinha dos jogos e das brincadeiras desenvolvia a criança o aperfeiçoamento dos movimentos do corpo, melhorando a sua saúde, fazendo com que crescesse saudável e com força necessária para garantir seu meio de vida.

Oliveira (2002) narra que em 1837, Froebel (1782-1852) criou o primeiro “jardim-de-infância”, e sua proposta estava voltada para que a aprendizagem acontecesse através das atividades de cooperação e os jogos, com a intencionalidade de desenvolver a capacidade mental da criança e pelos jogos se tratarem de uma espontaneidade infantil também cooperaria para a sua autoeducação além do seu desenvolvimento físico.

Novamente o lúdico se faz presente nas propostas dos educadores, agora neste momento histórico, Froebel (1782-1852), com a criação do jardim da infância,

oportuniza as crianças o processo educativo por meio dos jogos, atividade inerente à criança, oportunizando melhorias no seu processo de desenvolvimento físico e mental.

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), Dewey (1859-1952) no século XIX e Montessori (1870-1952), Vygostsky (1896- 1934) e Piaget (1896-1980) no século XX também contribuíram consideravelmente com seus estudos, enfatizando sobre o desenvolvimento da aprendizagem por meio da ação lúdica.

Almeida (2003) descreve que para Dewey (1859-1952), o jogo vem a partir do ambiente natural em que a criança vive, onde o jogo faz referência aos seus interesses, por exemplo, em relação ao trabalho dos pais, se a criança presenciar a mãe trabalhando em casa ou o pai com carpintaria ou algo do gênero e verificar que estes são felizes pelo que fazem, o seu interesse por esta atividade vai ser grande de forma a reproduzir os atos dos pais em forma de jogo, pois, a criança tem a necessidade de observar e reproduzir aquilo que lhe faz bem.

O autor supracitado descreve que Maria Montessori (1870-1952), foi seguidora das ideias de Froebel (1782-1852), sobre os jogos educativos, em seus estudos ela conferiu a necessidade de se ter um jogo diferente para cada órgão dos sentidos do ser humano, e elaborou os jogos das sensações, tendo assim, um tipo de jogo para cada sentido, ocasionando um resultado ainda mais positivo na aprendizagem da criança. Esses jogos são utilizados até hoje por muitas escolas.

Serafim (2010, p. 28) reitera os estudos de Montessori (1870-1952), em relação aos jogos e brincadeiras, mencionando: “Indo ao encontro com o que nos traz Montessori sobre a utilização de brincadeiras e jogos nos processos pedagógicos que faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que surgirem.”.

Sendo assim, vê-se que além do jogo ser fundamental para o desenvolvimento biopsicossocial da criança, faz com que ela perceba o mundo a sua volta e enfrente os obstáculos e desafios que se apresentam em seu cotidiano.

De acordo com Barros (2009), Vygotsky (1896-1934), também é um representante em relação à educação lúdica, pois em seus estudos declara que a criança durante a brincadeira, através de sua imaginação, traz atos do dia a dia que contribuem para a construção de sua identidade perante a sociedade.

É importante que a criança tenha esse tempo de criação no seu imaginário, pois, é a partir dele que ela começa a distinguir entre o que é real e o que é

fantasioso, criando possibilidades diferentes com relação à interpretação dos fatos que a cercam.

Barros (2009, p. 109 - 110) ainda completa dizendo, “a atividade do brincar representa um elemento essencial para promover o seu desenvolvimento integral, humanizando-a e respeitando-a em suas singularidades.”. A brincadeira de cada criança é diferente, porque são vários os fatores que interferem, como por exemplo, cultura, classe social, entre outros, se a mesma brincadeira for desenvolvida com crianças de diferentes lugares o resultado será diferente, mesmo impondo as mesmas regras, por isso a importância do respeito a sua singularidade e ao seu desenvolvimento pessoal.

Em relação a Piaget (1896-1980), Almeida (2003), relata que para este estudioso os jogos deveriam ir sendo introduzidos de acordo com o desenvolvimento da criança, ou seja, ambos andarem juntos, porque para ele o jogo precisa evoluir exigindo sempre mais da criança. Diferente dos outros educadores, Piaget (1896-1980) reage ao lúdico, aos jogos dizendo que estes não podem ser apenas uma forma de entretenimento, que os mesmos precisam fazer as crianças gastarem suas energias, porque só assim elas desenvolverão o seu intelectual.

Assim descrito, entende-se que os jogos não podem ser vistos somente como divertimento, mas sim como atividades que colaboram com o desenvolvimento intelectual do ser humano.

Diante dos estudos destes educadores certifica-se que o lúdico é de extrema importância no processo de aprendizagem da criança e contribui em várias fases do desenvolvimento infantil.

Serafim (2010, p.11) diz que “a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores”, neste sentido, deve-se estimular a inserção dos jogos e brincadeiras na vida da criança, com a colaboração de pais ou professores.

Almeida (2003, p.31 e 32), reafirma a importância da ludicidade:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificar da sociedade.



Desse modo, constata-se a importância do lúdico no dia a dia da criança colaborando com seu desenvolvimento global, interferindo também em seu processo educativo, a partir da mediação do professor, nas relações entre o ensinar e o aprender, principalmente na fase da alfabetização e letramento.

### 3.0 A LUDICIDADE NO CONTEXTO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

É certo que as atividades lúdicas na alfabetização e letramento fazem com que as crianças se desenvolvam com mais destreza e naturalidade neste processo. Na brincadeira, a criança instiga sua imaginação, sua fantasia, cria novas possibilidades de aprendizagens, fazendo com que interaja cada vez mais com o mundo que a rodeia.

Para Andrade (2011, p.32), a “alfabetização é um instrumento de transformação e mudança, operando poder na sociedade em todas as esferas”, sendo assim, a alfabetização vem para complementar a vida do ser humano, trazendo mudanças significativas no seu contexto social e educacional.

Soares e Batista (2005) relatam que a alfabetização é uma forma de ensino que representa a linguagem humana, expressa pela escrita, o que pode caracterizar a capacidade tanto motora quanto cognitiva da criança.

As formas de manipulação do conhecimento são as mais variadas, o que ajuda muito na formação da escrita e da alfabetização da criança, quando ela possui um domínio motor da escrita, a facilidade de compreensão e aprendizado é maior e até mesmo pelo seu cognitivo ser mais desenvolvido e trabalhado ajuda no descobrimento dessa nova linguagem que surge nos primeiros anos do ensino fundamental.

Andrade (2011) descreve ainda que a alfabetização era vista apenas como a junção de palavras formando a escrita, muitas vezes mesmo sendo sem contexto e sem sentido nenhum, apenas palavras soltas na maioria das vezes.

Em relação ao que o autor descreve, percebe-se que a alfabetização era apenas usada como meio de aprender somente o básico, como por exemplo, uma lista de compra e não uma receita, que precisaria de muito mais descrição. A alfabetização era apenas uma decifração de letras, sílabas e palavras o que muitas vezes não mudava em nada a realidade das pessoas.

Soares e Batista (2005, p.43) complementam dizendo:

Quando nos alfabetizamos, aprendemos um sistema de representação da linguagem humana que toma como objeto de representação inicial os sons da fala, mas, posteriormente, para anular a variação linguística, tende a se afastar da fala por meio da ortografia.

Ou seja, no início da alfabetização a escrita das crianças varia dependendo do modo como ela fala, posteriormente esta representação vai se alterando conforme a criança vai entendendo a ortografia. No entanto, isso varia de criança para criança, pois o processo de alfabetização é singular.

De acordo com Ferreira e Cavalcante (2012, p.06 apud BRASIL, 2012), "[...] nós partimos de um princípio de que é responsabilidade dos professores dos anos iniciais trabalharem os conhecimentos necessários para o desenvolvimento intelectual e social dos estudantes", fica assim, ao professor dos anos iniciais a missão de propiciar o embasamento para a aquisição de conhecimentos suficientes, para que o aluno não só desenvolva sua socialização, mas também o seu intelectual e que a partir daí ele amplie sua visão de mundo.

BRASIL (2012) também falam que o professor nesse primeiro ano de alfabetização deve colocar o aluno em contato com a escrita, ajudando-o para que pouco a pouco ele adquira esse conhecimento e construa seus saberes, agindo assim, a criança vai gradativamente adquirindo sua autonomia em seu processo de alfabetização.

Seguindo esta linha de pensamento BRASIL (2012), atenta que é necessário também verificar a aquisição de outros aspectos na criança, como a coordenação motora e a comunicação de modo geral, uma vez que fazem parte do processo da alfabetização e letramento, evitando-se assim que a criança possa encontrar muitas dificuldades de aprendizagem durante esse processo de conhecimento.

Zucoloto e Sisto (2002) descrevem que algumas dificuldades são encontradas nas crianças nessa fase de alfabetização, a de codificar e decodificar as palavras saber o que está escrito, reconhecer o que as letras juntas formam.

Os autores supracitados, explanam ainda que:

As dificuldades de aprendizagem em escrita podem se manifestar por confusão, inversão, transposição e substituição de letras, erros na conversão símbolo som, ordem de sílabas alteradas, lentidão na percepção visual, entre outros. Essas dificuldades podem se manifestar em áreas distintas como ao soletrar ou escrever uma palavra ditada. (ZUCOLOTO E SISTO, 2002, p. 157).

Desse modo, compreende-se que o processo da aquisição da escrita é árduo, não é tão simples como se pensa, e se apresentará de diferentes maneiras de acordo com a especificidade de cada criança até que se efetive e se consolide.

Silva e Seal (2012 apud BRASIL, 2012), dizem que antes da criança saber ler e escrever é preciso que essa criança conheça e compreenda o sistema de escrita alfabética, onde é preciso analisar as escritas das crianças partindo do pressuposto que as mesmas já reconhecem de alguma forma esse mundo da alfabetização e somente a partir do reconhecimento que o sistema é inserido na vida da criança.

Sendo assim percebe-se que esse processo de alfabetização não parte somente da aprendizagem mecânica e decorada, é preciso deixar a criança livre, para que a partir daquilo que ela já sabe ir realizando as adaptações e as correções necessárias para que a escrita e a alfabetização ocorram com propriedade.

BRASIL (2012) relatam que os métodos antigos de alfabetização partiam de representações prontas e acabadas, como as cartilhas, e esse método nada convencional, era baseado apenas em saber a letras e sons que elas produziam. Todo o trabalho que o professor tinha era fazer com que a criança decorasse o som e o traçado das letras e assim ela estaria alfabetizada. A partir desse método as crianças apenas decoravam, não entendiam o real sentido das palavras, elas não avançavam no nível de letramento, pois não lhes era ensinado o papel social da escrita.

BRASIL (2012), complementam dizendo que quando se acompanha o processo de escrita da criança percebe-se que ela escreve da maneira que ela fala, ela vai criando as hipóteses da escrita das palavras, e é preciso deixar a criança agir, para ter-se a compreensão do nível de escrita que se encontra e a partir daí propiciar a mediação necessária.

Para Ferreiro e Teberosky (1999, p. 191), as “primeiras tentativas de escrita são de dois tipos: traçados ondulados contínuos (...), ou uma série de pequenos círculos ou de linhas verticais”, essas tentativas de escrita acontecem indiferente da criança estar na escola ou não, é um processo natural da escrita, segundo as autoras.

No livro *Psicogênese da Língua Escrita*, escrito por Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1999), estas descrevem sobre os 5 níveis da escrita a seguir.

No primeiro nível as autoras relatam que (p. 193) “escrever é reproduzir os traços típicos da escrita que a criança identifica como a forma básica da mesma”, ou seja, a partir daquilo que a criança vê, vai ser base para a sua escrita, por exemplo, no início de seu contato com a escrita ela geralmente visualiza as palavras em caixa alta, sua reprodução de grafia será separa, letra por letra, mas se a mesma

visualizar a letra cursiva sua escrita poderá sair toda junta e com forma arredonda, pois ainda não consegue definir corretamente seus traços.

Quanto ao segundo nível (p. 202) “a hipótese central (...) é a seguinte: para poder ler coisas diferentes (...), deve haver uma diferença objetiva nas escritas.”. Aqui a escrita já é mais definida as letras começam a tomar forma, mas ainda é limitado o grafismo, pois as formas das letras apenas são mais semelhantes, aqui a criança expressa sua vontade de interpretar da maneira correta o que vê.

Em relação ao terceiro nível a criança já compreende melhor que na escrita existe mudança, (p. 209) “este nível está caracterizado pela tentativa de dar um valor sonoro a cada uma das letras que compõem uma escrita”. Aqui a compreensão é maior e as crianças trabalham com hipóteses para as palavras, como elas reconhecem as letras são elas suas bases e é com o som que elas produzem por si só que formam as palavras, como por exemplo, a palavra casa, que é escrita muitas vezes como “kza”.

No quarto nível (p. 214) existe a “passagem da hipótese silábica para a alfabética”. É neste nível que a criança compreende melhor o processo da escrita e percebe que existem jeitos diferentes de escrever cada coisa e que existe uma quantidade de letras necessárias para escrever cada palavra.

O quinto e último nível consiste na escrita alfabética, o fim da evolução da escrita. Aqui a criança já compreende que letra emite um som e que junto de outra forma outro som, mesmo assim ainda existem dificuldades, mas as maiores já foram superadas nos níveis anteriores. (p. 219).

Segundo Andrade (2011), a escrita é a necessidade de vida, de saber mais e compreender o que está ao seu redor, partindo do processo de codificar e decodificar as suas habilidades, permite um domínio da criança e do ser humano nas práticas da escrita e da vivência social. Todo esse processo hoje é chamado de letramento.

Tudo parte de uma prática, primeiramente pela alfabetização do conhecimento das letras e palavras e depois da compreensão do todo, é o que chamamos de letramento, ou seja, alfabetização e letramento sempre vão andar juntos, pois ambos se completam no aperfeiçoamento do conhecimento.

Soares e Batista (2005) colaboram explanando que letramento é uma ampliação da alfabetização devido às necessidades sociais e políticas encontradas.

Letramento não é apenas saber escrever, é entender o que está escrito em cada palavra e nas entre linhas, o letramento consiste nessa ampliação da alfabetização, pois a sociedade necessita muito mais que apenas saber escrever seu próprio nome.

Os autores supracitados endossam que a partir destas necessidades encontradas pela população, a pessoa alfabetizada não poderia mais ser somente aquela que dominava o sistema de escrita e a leitura básica, mas também, aquela que usava essa linguagem ao seu favor diante da socialização na prática social.

Sendo assim, para ser considerado alfabetizado já não basta somente saber escrever o próprio nome, é preciso muito mais, saber usar a escrita e a leitura a seu favor, saber o que está escrito nas entre linhas de um texto, ou de alguma informação que está a sua disposição, com isso a socialização é maior e a compreensão também.

Segundo Andrade (2011, p. 56), “o conceito de letramento não é uma definição simples, pois envolve variados e complexos graus de habilidades e práticas leitoras e escritoras, por isso a compreensão da dimensão individual e social é influente”.

O grau de letramento depende do acesso que cada um tem a leitura e a escrita, pois não é tão fácil compreender tudo, exige dedicação e prática, pois quanto mais se lê e escreve, mais letrado uma criança, uma pessoa se torna, existindo assim vários tipos de letramento e de pessoas letradas.

Andrade (2011), ainda complementa dizendo que o letramento parte de uma série de fatores envolvendo as habilidades e os conhecimentos individuais que cada ser humano possui, dentro das práticas sociais e que sendo assim a escola não pode ignorar essa função dentro da sociedade.

Diante dessa abordagem percebe-se o quanto a escola é capaz de interferir nessa ação, pois é a partir de uma necessidade social que a escola torna-se a maior responsável neste processo educacional.

Para que essas habilidades e competências no processo de alfabetização e letramento sejam desenvolvidas pelas crianças de forma natural um dos recursos disponíveis para colaborar com este processo é a ludicidade.

Segundo Santos (2014, p.15), “a Ludoeducação é uma tendência que busca nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que motivem os

alunos para a construção do conhecimento”. A ludicidade é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois, a partir dela a criança pode aprender brincando.

Segundo BRASIL (2012), os jogos não contribuem somente para o desenvolvimento da criança, mas também para que a criança se sinta bem no ambiente da escola.

Neste sentido, os jogos não servem apenas para o desenvolvimento individual da criança, eles ajudam em todos os aspectos, principalmente na adaptação e na socialização, quando a criança se sente bem fazendo aquilo que gosta ela aprende mesmo sem perceber.

Brainer e Teles (2012 apud BRASIL, 2012), completam dizendo que é o professor que desempenha o papel de tornar o jogo como uma importante ajuda no processo de alfabetização dentro da sala de aula, que cabe somente ao professor explorar o lúdico no momento mais oportuno dentro da sua aula, ou seja, o professor é o mediador no processo de ensino e aprendizagem, utilizando-se do lúdico como estratégia de ensino, para que os alunos aprendam de forma mais prazerosa.

Acredita-se que as atividades lúdicas fazem com que as crianças se desenvolvam muito mais em relação ao seu aprendizado, na brincadeira a criança instiga sua imaginação, fantasia, criatividade, sociabilidade, enfim, cria um mundo de muitas possibilidades.

Os autores supracitados ainda descrevem que essas atividades dinâmicas variadas garantem que a criança tenha interação com o conhecimento, com a construção da aprendizagem, que na medida em que são estimuladas elas descobrem novas condições para o aprendizado. É nesse sentido que o lúdico vem da forma mais prazerosa possível para a interação entre aluno e professor e para que suas habilidades sejam todas desenvolvidas com criatividade, de forma individual e em parceria também com seus pares.

Para Santos (2014), o educador é quem deverá organizar uma boa aula dando liberdade à criança, para que esta desenvolva suas múltiplas habilidades, por isso a atividade lúdica precisa ser desenvolvida pela criança com a mesma satisfação de como se ela estivesse livre.

Estudar com prazer é muito mais gratificante, a criança é espontânea mesmo partindo de uma atividade que contenha regras, por isso cabe ao professor ser um estimulador desse conhecimento, trabalhando e organizando diferentes atividades para que esse aluno se sinta encorajado a seguir em frente e não desistir, assim ele

será livre para fazer as escolhas que quiser partindo de uma atividade proposta pelo professor.

Diante de tudo que foi referenciado, verifica-se de fato que o lúdico em muito contribui no processo de alfabetização e letramento, proporcionando à criança expectativas de vivenciar e experienciar o mundo da leitura e escrita, de forma espontânea, prazerosa e com criticidade.



## **4.0 METODOLOGIA**

O presente trabalho já escrito a partir de uma abordagem qualitativa, que segundo Gil (2008), caracteriza-se como pesquisa descritiva, pois visa descrever as características de determinadas populações, sendo uma de suas peculiaridades, a utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como questionário e observação sistemática. Este procedimento foi cumprido nesta pesquisa, com a aplicação de um questionário (Apêndice I) contendo 8 (oito) questões abertas, destinado à 2 (duas) professoras participantes da pesquisa, regentes de classe do 1º ano do primeiro ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental, de escolas da cidade de Ponta Grossa, sendo uma da rede de ensino particular e uma da rede pública.

Para aprofundamento do tema buscou-se a um referencial teórico com base em autores como: Marinho et al (2007); Andrade (2011); Oliveira (2002); Santos (2014), Soares e Batista (2005).

A presente pesquisa apontou a relevância, da inserção do lúdico no processo de alfabetização e letramento de crianças inseridas no contexto do 1º ano do ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental, embasada nos estudos de diferentes autores que discutem sobre o tema, como também a partir das respostas de experiências vividas pelas professoras participantes da pesquisa que se utilizam do lúdico em sala de aula e comprovam que este recurso metodológico em muito contribui no processo da aprendizagem da leitura e escrita, ampliando a visão de mundo do aluno.

### **4.1 Descrição do Ambiente da Pesquisa**

A pesquisa ocorreu no mês de julho de 2016, em duas escolas, sendo uma na rede particular e outra na rede pública de ensino, nos 1º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, localizadas no Município de Ponta Grossa - PR, que atendem crianças na faixa etária de 6 a 10 anos.

## 4.2 Participantes da Pesquisa

As participantes da pesquisa foram duas professoras regentes de turma do 1º ano do primeiro ciclo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, as quais serão mencionadas da seguinte maneira:

- P1 – para a professora da rede municipal de ensino
- P2 – para a professora da rede particular de ensino

As considerações das participantes da pesquisa apresentadas ao longo do texto serão destacadas em fonte itálica e entre aspas.

## 4.3 Processo da Coleta e Análise de Dados

O primeiro passo do trabalho aconteceu no mês de março do corrente ano, com a visita nas escolas pesquisadas, para explanação à direção e coordenação pedagógica sobre o que se tratava a pesquisa, neste momento foi-lhes entregue o Termo de Autorização Institucional (Anexo I), para posterior assinatura.

Seguidamente, no mês de julho com a aprovação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido-TCLE (Anexo II), por parte do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade Sant'Ana, este foi entregue às professoras para as respectivas assinaturas, seguido de um questionário ( Apêndice I) contendo 8( oito) questões abertas, com o objetivo de averiguar a utilização do lúdico na prática pedagógica como ferramenta metodológica auxiliar no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do ciclo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

## 4.4 Análise de Dados

A análise dos dados aconteceu a partir da verificação das respostas coletadas por meio de um questionário contendo 8 (oito) perguntas abertas, com a intenção de averiguar o modo que as professoras utilizam o lúdico como ferramenta metodológica auxiliar no processo de alfabetização e no letramento no interior de suas salas de aula.

Na primeira pergunta foi questionado: Há quanto tempo trabalha com alfabetização?

Nesta pergunta obteve-se as seguintes respostas:

- P1 – *“Trabalho a 14 anos no magistério e durante 7 anos fui regente em turmas de alfabetização”*
- P2 – *“15 anos”*

Constata-se a partir das respostas que ambas atuam há bastante tempo na área da alfabetização, o que enriquece a pesquisa, pois quanto mais tempo na educação, mais se percebe as diferentes dificuldades encontradas pelas crianças, possibilitando mudanças na prática pedagógica.

Em relação a segunda questão foi perguntado: Como você interpreta a inserção do lúdico em sala de aula? Ao que foi respondido:

- P1 – *“É muito importante, pois através do lúdico é que conseguimos a aprendizagem prazerosa e por isso considero que facilita o processo.”*
- P2 – *“Acredito que quando tornamos a aula atrativa recebemos resultados mais satisfatórios. O lúdico é parte (ou deveria ser) da vida da criança, seria unir o útil ao agradável”*.

Ambas relatam que quando o lúdico é inserido na sala de aula os resultados são mais positivos, a criança sente-se mais atraída para a aula, pois passa a fazer aquilo que gosta, realizando as atividades com prazer e não somente por obrigação.

Quanto a esse quesito, Santos (2014), relata que em relação ao aprendizado prazeroso, “não há mais dúvidas de que o brincar deve ser incorporado à educação como algo que pode desencadear um processo permanente de educar”. Sendo assim, quando se deixa a criança livre para aprender em um ambiente que se desenvolva brincando, o aprendizado flui naturalmente.

Na terceira pergunta teve-se o seguinte questionamento: De que forma o lúdico está inserido em seus planejamentos? As professoras responderam:

- P1 – *“Através de jogos, brincadeira, dinâmicas, leitura e a contação de histórias.”*
- P2 – *“Em momentos de incentivação, de retomada de conteúdos, em atividades com conteúdos novos, ou até mesmo no “tempo livre” dos pequenos”*.

Nesta pergunta obtivemos respostas bem diferentes, mas com mesmo cunho, a P1 nos relata de que maneira trabalha o lúdico dentro de sua sala de aula, e a P2 nos relata em que momentos ela insere o lúdico, no entanto, verifica-se que o lúdico faz parte do planejamento de ambas.

BRASIL (2012), fala que no planejamento podemos abranger dois tipos de situações, aquele onde ele trabalha individualmente com a criança, ou num grupo como todo, tudo dependerá da atividade trabalhada e o momento.

Diante do que o autor relata, como também pelo posicionamento das professoras, percebe-se o quanto é importante primeiramente conhecer a turma para depois planejar as atividades lúdicas, pois dependerá do nível que se encontra a aprendizagem da criança, aí que se iniciará o trabalho, podendo ser algumas vezes de forma individual e outras de forma coletiva.

Na quarta pergunta lhes foi indagado: Qual a maior dificuldade encontrada para trabalhar o lúdico no ciclo da alfabetização?

As respostas relatadas foram as seguintes:

- P1 – *“Turmas com número maior que 25 alunos. O trabalho já fica mais prejudicado, pois não há qualidade nas intervenções, é possível fazer mais o resultado nem sempre é satisfatório”.*
- P2 – *“Adaptar atividades lúdicas a quantidade de alunos e também o tempo que a atividade pode levar com o tempo dividido com outras atividades extras curriculares”.*

Nesta pergunta observa-se que a maior dificuldade encontrada pelas professoras indiferente de ser setor público ou particular, é a quantidade de alunos dentro da sala de aula, que compromete muito o aprendizado, principalmente no ciclo de alfabetização, pois é o ciclo onde as crianças mais precisam de atendimento praticamente individualizado.

Segundo Piletti (2009, p.149):

[...] o ambiente escolar também exerce muita influência na aprendizagem. O tipo de sala de aula, a disposição das carteiras e a posição e número de alunos, por exemplo, são aspectos importantes. Uma sala mal iluminada e sem ventilação, em que os alunos permanecem sempre sentados na mesma posição, cada um olhando as costas do que está na frente, certamente é um ambiente que pode favorecer a submissão, a passividade e a dependência, mas não o trabalho livre e criativo.

Desta forma, para acontecer um bom trabalho educativo dentro da sala de aula, vai se depender de muitos fatores, entre eles, a competência do professor, sem desconsiderar também a estrutura física e número de alunos.

Quanto a quinta questão, a pergunta foi a seguinte: O PPP da escola apresenta a inserção do lúdico no contexto da proposta pedagógica? Obtivemos as respostas:

- P1 – *“Sim ele contempla o trabalho com a proposta de projeto e princípios de Freinet, e essas metodologias exigem o trabalho com o lúdico”.*
- P2 – *“Sim.”*

Nesta pergunta mesmo não pedindo a justificativa a P1 nos relata que o lúdico está inserido no PPP da escola através dos princípios frenetianos, a P2 também responde que o PPP de sua escola contempla o lúdico em seus escritos. Ou seja, ambas tiveram a oportunidade de ver as propostas e colocá-las em prática.

Neste sentido, quanto estar descrito no PPP da escola, conteúdos mediados pela ludicidade, a LDBEN 93914/96, estabelece em seu Art. 12: “os estabelecimentos de ensino, respeitadas as normas comuns e as do seu sistema de ensino, terão a incumbência de: I - elaborar e executar sua proposta pedagógica”.

Diante de normas propostas pela LDBEN93914/96, constata-se que a comunidade escolar deve trabalhar em consonância com a legislação vigente, contendo em sua proposta pedagógica programas que proporcionem aos educandos a garantia de seus direitos de aprendizagem, neste caso uma ferramenta importante, à ludicidade.

Na questão seis foi perguntado: Em sua sala de aula você utiliza jogos pedagógicos voltados para o processo de alfabetização? Quais os tipos de jogos? Foram apresentadas as seguintes respostas:

- P1 – *“Sim, alfabeto móvel, cartão conflito, quebra-cabeça, jogos matemáticos, bingo entre outros.”*
- P2 – *“Jogos de encaixe sílabas, dominó palavras, bingo de letras, jogo da memória, brincadeiras de contar e encontrar letras, jogos online, e tantos outros”.*

Percebe-se que as duas professoras trabalham com os mais variados jogos, nas diversas fases do processo da alfabetização, mas é preciso que se tenha o completo entendimento da atividade proposta para surtir o efeito desejado, neste sentido Santos (2014, p. 26), corrobora descrevendo que, “dominar os conteúdos a serem trabalhados é importante, mas escolher as estratégias e dinâmicas é essencial para o sucesso do trabalho educativo”.

Assim sendo, o jogo por si só não produz efeito nenhum no processo de aprendizagem, é preciso que o professor saiba escolher de maneira inteligente qual

é a melhor maneira de introduzir o jogo como estratégia de ensino, para que possa mediar o processo de alfabetização e letramento.

No tocante a questão sete foi questionado: Para você qual a importância do lúdico no contexto da alfabetização e letramento?

As respostas foram as seguintes:

- P1 – *“Considero importante, pois através do lúdico a aprendizagem fica mais prazerosa e auxilia a criança pois trabalha com o concreto e com emoções positivas.”*

- P2 – *“Um recurso pedagógico valioso. Quando a escolha do “lúdico” é acertiva!”*

Ao analisar as respostas constata-se que as professoras P1 e P2 consideram o lúdico importante para a alfabetização, relatando que é dessa forma que a criança aprende com mais facilidade, mas aprende se for trabalhado da maneira correta, como reforça a P2.

Também para Brainer e Teles (2012, p.22 apud BRASI, 2012), o jogo e a brincadeira dentro desse espaço de aprendizagem ocorrem: “na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem (...)”.

Desse modo, o lúdico em muito contribui para o processo de ensino e aprendizagem, pois possibilita a construção de novas aprendizagens mediadas pelo professor.

Na oitava e última questão, perguntou-se: Você acredita que com a inserção de atividades lúdicas associadas ao conteúdo programático os alunos são capazes de superar possíveis dificuldades encontradas no processo de alfabetização? Justifique.

- P1 – *“Sim, sem dúvida o lúdico auxilia no, entanto, é preciso deixar claro que as crianças com dificuldades mais sérias precisam além do lúdico do acompanhamento dos familiares e também de toda equipe da escola. Não podemos esquecer que o lúdico ele vai abrir as portas da aprendizagem mais o conhecimento escolar exige uma sistematização, pois nossos sistemas avaliativos cobram conhecimentos que precisam estar muito claramente armazenados.”*

- P2 – *“São, porém não são as únicas ferramentas que devem ser usadas, nem sempre a “brincadeira” agrada. É preciso inovar, transformar e acima de tudo repensar a prática para que os resultados possam ser alcançados”.*

Analisando-se as respostas, constata-se que as docentes P1 e P2, acreditam que as atividades lúdicas associadas ao conteúdo programático, podem contribuir no avanço dos alunos, podendo a vir superar possíveis dificuldades encontradas no processo de alfabetização, no entanto não devem ser as únicas ferramentas utilizadas pelo professor.

Neste sentido, as respostas vêm comungar com Santos (2014, p.16), quando cita:

É importante que se diga também que a ludicidade é uma necessidade da criança, e para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente. Entretanto, isso não significa dizer que o educador não precisa planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Por isso, a brincadeira na escola nunca será totalmente livre, pois essa liberdade é única e exclusivamente da criança e, por conseguinte, não do educador.

Portanto, verifica-se que a ludicidade é essencial para que a criança se desenvolva, desde que esta esteja livre para aprender, mas direcionada pelo professor que deve estar atento começando pelo planejamento e conseqüentemente, pelas atividades que os alunos deverão desenvolver.

Com base na análise das respostas concedidas pelas professoras da pesquisa, conclui-se que o lúdico é uma ferramenta que auxilia de forma positiva no desenvolvimento da alfabetização e do letramento, pois ele atua como coadjuvante no processo não só intelectual, mas também social da criança.

Para que esse processo de alfabetização aconteça com êxito, não cabe somente o aluno aprender o que é correto, mas cabe ao professor adquirir métodos eficazes para alcançar um resultado satisfatório, atingindo da forma mais integral possível todos os alunos mesmo diante das barreiras e desafios encontrados dentro da sala de aula.

## 5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concebendo as reflexões aqui apontadas, verifica-se que tanto na teoria, quanto na prática, as atividades lúdicas associadas ao processo de alfabetização dos anos iniciais do Ensino Fundamental, contribuem para um ensino de qualidade.

A proposta de um ensino com práticas pedagógicas diferenciadas, neste caso o lúdico, amenizam as possíveis falhas no processo da aquisição de novos conhecimentos, contribuindo para que o aluno se identifique como sujeito ativo no ambiente em que convive, compreendendo a função social da leitura e da escrita em seu dia a dia.

Certificou-se ao longo desse estudo, que as professoras participantes têm conhecimento que o lúdico auxilia no processo de alfabetização e letramento, no entanto, deixam claro que precisa sistematizar os conteúdos de diferentes maneiras para que este se concretize. No entanto, para que isso ocorra há necessidade de uma junção de esforços, da própria criança, do professor, da escola e da família. Todos colaborando e cada um fazendo sua parte.

Nessa pesquisa foi possível verificar o quanto o lúdico auxilia os professores na rotina diária da alfabetização e do letramento, visto que o lúdico não é uma proposta nova na educação, é um recurso que vem sendo utilizado ao longo do tempo, conforme a própria história vem descrevendo e que o processo de conhecimento passando pela linha da ludicidade proporciona à criança criar e recriar novos conhecimentos, a partir da utilização dos jogos e brincadeiras.



## 6.0 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, N. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. Ed. São Paulo: Loyola, 2003. 288 p.

ANDRADE, B. E. M. **Alfabetização e letramento: o desvelar de dois caminhos possíveis**. Disponível em: <[http://editorialpaco.com.br/wp-content/uploads/2014/11/P%C3%A1ginas-de-Miolo\\_Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-e-Letramento.pdf](http://editorialpaco.com.br/wp-content/uploads/2014/11/P%C3%A1ginas-de-Miolo_Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-e-Letramento.pdf)> Acesso: 22 de maio de 2016.

BARROS, M. O. C. F. **Cadê o brincar?: Da educação infantil para o ensino fundamental**. São Paulo: UNESP, 2009. 215 p.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96, de 23 de dezembro de 1996. Brasília: Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias**. Brasília, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: a aprendizagem do sistema de escrita alfabética**. Brasília, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula**. Brasília, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: A criança no Ciclo de Alfabetização**. Brasília, 2015.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: A organização do trabalho escolar e os recursos didáticos na alfabetização.** Brasília, 2015.

DALLABONA, R. S.; MENDES, S. M S. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar.** Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2015.

EBY, F. **História da educação moderna: séc. XVI/séc. XX teoria, organização e práticas educacionais.** Porto Alegre: Globo, 1973, página 290 à 314.

FERREIRO, E; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artemed, 1999. 300 p.

GIL, A. **Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUSSO, S. de F. Kruger; SCHUARTZ, M. A. **A criança e o lúdico: a importância do Brincar.** 2005. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf>>. Acesso em: 01 de agosto de 2016.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos.** Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARINHO, B. R. H; et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: Ibpex, 2007. p 107-148.

MURCIA, M. A. J. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005. 173p.

OLIVEIRA, R. Z. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002. Capítulo III.

PILETTI, N. **Psicologia Educacional**. 17 Ed. São Paulo: Ática, 2009. 336p.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, R. P. **A história do lúdico na educação**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>>. Acesso em: 28 de maio de 2016.

SANTOS, M. P. S. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014. 108p.

SERAFIM, A. **A visão de educadores infantis sobre o lúdico**. Disponível em: <[http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias\\_Biologicas/1o\\_2012/Biblioteca\\_TCC\\_Lic/2010/1o\\_2010/AMANDA.pdf](http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias_Biologicas/1o_2012/Biblioteca_TCC_Lic/2010/1o_2010/AMANDA.pdf)>. Acesso em: 28 de maio de 2016.

SOARES, B. M.; BATISTA, G. A. A. **Alfabetização e Letramento**. Disponível em: <[http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao\\_Letramento.pdf](http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao_Letramento.pdf)>. Acesso em: 12 de julho de 2016.

VIEIRA, S L.; OLIVEIRA, V. de X. **A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento**. Disponível em: <[http://www.fecilcam.br/nupem/anais\\_v\\_epct/PDF/ciencias\\_humanas/21\\_VIEIRA\\_OLIVEIRA.pdf](http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/ciencias_humanas/21_VIEIRA_OLIVEIRA.pdf)>. Acesso em: 17 de junho de 2016.

ZUCOLOTO, A. K.; SISTO, F. F. **Dificuldades de aprendizagem em escrita e compreensão em leitura**. Disponível em: <[revistas.ufpr.br/psicologia/article/download/3303/2647](http://revistas.ufpr.br/psicologia/article/download/3303/2647)>. Acesso em: 15 junho de 2016.

## APÊNDICE I



### **INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA**

**FACULDADE SANT'ANA** – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011  
**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA** – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002

Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301

<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

Prezados Professores

O presente questionário integra o trabalho de conclusão de curso que tem como tema “O lúdico como agente colaborador no processo de alfabetização e letramento”, para tanto peço sua colaboração respondendo as perguntas abaixo. Lembro que não é obrigatório a sua identificação.

Peço que o questionário seja entregue no dia 01/07/2016

Agradeço a compreensão e também sua colaboração.

Cintia Cristina Chochel

01. Há quanto tempo trabalha com alfabetização?

---

02. Como é interpretado o lúdico em sala de aula?

---



---



---



---

03. De que forma o lúdico está inserido em seus planejamentos?

---



---



---



---

04. Qual a maior dificuldade encontrada para trabalhar o lúdico no ciclo da alfabetização?

---

---

---

---

---

05.O PPP da escola valoriza o lúdico? Se sim, o que ele trás valorizando e se não, o que você acha que poderia ser mudado.

---

---

---

---

---

06.Os alunos tem contato com jogos para a alfabetização? Quais os tipos de jogos.

---

---

---

---

---

07.Qual a importância do lúdico pra você na alfabetização e letramento.

---

---

---

---

---

08.Você acha que as atividades lúdicas são capazes de superar as dificuldades encontradas pelos alunos na alfabetização? Por quê?

---

---

---

---

---

## ANEXOS



### INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011  
 INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002

Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301

<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Ponta Grossa, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016.

Ilustríssimo (a) Senhor (a)

Eu, Cintia Cristina Chochel, responsável principal pelo projeto de conclusão de curso, venho pelo presente, solicitar vossa autorização para realizar este projeto de pesquisa na \_\_\_\_\_, no setor de Ensino Fundamental, para o trabalho de pesquisa sob o título **O lúdico como agente colaborador no processo de alfabetização e letramento.**

Este projeto de pesquisa atendendo o disposto na Resolução CNS 466 de 12 de Dezembro de 2012, tem como objetivo Analisar a inserção do lúdico no contexto do ciclo de alfabetização. O procedimento adotado será um questionário com perguntas abertas e fechadas. Esta atividade não apresenta nenhum risco ao sujeito participante, sendo que na identificação serão colocados nomes fictícios, para que assim não aconteça nenhum constrangimento por parte dos participantes. Período previsto para coleta de dados.

Espera-se com esta pesquisa, atingir os objetivos propostos e contribuir ainda mais para futura atuação como docente. Qualquer informação adicional poderá ser obtida através do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Faculdade Sant'Ana e pela pesquisadora Cintia Cristina Chochel, [cintia.chochel@hotmail.com](mailto:cintia.chochel@hotmail.com).

A qualquer momento vossa senhoria poderá solicitar esclarecimento sobre o desenvolvimento do projeto de pesquisa que está sendo realizado e, sem qualquer tipo de cobrança, poderá retirar sua autorização. Os pesquisadores aptos a esclarecer estes pontos e, em caso de necessidade, dar indicações para solucionar ou contornar qualquer mal-estar que possa surgir em decorrência da pesquisa.

Os dados obtidos nesta pesquisa serão utilizados na publicação de artigos científicos e que, assumimos a total responsabilidade de não publicar qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes de vossa instituição como nome, endereço e outras informações pessoais não serão em hipótese alguma publicados. Na eventualidade da participação nesta pesquisa, causar qualquer tipo de dano aos participantes, nós pesquisadores nos comprometemos em reparar este dano, e ou ainda prover meios para a reparação. A participação será voluntária, não fornecemos por ela qualquer tipo de pagamento.

### **Autorização Institucional**

Eu, \_\_\_\_\_ (nome legível) responsável pela instituição \_\_\_\_\_ (nome legível da instituição) declaro que fui informado dos objetivos da pesquisa acima, e concordo em autorizar a execução da mesma nesta instituição. Caso necessário, a qualquer momento como instituição CO-PARTICIPANTE desta pesquisa poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem algum prejuízo à esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não recebemos qualquer pagamento por esta autorização bem como os participantes também não receberão qualquer tipo de pagamento.

Conforme Resolução CNS 466 de 12/12/2012 a pesquisa só terá início nesta instituição após apresentação do **Parecer de Aprovação por um Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos**.

Informamos ainda, que é prerrogativa desta instituição proceder a re-análise ética da pesquisa, solicitando, portanto, o parecer de ratificação do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos desta Instituição (se houver).

Pesquisador	Responsável pela Instituição
-------------	------------------------------

Pesquisador Participante
--------------------------



## INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011  
 INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002

Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301

<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Nós, Analia Maria de Fátima Costa professora orientadora e Cintia Cristina Chochel pesquisadoras da Faculdade Sant'Ana, convidamos o (a) Senhor(a) a participar da pesquisa: **“O lúdico como agente colaborador no processo de alfabetização e letramento”**.

O objetivo desta pesquisa é: Analisar a inserção do lúdico no contexto do ciclo de alfabetização.

O (a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a). Sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

A sua participação será através de um questionário contendo 8 (oito) perguntas abertas.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Instituição de Ensino Superior Sant'Ana, podendo ser publicados posteriormente e em nenhum momento seu nome será divulgado. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Alguns riscos relacionados ao estudo podem ser: por ser uma pesquisa qualitativa geralmente não existe desconforto ou riscos físicos ao participante. Neste caso, o pesquisador deixará claro que ao participante que não precisa responder a qualquer pergunta que se sinta desconfortado em falar, sendo assim, a presente pesquisa não apresentará riscos diretos ou indiretos aos sujeitos envolvidos.

Os benefícios esperados com essa pesquisa são: comprovar que a inserção do lúdico no contexto escolar do 1º Ano do Primeiro Ciclo dos Anos Iniciais do



Ensino Fundamental pode contribuir no processo de alfabetização e letramento de crianças ali inseridas.

No entanto, nem sempre você será diretamente beneficiado com o resultado da pesquisa, mas poderá contribuir para o avanço científico.

As pesquisadoras Analia Maria de Fátima Costa professora orientadora poderá ser encontrada no seguinte telefone: (42) 9131-6727 e pelo email: amfc.20@gmail.com e Cintia Cristina Chochel pelo telefone (42) 9936-9772 e pelo email: cintia.chochel@hotmail.com, responsáveis por estudo, poderão ser contatadas também na Faculdade Sant'Ana , endereço: Rua Pinheiro Machado, 189, pelo telefone: (42) 3224-0301 para esclarecer eventuais dúvidas que VS<sup>a</sup> possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos –CEP/SANT'ANA pelo Telefone (42) 32240301. O CEP trata-se de um grupo de indivíduos com conhecimento científicos e não científicos que realizam a revisão ética inicial e continuada do estudo de pesquisa para mantê-lo seguro e proteger seus direitos.

As informações relacionadas ao estudo poderão conhecidas por pessoas autorizadas, neste caso a Prof<sup>a</sup> Ir. Marli Conceição Dias. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada, para que a **sua identidade seja preservada e seja mantida a confidencialidade.**

Quando os resultados forem publicados, não aparecerá seu nome, e sim um código.

Eu, \_\_\_\_\_ li esse termo de consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios e entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

---

(Nome e Assinatura do participante da pesquisa ou responsável legal)

Local e data

*(Somente para o responsável pelo projeto)*

Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e

Esclarecido deste participante ou do responsável legal para a participação neste estudo.

---

(Nome e Assinatura do Pesquisador ou quem aplicou o TCLE)

Local e data

Obs: Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o participante da pesquisa.