

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

JOYCE KAROLINE DE SOUSA BEZERRA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE
ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

DELMIRO GOUVEIA

2024

JOYCE KAROLINE DE SOUSA BEZERRA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Denson André Pereira da Silva Sobral

DELMIRO GOUVEIA

2024

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza – CRB-4/2209

B574j Bezerra, Joyce Karoline de Sousa

Jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de alunos do 2º ano do ensino fundamental / Joyce Karoline de Sousa Bezerra. – 2024.

63 f. : il.

Orientação: Denson André Pereira da Silva Sobral.
Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2024.

1. Educação infantil. 2. Ensino fundamental. 3. Jogos e brincadeiras. 4. Alfabetização. 5. Ludicidade. 6. Ensino e aprendizagem. 7. Recursos didáticos. I. Sobral, Denson André Pereira da Silva. II. Título.

CDU: 372.22

FOLHA DE APROVAÇÃO

JOYCE KAROLINE DE SOUSA BEZERRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 2º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de
Licenciatura em Pedagogia, da Universidade Federal de
Alagoas – Campus do Sertão, como requisito parcial para
obtenção dos títulos de Licenciadas em Pedagogia.

Orientador: Prof.^a Dr. Denson P. Silva Sobral

Aprovado em 10/07/2024

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
 DENSON ANDRE PEREIRA DA SILVA SOBRAL
Data: 16/10/2024 16:20:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Denson André Pereira da Silva Sobral Universidade
Federal de Alagoas – Campus do Sertão (Orientador)

Prof. Dr. José Ivamilson Silva Barbalho
Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão (1ª Examinador)

Documento assinado digitalmente
 ROSEANE SANTANA SANTOS
Data: 08/10/2024 21:08:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dra. Roseane Santana Santos (2ª Examinadora)
Secretaria do Estado da Educação de Sergipe- SEED/SE.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus, que em todos os momentos se fez presente em minha vida, proporcionando coragem, motivação e sabedoria para dar continuidade aos meus estudos. Até aqui o senhor me ajudou.

Agradeço também a minha família que me proporcionaram condições de me dedicar unicamente aos estudos durante a faculdade, que me estimularam dando ânimo, carinho e motivos para seguir com a cabeça erguida, certa que tudo um dia valeria a pena.

Sou muito grata também ao meu orientador Professor Dr. Denson Pereira da Silva Sobral, que me ajudou bastante na produção desse trabalho, pelas aulas, paciência e toda sua dedicação comigo e de mais alunos. Deixo meus agradecimentos também ao coordenador do curso professor Ivan Barbalho que me auxiliou bastante nesse período final de conclusão.

E por fim, dedico esse trabalho a minha amada filha, que me motivava de forma espontânea e inconsciente me dando forças todos os dias a estudar, me formar e procurar dar o melhor estilo de vida para nós duas.

“Um verdadeiro educador semeia nos solos do coração emocional, na memória dos filhos e alunos, semeia com paciência e colhe com perseverança”.

(Augusto Cury)

RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa etnográfica que investiga a utilização de jogos e brincadeiras como recursos didáticos na alfabetização. O objetivo é compreender como as práticas lúdicas podem somar no processo de alfabetização e aprendizagem das crianças nos anos iniciais. O estudo foi realizado em uma escola municipal de ensino fundamental de Delmiro Gouveia/AL, envolvendo observações em sala de aula, entrevistas com professores e alunos, intervenções práticas e a análise de materiais pedagógicos utilizados durante a realização do programa É Tempo de Aprender, juntamente com o estágio supervisionado I do curso de Pedagogia da UFAL, *campus* sertão em 2020. Para embasá-la nos orientamos pelas discussões de Piaget (2001), Vygotsky (1998), Freire (1993) e Kishimoto (2012), Friedmann (2012). Os resultados revelam que os jogos e brincadeiras despertam o interesse dos alunos, promovem a interação social e facilitam a assimilação dos conteúdos. Conclui-se que essas estratégias são eficazes na alfabetização, proporcionando um ambiente de aprendizado estimulante e motivador.

Palavras-chave: Jogos e brincadeira, recursos, alfabetização.

ABSTRACT

This work presents ethnographic research that investigates the use of games and games as teaching resources in literacy. The objective is to understand the perception and impact of these playful strategies on children's learning. The study was carried out in a municipal elementary school in Delmiro Gouveia/AL, involving classroom observations, interviews with teachers and students, practical interventions and the analysis of teaching materials used during the supervised internship I of the Pedagogy course. from UFAL, backlands campus in 2020. To support it, we were guided by discussions by Piaget (2001), Vygotsky (1998), Freire (1993) and Kishimoto (2012), Friedmann (2012). The results reveal that games and games arouse students' interest, promote social interaction and facilitate the assimilation of content. It is concluded that these strategies are effective in literacy, providing a stimulating and motivating learning environment.

Keywords: Games and play, resources, literacy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| Imagem 1 – Brincadeira silábica com notas musicais..... | 55 |
| Imagem 2 – Brincadeira silábica com notas musicais..... | 55 |
| Imagem 3 – Brincadeira silábica com notas musicais..... | 56 |
| Imagem 4 – Atividade ordenando as sílabas e formando palavras..... | 56 |
| Imagem 5 – Atividade ordenando as sílabas e formando palavras..... | 57 |
| Imagem 6 – Atividade ordenando as sílabas e formando palavras..... | 57 |
| Imagem 7 – Atividade ordenando as sílabas e formando palavras..... | 58 |
| Imagem 8 – Atividade ordenando as sílabas e formando palavras..... | 58 |
| Imagem 9 – Brincadeira de caça-palavra com sílabas simples. | 59 |
| Imagem 10 – Brincadeira de caça-palavra com sílabas simples | 59 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

SEMED – Secretaria Municipal de Educação

IDEB – Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

UNICEF – Fundo das Nações Unidas para a Infância

PNED – Política Nacional de Educação Digital

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 10 |
| 2. TIPO DE PESQUISA..... | 12 |
| 2.1 Instrumento de coleta de dados..... | 13 |
| 2.2 Sujeitos da pesquisa | 15 |
| 2.3 Contexto da pesquisa..... | 17 |
| 3. O LÚDICO: os Jogos e as Brincadeiras no Processo de Alfabetização | 19 |
| 3.1 Os benefícios dos jogos e brincadeiras na alfabetização..... | 27 |
| 3.2 Exemplos de jogos e brincadeiras na alfabetização | 32 |
| 3.3 O papel do professor na inserção dos recursos didáticos lúdicos..... | 38 |
| 3.4 O programa tempo de aprender | 40 |
| 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS..... | 41 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 48 |
| REFERÊNCIAS | 53 |
| ANEXOS | 55 |

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como propósito entender como as práticas lúdicas podem apoiar no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais, auxiliando as crianças no desenvolvimento de suas habilidades sensoriais, cognitivas, inteligência, sociais, motoras e afetivas. Nesta perspectiva a abordagem adotada será voltada ao destaque do lúdico no processo educativo como ferramenta mediadora entre a criança e a aprendizagem.

Conforme Friedmann (2012) a presença do lúdico é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, pois é por meio das brincadeiras que elas aprendem e se desenvolvem de forma lúdica e prazerosa, sobretudo quando estão aprendendo a ler e escrever, proporcionando um desenvolvimento na atenção, memorização e criatividade. Nesse sentido, buscaremos refletir sobre a importância do lúdico na aprendizagem das crianças na primeira etapa da Educação Básica, particularmente, com os alunos do 1 e 2 anos do ciclo I. Para tanto, será abordado o conceito de ludicidade e as contribuições do lúdico para o desenvolvimento dos educandos.

A ludicidade é uma das características mais marcantes da infância, pois é por meio das brincadeiras que as crianças exploram o mundo ao seu redor, aprendem a conviver em grupo e desenvolvem suas habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Segundo Kishimoto (2011), o brincar é uma atividade natural e espontânea da criança, que deve ser valorizada e incentivada pela escola e pela família.

No primeiro ciclo do ensino fundamental, o lúdico deve estar presente em todas as atividades, pois é por meio dele que as crianças aprendem de forma significativa e prazerosa. Além disso, as brincadeiras são uma forma de desenvolver a criatividade, a imaginação, a coordenação motora, a linguagem e a socialização das crianças.

Para fundamentar a pesquisa, traremos os estudos de alguns autores da área da educação como Vygotsky (1988), Santos (2001), Piaget (2001), Kishimoto (2012), Freire (1993) e Friedmann (2012).

Esta pesquisa surgiu das discussões realizadas nas aulas das disciplinas Saberes e Metodologias do Ensino da Língua Portuguesa, Alfabetização e Letramento e Estágio Supervisionado, ministradas no curso de Pedagogia da UFAL. Essas disciplinas

abordavam alguns pontos importantes em relação à alfabetização, como por exemplo, a união das metodologias de ensino com a ludicidade.

O tema escolhido surgiu também a partir de uma curiosidade em relação a compreender as contribuições que os jogos e brincadeiras trouxeram como recurso didático na alfabetização de alunos de uma determinada escola a qual realizei um trabalho de reforço escolar focado na alfabetização de crianças do 1º e 2º ano. O ensino fundamental é uma etapa muito importante na formação das crianças, pois é nesse momento que elas desenvolvem suas habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Nesse sentido, a presença do lúdico se torna essencial para o desenvolvimento integral das crianças, pois é por meio das brincadeiras que elas aprendem e se desenvolvem de forma prazerosa e significativa.

Neste particular, temos como objetivo geral: compreender como a utilização dos jogos e brincadeiras colaboram a partir de sua utilização como recursos didáticos na alfabetização em uma escola primária no município de Delmiro Gouveia/AL. E como objetivo específico a) Identificar se o uso dos jogos e brincadeiras ajuda na motivação dos alunos para a aprendizagem e desenvolvimento da leitura e escrita e identificar os benefícios e desafios associados aos usos de jogos brincadeiras como recursos didáticos na alfabetização; b) Relatar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a aprendizagem significativa e a consolidação dos conhecimentos adquiridos; c) Avaliar a utilização de diferentes tipos de jogos e brincadeiras na alfabetização, considerando suas características e adequação aos objetivos de aprendizagem.

Desse modo, esta pesquisa está organizada em três seções precedidos por esta introdução e sucedidos pelas considerações finais. Na seção 1 falamos um pouco sobre a metodologia da pesquisa, os sujeitos envolvidos, sobre o seu contexto, suas abordagens e percepções. Garantindo uma melhor compreensão do tema abordado.

Na seção 2 abordamos de forma detalhada o lúdico com os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, trazemos de forma resumida uma explicação a respeito da alfabetização, os benefícios que o lúdico pode trazer pode no processo de alfabetização nas séries iniciais. Nessa mesma seção também mencionamos os exemplos dos jogos que podem ser utilizados, o papel do professor na inserção dos recursos didáticos lúdicos.

Na seção 3 apresentamos a análise de resultados que foram observados durante a realização da pesquisa que tem como metodologia uma abordagem etnográfica.

Descrevemos todas as etapas do presente trabalho desde a elaboração, coparticipação até a intervenção.

Para finalizar apresentamos as considerações finais obtida por meio da realização desse trabalho, as análises a respeito do lúdico e constatamos por meio das observações feitas que, inserir o lúdico como ferramenta pedagógica resulta em efeitos positivos. Garantindo uma aprendizagem de forma prazerosa, motivando e provocando os alunos a gostar de estar estudando.

2 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa se insere na abordagem autoetnografia na qual o pesquisador investiga sua própria experiência ou história de vida, utilizando métodos qualitativos para coletar e analisar dados. Ela é forma de pesquisa que enfatiza a subjetividade e a reflexividade do pesquisador, que utiliza a si mesmo como objeto de estudo.

A pesquisa autoetnografia tem suas raízes na antropologia e na sociologia, mas também é aplicada em outras áreas, como a educação. A abordagem autoetnografia é uma metodologia de pesquisa que combina elementos de etnografia e narrativa pessoal. É um tipo de pesquisa qualitativa que se concentra na experiência e perspectiva individual do pesquisador como parte integrante do estudo. A autoetnografia busca entender e descrever eventos culturais, práticas e significados por meio da reflexão e análise das experiências pessoais do pesquisador em relação ao contexto cultural em que ele ou ela está inserido.

A palavra "autoetnografia" é composta por duas partes: "auto", que se refere à experiência pessoal do pesquisador, e "etnografia", que é o estudo sistemático de uma cultura ou grupo social. Portanto, a autoetnografia envolve o pesquisador refletindo sobre sua própria experiência cultural, examinando como sua identidade, história pessoal, crenças e valores influenciam sua compreensão e interpretação do mundo ao seu redor.

Uma abordagem autoetnografia geralmente envolve o pesquisador utilizando-se de sua própria história, memórias, diários, narrativas e experiências vividas como fonte de dados para a pesquisa. O pesquisador pode analisar suas próprias experiências, reflexões e emoções, bem como as interações e relações que teve com outros indivíduos e grupos culturais. A abordagem autoetnográfica também pode incorporar outros

elementos, como observação participante, entrevistas com outras pessoas e análise de documentos culturais relevantes.

Zarharlick e Green (1991, p. 3) observam que

a etnografia é mais do que um conjunto de métodos, técnicas de coleta de dados, procedimentos de análise ou descrição de narrativas. É uma abordagem sistemática, teoricamente orientada para o estudo da vida diária de um grupo social, e que envolve uma fase de planejamento, uma fase de descoberta e uma terceira fase de apresentação dos resultados.

Uma das características distintivas da abordagem autoetnográfica é o foco na subjetividade e na posição do pesquisador como parte integrante do estudo. O pesquisador pode examinar como sua identidade social, cultural, de gênero, raça ou outras influências pessoais moldam sua compreensão do contexto cultural em que está inserido. A autoetnografia também pode explorar questões de poder, ética e representação na pesquisa, já que o pesquisador é muitas vezes o instrumento de coleta e análise dos dados, que passaremos a descrever a seguir.

2.1. Instrumentos de coleta de dados

Os dados coletados na pesquisa autoetnográfica geralmente incluem memórias, diários, fotos, vídeos, entrevistas com amigos e familiares, entre outros. O pesquisador utiliza esses dados para construir uma narrativa que explica sua experiência e busca compreender o significado dessa experiência em um contexto mais amplo. Para efeitos desta pesquisa, utilizamos as memórias da pesquisadora, a observação participante, os diários de campo, fotos e uma entrevista estrutura com 2 perguntas destinadas às docentes do programa Tempo de Aprender como instrumentos de coleta de dados.

As perguntas da entrevista foram as seguintes: “como a senhora se posiciona a respeito do lúdico como ferramenta didática?”, “a senhora trabalha utilizando jogos e brincadeiras com seus alunos?”. As respostas das entrevistas foram transcritas manualmente pela pesquisadora, em nenhum momento houve gravação de voz das entrevistadas.

Utilizou-se também a observação participante, que ocorreu durante quatro meses (setembro a dezembro de 2022) por meio do programa ‘É Tempo de Aprender’, criado pelo MEC, que tinha por objetivo melhorar a qualidade da alfabetização em todas as

escolas públicas do país. Esse programa consistia em aulas de reforço apenas com os alunos das turmas que tinham um déficit maior de aprendizado.

A minha entrada no programa se deu por meio de uma seleção realizada pela SEMED, que visava a contratação temporária dos selecionados para atuarem em algumas escolas do município onde havia um maior número de crianças em defasagem escolar. O maior problema naquele momento que fez o município abrir seleção para esse programa, era o número alto de crianças que não estava dentro do esperado para sua faixa etária. Essa problemática ainda é vestígios da pandemia que vivenciamos no ano de 2019, os alunos dessas duas séries não frequentaram os seus primeiros anos escolares presencialmente, apenas aulas remotas antes de terem seus primeiros contatos com o espaço físico da sala de aula.

A coleta de dados ocorreu por um período de quatro meses, período já citado acima, mas o tempo de duração do programa *É Tempo de Aprender* era de exatamente seis meses, isto é, foi iniciado em julho de 2022 e finalizada em dezembro de 2022, porém quando entrei no programa ele já tinha dois meses em andamento com outra professora, que veio a sair abrindo a vaga para mim.

Durante esses meses de observação participativa, pude oferecer para os alunos um plano de aula voltado ao lúdico, usando todos os recursos que a escola disponibilizava como, jogos, quebra-cabeça, livros de contos, instrumentos musicais e brincadeiras que ocorria usando o quadro branco.

No primeiro momento de observação na turma do 1º ano, fiquei bastante preocupada com o que encontrei, pois, alguns alunos não conheciam letra alguma e outros não tinha coordenação motora para segurar o lápis. Na turma do 2º ano, eram poucos os que conheciam algumas letras e números. Porém com o auxílio da coordenadora e das professoras titulares das turmas, conseguimos elaborar um planejamento que abraçasse as necessidades de cada aluno.

Após essa primeira etapa de observação, procurei construir com os alunos uma relação de amizade, demonstrar para eles que estava ali para contribuir com o aprendizado deles. Essa relação de amizade deve sempre estar presente entre os educadores e educandos, as crianças precisam encontrar confiança, respeito, reciprocidade, empatia e diálogo, na figura do professor, de maneira que os alunos se sintam acolhidos e não sejam vistos como mais um número.

A cerca dessa troca de relação entre aquele que ensina e o sujeito que está ali para aprender Freire defende que:

[...], o diálogo é uma exigência existencial. E, se ele é o encontro em que se solidarizam o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não podem reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco torna-se simples troca de ideias a serem consumidas pelos permutastes. (Freire, 2005, p. 91)

Quando o professor atua com essa postura de estar aberto ao que o aluno tem para compartilhar, seja relacionado a sua bagagem social, ainda que essa não tenha relação com o assunto posto ali, um relato ou uma pergunta, esse professor estará conquistando aquelas crianças que as vezes não são ouvidas dentro dos seus lares por aqueles que deveriam ser seus maiores ouvintes.

Durante os dias que trabalhei no programa de alfabetização, ao chegar na escola era recepcionada sempre pelos alunos com abraços e de alguns com um doce, isso me fazia acreditar que havia conseguido conquistá-lo com a minha forma de tratá-los. Essa boa relação nos rendeu bons frutos, pois sentia que as crianças cada vez mais me procuravam para compartilhar mais das suas histórias, das relações com os seus responsáveis, do que tinha feito no dia anterior. Essa troca era muito prazerosa e me estimulava a me comprometer em dar cada vez mais o meu melhor para todos.

2.2. Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos dessa pesquisa foram dez alunos em cada turma, no primeiro ano a turma era composta por sete meninos e três meninas, já o segundo ano era composto por quatro meninas e seis meninos. As duas turmas eram no horário vespertino. Esses alunos foram observados durante as aulas de reforço que ocorriam duas vezes por semana em cada turma durante os meses de setembro a dezembro de 2022.

Esses alunos eram matriculados na Escola Municipal de Educação Básica Eudocia Vanderlei Sandes, localizada em uma comunidade carente da cidade de Delmiro Gouveia que possui altos registros de violência. A escola além de enfrentar as dificuldades e difíceis realidades das crianças que ali estudavam, em alguns momentos se deparou com situações de vandalismo como furtos e invasão.

Os alunos da pesquisa eram bem tranquilos, carinhosos e demonstravam interesse em aprender, vibravam sempre com os acertos, mas a realidade e os problemas que eles passavam nos seus lares em alguns momentos eram bem perceptíveis na sala de aula, em algumas situações, eu precisava interromper o que estava fazendo para voltar a atenção especificamente para algum aluno, que relatava um problema pessoal e, por vezes, esse relato vinha acompanhado de um choro.

Alguns chegavam relatando que estavam com fome, que ainda não tinham se alimentado, outros com problemas de saúde e houve casos de crianças que chegaram com marcas de agressão pelo corpo. Nesse último caso, nós éramos orientados a avisar a coordenação da escola que imediatamente intimavam os pais a comparecer na escola, dependendo da gravidade da situação o Conselho Tutelar era acionado, porém nas minhas turmas nunca chegamos a esse ponto.

Todos esses fatores eram levados em consideração no momento do planejamento, como por exemplo, em alguns planos de aula trabalhávamos textos infantis voltados a vivência das crianças em seus lares, textos que abordavam sentimentos como ansiedade, medo, tristeza, alegria, raiva e outros relacionados. Após cada leitura, ocorria a explicação e sondagem do que os alunos tinham entendido e como eles reagiam com aquela contação.

Essa troca era muito rica, pois todas as vezes que acontecia, todos compartilhavam alguma coisa, e todos os relatos eram escutados, analisados e dependendo do que foi compartilhado ali, tentávamos trabalhar naquela situação, em alguns momentos ocorria um diálogo com os alunos, pais ou responsável. Isso reafirma o que o autor Freire (1987, p. 39) disse em sua obra:

[...] o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os “argumentos de autoridade” já, não valem. Em que, para ser, funcionalmente, autoridade, se necessita de estar sendo com as liberdades e não contra elas (grifo do autor).

De acordo com essa afirmação do autor, compreendemos a importância de uma educação afetiva, que leve em conta a necessidade do diálogo com todas as partes envolvidas, visando sempre melhorias na educação e desenvolvimento das crianças. Quando o professor se abre a importância de entender o que seus alunos estão sentindo, transforma o ambiente da sala de aula em algo que vai além, passando a ser um espaço de relação, respeito e afetividade entre os indivíduos que a compõe.

Para melhor compreender essa reflexão acerca da afetividade como uma necessidade dentro da prática educativa, reforçamos com o pensamento de Freire.

Como prática estritamente humana jamais pude entender a educação como experiência fria, sem alma, em que os sentimentos e as emoções, os desejos, os sonhos devessem ser reprimidos por uma espécie de ditadura racionalista. Nem tampouco jamais compreendi a prática educativa como uma experiência a que faltasse rigor em que se gera a necessária disciplina intelectual (Freire, 1996, p. 146).

Enfim, outros autores como Wallon, Vigotsky e Piaget também endossam essa teoria que a afetividade pode ser um grande instrumento de construção e desenvolvimento de indivíduos, pois por meio da troca, apoio e empatia, os alunos encontram na sala de aula um bem-estar que lhes permitem sentir prazer e desejo em ir à escola.

Alguns professores se preocupam primeiramente e por vezes até unicamente, em passar apenas os conteúdos escolares de maneira direta, sem nenhuma interação que vá além dos assuntos abordados na aula. Dessa maneira, o sentimento que surge entre o educador e educando é de aversão, dificultando o processo de aprendizagem e resultando por vezes no fracasso escolar do aluno.

Portanto, dentro da sala de aula é de responsabilidade do professor tentar construir essa relação de amizade, proporcionando uma prática pedagógica respeitosa e impulsionadora, de modo que abrace também os limites que precisam estabelecidos pelos professores.

2.3 Contexto da pesquisa

A pesquisa ocorreu na escola Eudócia Vanderlei Sandes, como afirmado anteriormente. Essa por sua vez foi uma das escolas escolhidas pela SEMED para fazer parte do programa É Tempo de Aprender. Ela fica situada no município de Delmiro Gouveia/AL, o bairro em que está localizada é classificado pelo município como carente, com altos índices de violência e com famílias em situação de vulnerabilidade social.

Sua modalidade de ensino é regular, ofertando as etapas educacionais do Ensino Infantil e Fundamenta I e funciona nos horários matutino e vespertino. O prédio é composto por 5 salas de aulas, uma sala de AEE, cozinha, direção, almoxarifado, 3

banheiros, 1 pátio e um refeitório. Todas as salas de aula tinham ar-condicionado, mas em algumas não funcionavam.

Cada sala de aula tinha uma professora e auxiliar de sala, os alunos que tinham laudo médico diagnosticando o autismo, por exemplo, contava com uma acompanhante. Também era realizado acompanhamento com a psicopedagoga na sala de AEE. A escola em si era bastante organizada tanto em estrutura física como no seu quadro de funcionários. Todos os profissionais da escola demonstravam bastante zelo pelas crianças.

O programa É Tempo de Aprender ocorreu, concomitantemente, em outras escolas municipais de Delmiro Gouveia/AL. Essas outras escolas também possuíam um quadro de alunos que não estava dentro da margem do esperado de aprendizado e desenvolvimento para aquela faixa etária escolar. Resultando assim, até aquele ano em que participei do programa, a ineficiência da meta 5 do PNE. Que visava todas as crianças alfabetizadas até o 3º ano do ensino fundamental. A realidade encontrada até então nas escolas fundamentais do município de Delmiro Gouveia era completamente diferente do esperado pelo PNE e IDEB.

Segundo o último censo escolar realizado em Delmiro Gouveia, o número de escolas públicas que o município atende é de exatamente 34, sendo 16 delas localizada na zona urbana e 18 na zona rural. Já o número de professores é dividido por etapa, nos anos iniciais são 163, anos finais 153, ensino médio 90. O número de alunos matriculados na creche segundo o IDEB de 2022 é de 418. Matriculados na pré-escola 1.337, nos anos iniciais 3.833, no ensino médio 1.482, matriculados no EJA 607 e educação especial 734.

Em relação a taxa de rendimento escolar do município de Delmiro Gouveia, segundo o último IDEB, as séries dos anos iniciais tiveram um índice de aprovação de 94%, ou seja, o número de aprovados são 4.387. Os reprovados representam 4%, um total de 185. E a porcentagem de alunos que abandonaram a escola nas séries dos anos iniciais representam 1,2%, ou seja, um total de 45 alunos.

O Censo escolar é aplicado em todo o território brasileiro, é realizado um levantamento de dados e informações sobre diversos aspectos das escolas do Brasil, como por exemplo, número de matriculados por etapa, número de evasão escolar, crescimento e evolução do nível de aprendizagem dos alunos.

O IDEB foi criado em 2007, é realizado a cada dois anos pelo INEP, e é calculado com base no aprendizado dos alunos em português e matemática através da Prova Brasil e no fluxo escolar.

Ao que parece, na circunstância do lançamento do Programa de Aceleração do Crescimento (PAC) pelo governo federal, cada ministério teria que indicar as ações que se enquadrariam no referido Programa. O MEC aproveitou, então, o ensejo e lançou o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) e a ele atrelou as diversas ações que já se encontravam na pauta do Ministério, ajustando e atualizando algumas delas. Trata-se, com efeito, de ações que cobrem todas as áreas de atuação do MEC, abrangendo os níveis e modalidades de ensino, além de medidas de apoio e de infraestrutura (Saviani, 2007, p. 1233).

Segundo os últimos dados do cenário da alfabetização no Brasil, o MEC (2024) traz a seguinte informação:

Em 2023, 56% das crianças brasileiras das redes públicas alcançaram o patamar de alfabetização definido pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) para o 2º ano do ensino fundamental. Os dados foram apresentados no 1º Relatório de Resultados do Indicador Criança Alfabetizada.

É observado que houve uma recuperação do desempenho de alfabetização se compararmos ao período da pandemia. Segundo esse levantamento trazido pelo MEC, todos os estados do Brasil obtiveram grandes avanços de 2021-2023. Porém, continuamos muito longe do ideal, que almeja todas as crianças alfabetizadas na idade certa.

Esses levantamentos são muito importantes, pois por meio deles pode ser observado as áreas que estão crescendo positivamente e o que precisa ser melhorado, para a partir daí os gestores buscarem meios de trazerem melhorias para a educação daquela localidade. Traçando metas que permitam uma boa qualidade de ensino para todos os alunos.

3. O LÚDICO: os Jogos e as Brincadeiras no Processo de Alfabetização

A palavra, lúdico, vem do latim *ludus*, que tem como significado jogar ou brincar. Compreende-se que ela envolve brincadeiras, jogos, qualquer atividade que estimule a imaginação e fantasia das crianças. Dessa forma, pensar no lúdico enquanto ferramenta

pedagógica, é pensar em formas que favoreçam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças de uma maneira prazerosa e dinâmica.

O lúdico sempre esteve presente na vida das crianças de diferentes culturas e além de ajudar na aprendizagem contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, oralidade e social dos alunos. Os jogos e brincadeiras iram proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa, os alunos precisam se sentir mais à vontade na sala de aula, sentir prazer em estudar e não enxergar mais a sala de aula como um lugar chato em que as horas nunca passam.

Existem diversos jogos com regras que favorecem a leitura, interpretação, o cálculo e a escrever. É importante frisar que não estamos falando aqui de jogos quaisquer ou brincadeiras, mas sim daqueles que tenham um caráter pedagógico. Tendo em vista isso, podemos observar que os jogos de conteúdo educacional estimulam as crianças a solucionar situações-problemas, estimulando assim o raciocínio e a aprendizagem.

Apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada a relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas aparecer no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (Vygotsky, 2003, p.135)

Como se observa acima, a utilização dos brinquedos e dos jogos necessita sempre de um propósito, algo que motive a imaginação das crianças. Ao colocá-las diante de um jogo que precisa ser montado ou decifrado para chegar ao seu desfecho, desenvolvendo assim, sua capacidade de raciocinar, de argumentar e julgar. Dessa forma, é necessário que o professor faça a mediação e estabeleça os objetivos para que haja um caráter pedagógico, promovendo assim o aprendizado e o desenvolvimento intelectual. Cunha (2004) assegura que, utilizando-se do lúdico como ferramenta pedagógica, o aluno volta sua atenção e concentração para aquela atividade lúdica e aprendem de maneira prazerosa como resolver ou responder a atividade proposta pelo educador.

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e

disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação. (Magalhães; Junior, 2012, p. 5)

Quando as crianças não estão na escola, a maior parte do seu tempo é voltado às brincadeiras e às diversões. Logo, percebe-se que para elas brincar é a atividade preferida delas durante o dia, que pode ser feita por horas a ponto de esquecer a hora de entrar em casa, ir comer ou até mesmo de ir à escola.

Logo, os professores deveriam trazer essa realidade que é vivenciada em casa para as salas de aulas. Proporcionando assim, uma vivência de estudos mais conectada com as suas realidades de vida fora dos muros da escola. Essa proposta, contempla uma reflexão acerca do bem-estar das crianças.

Para Magalhães; Junior (2012) os jogos e demais brincadeiras educativas dentro da educação e especialmente no processo de alfabetização, podem trazer vários benefícios para os alunos. Aparentemente para as crianças, elas estão participando apenas de uma dinâmica, jogo ou um momento de diversão, mas ali está acontecendo uma aula, os alunos estão aprendendo algo que foi previamente planejado pelo professor. Eles nunca estarão só brincando, mas sempre aprendendo.

A alfabetização é uma etapa muito importante, não é só um processo baseado em perceber e memorizar. O aluno para saber ler e escrever, precisa compreender os códigos que estão inseridos no texto.

Segundo Soares (2008, p. 15):

Toma-se, por isso, aqui, alfabetização em seu próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita. Consideramos alfabetizado aquele que consegue ler e escrever e quando falamos em ler e escrever diz ler e escrever corretamente, não aquele processo mecânico da língua escrita (...) alfabetizar significa adquirir a habilidade de codificar a língua oral em língua escrita (escrever) e de decodificar a língua escrita em oral (ler) (Soares, 2008, p. 15-16).

Dessa forma, compreendemos que esse é o caminho que o educador segue nos anos iniciais do ensino fundamental. Os alunos primeiramente vão conhecendo as letras (códigos), logo em seguida, vão aprendendo a formar palavras e as decifrar. Dentro da perspectiva do lúdico, essas etapas da alfabetização podem ser facilmente conciliada com os diversos jogos e dinâmicas próprios para alfabetizar.

Outro aspecto importante a respeito do lúdico, é o fato desse elemento resgata a cultura dessas atividades recreativas nos tempos atuais. Cada vez mais o número de crianças que estão tendo acesso a um aparelho de celular está subindo de forma demasiada, muitas estão optando em passar mais tempo com os jogos virtuais, vídeos, desenhos e aplicativos infantis.

Se traçarmos uma linha do tempo e analisarmos a infância de 20 anos atrás e dos dias atuais, podemos ver o quão gritante é o choque de diferenças. Já não vemos tantas crianças nas ruas brincando, correndo, pulando corda, amarelinha, pega-pega, esconde-esconde e outras brincadeiras. A maior parte se encontra dentro de casa com um celular, tablete ou outro aparelho digital.

As crianças não brincam mais, e isso é um fato muito triste. Existe todo um contexto que explica isso. Os pais estão sobrecarregados, trabalhando por muitas horas, alguns conciliando emprego com estudos. E conseqüentemente essas crianças estão passando mais tempo dentro de casa e substituindo as brincadeiras por aparelhos eletrônicos, os jogos manuais por jogos virtuais. O brincar até que acontece, mas a qualidade já não é a mesma dos tempos dos nossos pais.

Não devemos ser contra o uso da tecnologia por crianças, mas o que estamos acompanhando através de relatos de pais, professores, psicólogos e médicos, é que está acontecendo um uso desenfreado desses aparelhos, e conseqüentemente está desencadeando problemas na saúde mental e emocional das crianças.

É compreensivo que existem outros fatores que também influenciaram nessa substituição e isolamento das crianças, como por exemplo a violência. Notoriamente os pais não se sentem mais seguros em deixar os filhos na porta de casa brincando, levando em conta o crescimento do índice da criminalidade.

Para terem um momento de descanso, muitos entregam seus celulares para os filhos e em alguns casos não se dão o trabalho de acompanhar o que eles andam tendo acesso no mundo digital.

Tendo em vista todos esses fatores, compreende-se que o lúdico está sendo cada vez menos explorado do lado de fora das escolas. Portanto, além de somar na prática pedagógica o lúdico será resgatado para a vivência de cada aluno que está cada vez mais substituindo a prática das brincadeiras por aparelhos digitais

Se desejamos pessoas melhores no futuro, precisamos investir nessas pessoas enquanto ainda são crianças. Essa é a fase de construção do caráter, pois a partir do momento que proporcionamos para nossas crianças uma boa educação, sendo ela em nossas casas, na escola ou na própria sociedade. Estaremos dessa forma contribuindo com a formação de pessoas maduras, com metas profissionais e buscando crescimento pessoal.

No passado era mais simples, crianças brincavam na rua, depois os brinquedos ganharam formas, cor e funções e assumiram um papel importante na infância, mas com o tempo perderam espaço para as telas. O celular traz um mundo para as crianças é aí onde está o perigo.

Os pais e responsáveis precisam entender que, as telas de celulares não podem ser consideradas brincadeiras e tão pouco assumir ou substituir essa função. Mas infelizmente, devido a jornada dupla de trabalho de alguns responsáveis, os aparelhos digitais se tornaram uma espécie de babá eletrônica.

Segundo um estudo levantado em 2017 pela Fundação das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) 1 a cada 3 usuário de internet no mundo é uma criança ou adolescente com menos de 18 anos.

A internet foi projetada para adultos, mas é cada vez mais usada por crianças e jovens – e a tecnologia digital afeta cada vez mais suas vidas e seus futuros. Assim, as políticas, práticas e produtos digitais devem refletir melhor as necessidades das crianças, as perspectivas das crianças e as vozes das crianças. (Lake; Unicef, 2017)

Os especialistas que representam a UNICEF, alertam que é necessária uma mobilização em conjunto para assegurar a segurança das crianças no acesso ao mundo virtual, tendo em vista a garantia da segurança *cyberbullying* até o abuso físico propriamente dito.

Todos e qualquer indivíduo precisam ter uma rotina diária para se organizar durante determinado período, ou enquanto executa alguma tarefa. Isso deveria ser algo indispensável na vida das crianças. Elas deveriam ter um tempo para estudar, momento em família, brincar e socializar com outras crianças. Mas o que podemos observar na rotina de muitas crianças é essa falta de organização. A consequência disso podemos acompanhar nas notícias de jornais e resultados de pesquisas, crianças desenvolvendo algum tipo de transtorno emocional, ansiedade, depressão, crises e outros males.

Há uma década atrás, raramente ouvíamos falar em crianças ou jovens com problemas de saúdes relacionado ao emocional. Infelizmente nos dias de hoje, é algo tão comum, um exemplo disso é o crescimento de psicopedagogos atuando nas escolas. Esses profissionais vêm para ajudar a enfrentar os problemas de aprendizagem relacionado ao aluno e suas múltiplas dimensões e também para colaborar na superação do fracasso escolar.

Logo podemos observar uma necessidade de resgatar as brincadeiras e os jogos para a vida das crianças. Quando trazemos o lúdico para a sala de aula, estamos contribuindo para esse resgate, pois para algumas crianças será apenas naquele momento de aula que ela terá contato com o lúdico. Os professores através de seus planejamentos de aula, podem estar estimulando essas crianças a terem interesse por brincadeiras fora das telas.

Adquirimos vários conhecimentos ainda enquanto crianças, sejam relacionados a religião, cultura, o discernimento do certo e do errado em determinadas situações, social, popular e outros saberes, mas em todas essas situações o lúdico está conectado. Um exemplo claro dessa conexão é quando observamos as brincadeiras de faz de conta.

Assim, as crianças encenam situações vistas no seu dia a dia ou reproduzem atitudes vistas dos adultos. O que para um adulto pode parecer uma simples brincadeira de ilusão, para as crianças são aprendizados vividos de forma lúdica.

Compreendemos assim a importância e significado que traz o lúdico para a educação e vida das crianças, desse modo, é uma ferramenta de grande valia em todo o processo de ensino e em especial na alfabetização nos primeiros anos do fundamental.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (Vygotsky, 1999, p. 12).

A fase da infância é sempre relacionada com brincadeiras, diversões, jogos e muita imaginação, tendo em vista se tratar de algo que atrai o olhar e atenção dos alunos desta fase, o lúdico sendo bem explorado dentro do processo de alfabetização, poderá somar de maneira positiva no processo de ensino e aprendizagem.

De certa forma atrairá a atenção dos alunos uma dinâmica nova em sala de aula, essa estratégia do jogo educativo durante a aula, desperta a curiosidade e atenção dos alunos. É muito importante fazer um estudo prévio, sobre qual dinâmica ou jogos seriam mais adequados para cada assunto que será trabalhado. Não estamos falando aqui de qualquer jogo ou brincadeira, mas algo que tenha uma relação com o que será estudado. Brincadeiras e jogos bem pensados e com propósitos educativos.

Dessa forma, as escolas precisam criar meios que proporcionem e favoreçam essas aulas mais dinâmicas, lúdicas, extrovertidas e bem elaboradas para atrair a atenção dos estudantes. Sabemos que com o passar do tempo o perfil dos alunos vão mudando e tanto as escolas como os educadores devem acompanhar as mudanças. É necessário trazer sempre novos métodos de ensino para a sala de aula.

Soares (2020, p.127) diz:

[...] é preciso não ter medo do método; diante de assustador fracasso escolar, na área da alfabetização, e considerando, em nosso país, estamos, sim em busca de um método, tenhamos coragem de afirmá-lo. Mas de um método no conceito verdadeiro desse termo [...], a negação de metodologias claras, pode agravar ainda mais a situação da alfabetização, levando a um fracasso escolar ainda maior, por causa de conflitos gerados pelas teorias apresentadas até hoje, submetendo as crianças brasileiras a tentativas fracassadas de lhes dar acesso ao mundo da escrita e da leitura.

Os métodos de ensino que temos hoje nas escolas não são os mesmos de anos atrás, ao longo da história que norteia a educação no Brasil até os dias de hoje, muitas adaptações foram sendo realizadas, dentro das instituições de ensino como também nas leis que regem a educação no país. Como por exemplo a LDB que passou por atualização recentemente em 2023, com a publicação da lei 14.533 em janeiro. Com essa atualização, foi instituída a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Que visa garantir uma educação digital de qualidade nas instituições públicas. Esse acesso vai desde a educação básica até ao nível superior.

Compreendemos assim que a educação não deve ser estática, pois na medida que a sociedade avança, tudo que norteia e implica no desenvolvimento do ser humano devem acompanhá-la. Tendo como propósito a busca de novas oportunidades e melhorias na condição de vida. As metodologias que são abordadas hoje nas instituições ensino, podem sofrer alterações nos próximos anos, e isso é válido uma vez que, levamos em consideração as mudanças dos perfis das crianças.

Outro fator importante que deve sempre está se adaptando aos avanços da educação, é o planejamento e interação dos que fazem parte do contexto escolar, professores, pais, diretores, secretários, auxiliares e comunidade onde a escola está inserida.

Todos os segmentos devem caminhar juntos na medida em que cada passo vai sendo dado. Abraçar o lúdico como ferramenta pedagógica é um desses passos, muitos pesquisadores da área da educação vêm abordando a importância de trazer as atividades preferidas das crianças que são as dinâmicas e brincadeiras para contexto escolar.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (Kishimoto, 2012, p 22)

Como podemos ver, o ato do brincar está relacionado diretamente com as habilidades que podem ser desenvolvidas em uma simples brincadeira. As crianças desenvolvem a capacidade da observação, aprende a respeitar regras, ideias de comportamentos, experiências sensoriais e outras habilidades.

É importante compreendermos que trazer o lúdico para a sala de aula vai além dos jogos e brincadeiras que podem ser realizados ali. Uma vez que o professor através do seu comportamento e sua expressividade, pode estar, por sua vez, colaborando com uma aula mais divertida. Um exemplo claro disso são as interações que ocorrem através dos estímulos que o educador realiza durante a aula, sendo eles, um relato engraçado sobre algo relacionado ao assunto, perguntas extrovertidas, abrir espaço para que as crianças também tragam relatos divertidos sobre momentos de sua vida.

Essas interações durante a explicação de um conteúdo ou realização de atividades que levam os alunos as gargalhadas, podem ser qualificadas como um momento lúdico, pois tem o caráter divertido e didático como principal característica.

Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de

formação de seus educandos. Isso não é tão simples, pois, 10 implica romper com um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado. (Santin, 1994, P. 45).

Logo compreendemos que, um momento lúdico vai além dos jogos, mas toda ação ou atividade que possibilite uma transmissão de conhecimento com caráter divertido e em estado de relaxamento, pode ser classificado como uma expressão lúdica. Com base nisso, é importante observar que a utilização dos jogos e das brincadeiras nas salas de aulas não se trata da banalização do ensino e sim de abrir portas para infinitas possibilidades. As escolas devem ser, para seus educandos, janelas abertas para o futuro.

Portanto, é interessante que os profissionais da educação, professores, estagiários, coordenadores, diretores, auxiliares de sala, monitores e todos que fazem parte do corpo docente compreendam toda a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento do indivíduo. Se todos compreendessem de forma muito clara, assim como está na teoria, muitos profissionais atuariam de outra forma e teria outra perspectiva dentro da sua prática educativa a respeito do lúdico como instrumento pedagógico.

Na teoria de Vygotsky (1999), o brincar tem uma grande relevância, pois é visto como uma oportunidade de motivar e estimular as crianças para um desenvolvimento saudável e natural. Assim como ele, outros teóricos da psicologia relacionam o ato de brincar a uma atividade estimulante e potencializadora no tocante ao crescimento e desenvolvimento da criança, pois abre portas no campo imaginário que implica em diferentes áreas da sua vida, como por exemplo, escuta, fala, pensamentos, relações, transformações e outros.

a brincadeira tem papel fundamental no desenvolvimento da criança, ressaltando a ideia de que o aprendizado se dá no meio das interações. Os jogos lúdicos e o jogo de papéis, como brincar de “mãe e filha” ou “médico(a) e paciente”, possibilitam uma atuação na zona de desenvolvimento proximal da criança, criando oportunidade para que alguns conhecimentos, valores e competências sejam consolidados ao serem exercitados no plano imaginário das capacidades de fantasiar situações, representar papéis, seguir regras de condutas de sua cultura etc. (Vygotsky, 1999 *apud* Referencial Curricular de Maceió Para a Educação Infantil, 2019, p. 247)

Desse modo, compreendemos que o conjunto de criações lúdicas dentre muitos atributos, contribui para a produção de conhecimento, desenvolvimento do intelecto das crianças. Quando o professor aplica os jogos e brincadeiras nas suas abordagens

pedagógicas, ele consegue conciliar os dois aspectos importantes, aprendizagem e diversão.

3.1. Os benefícios dos jogos e brincadeiras na alfabetização

A história dos jogos no Brasil segundo Kishimoto (1993) é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras. De acordo com Kishimoto (1993) foi inserido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade e, assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas e personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, Cuca, Lobisomem e outros trazidos pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estas personagens.

Segundo Santos (2002, p. 12) os jogos e brincadeiras despertam o interesse dos alunos e facilitam o desenvolvimento, tornando o processo de aprendizagem mais divertido e atrativo. Neste particular, os educadores podem explorar esse campo, realizando a mediação para promover cenários educacionais em que o lúdico fique em destaque.

Por meio do ato de brincar a criança pode falar por meio de gestos, símbolos e relatar alguns aspectos presentes da sua vivência diária. Com isso, o professor precisa estar bastante atento a esses sinais e tentar trazer sempre atividades lúdicas que possam abrir espaços para que aquelas crianças em situação de vulnerabilidade tenham oportunidade de relatar algumas situações vividas fora da escola, como o caso de maus-tratos e exploração. É importante que o educador tenha um olhar bastante minucioso para cada detalhe que envolva a criança, isso é válido não só para as situações no tocante ao aprendizado, mas também de segurança e bem-estar.

Para o psicólogo Vygotsky (1984) os jogos e brincadeiras permitem que os alunos apliquem os conhecimentos de forma prática e concreta, tornando a aprendizagem mais significativa. Eles são desafiados a resolver problemas, tomar decisões e utilizar as habilidades de leitura e escrita de maneira contextualizada. Essa prática também desperta nas crianças momentos de alegrias e satisfação, resultando assim em uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Vygotsky (1984, p. 114) acrescenta que

O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionado seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

Jogar e brincar promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a memória e a concentração. Além disso, os jogos em grupo estimulam a interação social, o respeito às regras e a colaboração entre os alunos.

Segundo Vygotsky (2007, p 117), os brinquedos constroem “[...] uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”

Sendo assim, cada brincadeira que tenha essência pedagógica, somara também no protagonismo de cada criança, ajudando-a compreender as noções de limites e respeito por meio das regras de cada atividade lúdica. Logo, é importante a utilização de jogos para essa finalidade aquisitiva de formação dos futuros adultos.

Aliar aprendizado com diversão é uma forma de incluir aquelas crianças que têm dificuldade de interação, algumas não conseguem socializar diante de várias pessoas e ficam mais retraídas durante a maior parte da aula, mas por meio de dinâmicas divertidas muitas delas conseguem rir e falar mais. Desse modo, a educação para incluir é necessária, no desenvolvimento infantil na primeira etapa dos estudos dos anos iniciais, a inclusão dos jogos e brincadeiras.

Considerando o lúdico como mediador no processo de aprendizagem, compreendemos que por meio das brincadeiras ocorre um desenvolvimento sadio e espontâneo. Em relação a essa aproximação que o lúdico traz, Piaget nos fala que:

É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo o lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à Ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes. (Piaget, 2008, p. 158)

O brincar faz parte da vida da criança, independentemente de sua classe social, religião e cultura, as brincadeiras são inseridas em nossas vidas desde muito cedo, iniciando em nossos lares com estímulos dos nossos pais, pois é na família que ocorre o início da socialização do sujeito com o meio em que está inserido. Dessa forma,

compreendemos que os jogos podem contribuir com o desenvolvimento da criança desde os primeiros meses de vida.

No desenvolvimento humano, é possível observar algumas etapas presentes nesse processo, sendo elas subsequentes, ou seja, nenhuma etapa é pulada, mas todas vão sendo iniciadas logo após o término da outra, como por exemplo, a fase da adolescência é antecedida pela pré-adolescência e sucedida pela fase adulta.

A dinâmica do desenvolvimento infantil é bem parecida, sendo composta por algumas etapas, que ocorrem sequencialmente, de modo que, cada uma é uma preparação indispensável para o surgimento da outra.

Piaget (1972) nos aponta para algumas etapas no desenvolvimento infantil, segundo ele ocorre em quatro fases que podem ser divididas de acordo com a idade, são elas:

- Sensório-motor (nascimento até cerca de 2 anos)
- Pré-operatório (2 a 7 anos de idade)
- Operatório concreto (7 a 11 anos de idade)
- Operatório formal (a partir dos 11)

O desenvolvimento cognitivo do ponto de vista do pesquisador Piaget (1972), inicia-se na fase Sensório-motor, essa etapa que se estende do nascimento até aproximadamente os dois anos de vida, vai relatar que nos primeiros meses os comportamentos dos bebês não passam de reflexos. Esses reflexos são respostas automáticas dos estímulos externos e tem como função garantir a sua sobrevivência, um exemplo claro desses reflexos encontrasse na amamentação, onde a criança suga os seios da mãe para conseguir se alimentar. É um período marcado também por descobertas, a criança vai compreendendo o mundo ao seu redor através de sensações, estímulos e movimentos.

A fase Pré-operatório ou simbólico, tem como característica o domínio da linguagem, egocentrismo, confusão entre a realidade e fantasia, pensamentos intuitivos. Nessa fase, segundo Piaget, as crianças passam a dominar a linguagem e os nossos símbolos de comunicação, conseguem também imitar, representar e classificar algumas coisas em sua volta.

No estágio Operatório Concreto, o egocentrismo que antes era uma das principais características da fase anterior passa a diminuir, e a criança consegue ter mais capacidade de se colocar no lugar do outro. Nessa fase, seus pensamentos se tornam mais lógicos e a criança começa a pensar soluções para problemas concretos. É durante essa fase que as crianças começam a ser alfabetizadas, pois já conseguem agrupar objetos, símbolos e sons que são semelhantes.

Durante a última fase, Operatório formal, o pesquisador Piaget (1972), vai dizer que a criança já caminha para a adolescência e tem um maior desenvolvimento cognitivo. Nessa fase o adolescente consegue pensar melhor sobre conceitos filosóficos, sociais, doutrinas, conceitos e outros aspectos. É nessa fase que começam a ter uma visão mais crítica do mundo e consegue formar sua opinião sobre determinados assuntos, passam a ter mais autonomia expondo a sua personalidade.

Em relação a esse período a BNCC afirma que:

Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Como destacam as DCN, a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos ampliam suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da matemática, permite a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens. (BNCC, p 56)

Ou seja, em todas essas fases as brincadeiras e jogos acontecem, ainda que de maneiras diferentes para cada etapa. Conforme vão amadurecendo, as crianças vão mudando de comportamento e novos jogos e brincadeiras vão chamando mais a atenção delas, deixando outras para trás.

Dessa forma, vamos compreendendo que o lúdico vai muito além do que podemos imaginar. Se configurando assim, como um recurso pedagógico necessário para o desenvolvimento de forma prazerosa. É por meio dele que muitas crianças se comunicam, em especial aquelas mais retraídas. Essa comunicação pode ocorrer com outras pessoas ou consigo mesma.

Nas brincadeiras, as crianças encontram um cenário perfeito para criar o seu próprio mundo através da sua imaginação, com o faz de conta que na maioria das vezes é espelhado em algo ou alguém do seu convívio. Sendo assim, esses momentos de jogos e brincar devem ser assegurados pelos adultos que fazem parte da vida da criança.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), considera seis direitos como eixos importantes que asseguram a aprendizagem na educação infantil, são elas: brincar, conviver, explorar, participar, expressar e conhecer-se. O Estatuto da Criança e Adolescente, em seu Art. 16, inciso IV, também vai falar do brincar como direito da criança.

Assim, vamos compreendendo a importância de se trabalhar com o lúdico na educação, pois além dos avanços que podem ser presenciados na sala de aula, as crianças irão se desenvolver enquanto indivíduo, seus gestos, linguagens, expressão, empatia, trabalhar em grupo e outros seguimentos.

Todas as brincadeiras e jogos têm finalidades, no contexto da sala de aula eles precisam ser voltados ao aprendizado de algo, seja a leitura, escrita, contagem, coordenação motora e outras. Por isso a necessidade de um planejamento antes dos jogos serem levados e apresentados para os alunos.

Por meio das atividades lúdicas as crianças podem manifestar também as suas emoções, isso ajuda bastante o professor, pois dessa maneira ele pode procurar interferir de alguma forma que venha a ajudar o seu aluno. As crianças utilizam também os desenhos para se expressar e expor seus sentimentos.

De acordo com a autora Kishimoto (1998, p. 140):

à criança vê no jogo uma identificação com a vida. É sua resposta a realidade que a rodeia. Jogando, ela imita o que observa e aprende sobre ela mesma e sobre o mundo. Fazendo assim, pode expressar as emoções que mostra, se está feliz ou triste. Desse modo, as atividades lúdicas são, geralmente, uma forma de auto-expressão.

Sendo assim, percebemos que entre todas as atividades que uma criança pode participar, os jogos e brincadeiras são os mais importantes da sua infância, indo além de um entretenimento para uma necessidade. E essa atividade lúdica precisa estar presente nas escolas, durante as aulas e intervalos. Pois é brincando que ela se desenvolve e aprende.

Assim, compreendemos que o lúdico na sala de aula funciona como um laboratório, que vai permitir o aluno a se descobrir, refletir, interagir, repensar estratégias, se desenvolver de forma saudável, garantindo um bom aprendizado de forma em que possa ser conciliado as disciplinas com o passatempo preferido das crianças, as brincadeiras.

Dessa forma, uma das iniciativas que os professores podem adotar, é promover através de cenários educacionais para seus alunos, aulas lúdicas em que os jogos e brincadeiras despertem a imaginação das crianças. De acordo com Vygotsky (2007, p. 117), o brinquedo cria uma situação imaginária que não é aleatório, mas sim, “[...] a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais”

3.2. Exemplos de jogos e brincadeiras na alfabetização:

Compreendemos que os jogos servem como grande motivador na aprendizagem das crianças, tendo assim, um papel fundamental em seu desenvolvimento. Algumas pesquisas mostram que nos últimos anos essa gamificação vem crescendo também no mundo empresarial, sendo os jogos utilizados como estratégia de treinamento dos funcionários.

Assim compreendemos que cada jogo ou brincadeira deve conter uma finalidade de transmissão de conhecimento, motivação, proatividade, otimismo e desenvolvimento. Para isso, antes da escolha das dinâmicas a serem trabalhadas, é necessário observar se esse jogo está de acordo com o assunto ou ensinamento que queremos passar naquela atividade.

Mostraremos aqui algumas sugestões de jogos que podem ser utilizados nas salas de aulas como ferramenta didática e as suas formas de uso.

Bingo das letras: O bingo como atividade lúdica, pode trazer vários benefícios para o desenvolvimento, como por exemplo, a memória, coordenação motora, atenção, interação e entre outros. Pode ser realizado com cartelas confeccionadas com papel A4, o professor(a) irá fazendo o sorteio das letras, e os alunos devem identificar a letra na sua cartela e marcá-la. Pode ser feito também com os nomes dos alunos nas cartelas. Esse jogo ajuda na associação entre as letras e seus sons, além de contribuir no conhecimento visual.

Jogo da memória: O jogo da memória vai muito além de simplesmente combinar cartas, mas esse jogo pode oferecer muitos benefícios que colaboram com o desenvolvimento intelectual. Com o uso da cartolina pode-se elaborar pares de palavras e/ou imagens relacionadas. Os alunos por sua vez, devem encontrar os pares

correspondentes. Esse jogo ajuda a estimular a memória visual e a associação entre palavras e imagens, a atenção e concentração.

Imagem 1 – Jogo da memória.



Fonte: foto tirada pela autora durante o período do programa É Tempo de Aprender (2022).

Caça-palavras: Esse jogo pode ser jogado de diversas formas, uma delas, pode ser utilizado palavras relacionadas ao tema estudado naquele dia, ou colocar as palavras separadas das suas respectivas figuras e deixar as crianças encontra-las. Os alunos devem encontrar as palavras escondidas, outra sugestão e colar com fita dupla face as palavras no quadro e pedir que as crianças identifiquem as que fazem parte do tema abordado naquele dia. Esse jogo ajuda a trabalhar o campo visual, espacial, agilidade e raciocínio das crianças.

Imagem 2 – Brincadeira de caça-palavras.



Fonte: foto tirada pela autora durante o período do programa É Tempo de Aprender (2022).

Dominó de palavras: Assim como outros jogos que já foram mencionados, o dominó das palavras traz seus benefícios para o aprendizado e auxiliando no desenvolvimento mental. Pode ser elaborado em sala de aula dominós com palavras e imagens correspondentes. Os alunos devem combinar as palavras corretamente, relacionando a palavra escrita com sua imagem correspondente. Esse jogo ajuda a estimular a leitura e escrita, o raciocínio e concentração.

Imagem 3 – Brincadeira das peças de dominós com sílabas



Fonte: foto tirada pela autora durante o período do programa É Tempo de Aprender (2022).

Competição de soletrar: Nessa dinâmica, o professor pode ir apresentando algumas letras e pedir para um aluno por vez identificar. Essa brincadeira ajuda na memorização, concentração e raciocínio dos alunos.

Todos esses jogos podem ajudar na motivação do processo de alfabetização dos alunos. Sabemos que por muitas vezes o método tradicional não consegue provocar nas crianças o prazer de estudar, mas com a inclusão do lúdico esse cenário pode ser mudado.

Notas musicais das sílabas: Esse jogo é bem divertido e também pode contribuir para a alfabetização, pois proporciona uma abordagem lúdica que reforça o conceito fonológico e de consciência silábica.

Imagem 4 – Atividade silábica com as notas musicais.



Fonte: foto tirada pela autora durante o período do programa É Tempo de Aprender (2022).

Adivinhação das palavras: Essa dinâmica ocorre da seguinte maneira, a professora escreve no quadro umas palavras que foram trabalhadas naquele dia e os alunos tentam identificar qual é através da soletração, as crianças que forem acertando vão somando pontos. Essa dinâmica ajuda na memorização, raciocínio e concentração das crianças.

A educação lúdica contribui na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto

espírito democrático enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso da transformação e modificação do meio. (Almeida, 1995, p. 41).

Assim, quanto mais a educação lúdica for incluída nos planejamentos de aula, mais fatores positivos podem ser somados no aprendizado das crianças. É interessante que cada jogo ou brincadeira possa ser apresentada pelo menos uma vez por semana no período de um mês, tendo em vista que, na repetição a criança vai identificando novos aspectos e alternativas do mesmo jogo, passando a ganhar também, mais segurança e autonomia para realizar aquela atividade lúdica. Essa técnica ajuda a fixar a informação que contem dentro daquele jogo.

Pode-se observar durante as aulas do programa Tempo de Aprender, quando esses jogos e as brincadeiras passaram a estar inseridas nas aulas, as crianças ficaram mais alegres e disciplinadas, começaram a pedir que todos os dias fosse realizado uma atividade mais dinâmica. A brincadeira preferida deles era a competição de adivinhação das palavras que escrevia no quadro.

Notou-se que essa prática trouxe um aprendizado mais rápido e positivo aos alunos, sendo notado também por outras pessoas. Alguns alunos terminaram o ano letivo silabando, e a felicidade no olhar deles quando acertavam a palavra era algo muito satisfatório de presenciar. Na turma do 1º ano tínhamos alunos que precisavam de ajuda na coordenação motora para manusear o lápis e ao final do ano letivo estavam escrevendo o próprio nome, uns olhando pelas fichas e outros conseguiam fazer sem o auxílio das fichas.

Durantes as aulas do programa, foi trabalhado também os números, seus nomes, ordem e cálculos simples. Em algumas atividades envolvendo o conhecimento numérico também pode-se trabalhar usando o lúdico como recurso. Existem jogos e dinâmicas voltados apenas para o trabalho com a matemática que pode ser agregado no planejamento, entre eles, bingo com os números, jogo da memória, trilha das operações e entre outros.

É importante que o professor que está conduzindo a aula faça sempre um registro dos momentos e anotações a respeito de como foi trabalhar aquele jogo ou brincadeira, como as crianças reagiram, se houve interesse da parte deles, se a dinâmica deu certo.

Pois pode acontecer de determinado jogo ou brincadeira não ser bem aceita entre as crianças, algumas podem ter dificuldades e um dos principais propósitos das aulas lúdicas é a inclusão e participação de todos os alunos.

Existe diversas possibilidades de brincadeiras para serem trabalhadas com as crianças que favorecem no seu processo de descoberta e interação com outras pessoas, o meio e os objetos. Desse modo, compreendemos a riqueza que existe no lúdico enquanto instrumento de desenvolvimento no processo de aprendizado. Segundo Pires (2008, p. 3):

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc..., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do se cotidiano.

Dando continuidade, Lima (1992) *apud* Pires (2008, p. 3) nos diz que

O brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas.

Esse método de ensino ajuda a desenvolver a imaginação das crianças, pois sabemos que a mente delas funciona como uma esponja, que absorve os acontecimentos que ocorrem em sua volta, sendo esses bons ou ruins. Quando ruins, podem trazer grandes problemas para a saúde mental delas, que dificulte o seu pleno desenvolvimento, por isso deve haver muito cuidado ao dialogar com elas, na hora de passar uma informação ou tirar uma dúvida, pois tudo que elas ouvem, presenciam podem ser absorvidos com facilidade.

Assim, em alguns momentos elas reproduzirão aquilo que foi vivenciado em alguma dinâmica durante uma aula, falas, gestos e comportamentos. Essa importante característica das crianças deixa claro que os estímulos realizados pelos professores são importantes no ensino e na absorção de aprendizado.

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (Piaget; Santos, 2001, p. 173)

Sendo assim, é necessário entender que os jogos vão além de uma atividade recreativa, para as crianças é algo fundamental para que ocorra seu pleno

desenvolvimento, e conhecimento de suas habilidades. No lúdico os alunos experimentam uma oportunidade de amadurecer o seu potencial de aprendizado.

Outro fator importante para que haja o desenvolvimento e aprendizado, estar relacionado ao espaço onde a criança vai se desenvolver brincando, essa precisa estar preparado para as recebê-las, pois o campo visual também é sumo importância para chamar a atenção das crianças e oferecer para elas uma imagem que desperte um sentimento de acolhimento e aconchego.

Desse modo compreendemos que a educação lúdica precisa ter um grande espaço nas salas de aulas e essa porta precisa ser aberta por meio do professor, pois não adianta a escola ter diversos materiais lúdicos pedagógicos se os professores não estão abertos a essa metodologia didática.

É o professor o sujeito principal para que esse trabalho aconteça, buscando e oferecendo meios adequados para que o seu trabalho renda resultados e possibilite aprendizado por parte das crianças.

Logo, achamos necessário redigir um pouco sobre a figura do professor e sua importância frente a essa temática, pois assim com os alunos são sujeitos principais da sala de aula, o professor é por sua vez, peça indispensável nessa tarefa de ensinar, oferecendo e também participando dos momentos lúdicos com seus alunos.

3.3. O papel do professor na inserção dos recursos didáticos lúdicos

O professor representa um papel indispensável no ensino e aprendizagem dos alunos, é ele o sujeito responsável por colocar em prática as metodologias que garantem um ensino de qualidade e com resultados para os educandos. Para isso o professor deve trabalhar de forma comprometida, empenhado e consciente de que o seu papel na sala de aula não se resume apenas no sujeito transmissor de conhecimento, mas naquele que desempenha também o papel de um eterno aprendiz.

A responsabilidade ética, política e profissional do ensinante lhe coloca o dever de se preparar, de se capacitar, de se formar antes mesmo de iniciar sua atividade docente. Esta atividade exige que sua preparação, sua capacitação, sua formação se tornem processos permanentes. Sua experiência docente, se bem percebida e bem vivida, vai deixando claro que ela requer formação permanente do ensinante. Formação que se funda na análise crítica de sua prática. (Freire, 2003, p. 28).

Todos os que exercem o papel de professor, precisam compreender que sua atuação vai além de ensinar conteúdos, mas é o professor também responsável por formar futuros pensadores, formadores de opiniões, mentes brilhantes e questionadores. Para tanto, todos que exercem esse papel devem ter o compromisso de estarem sempre buscando meios e formas de se capacitarem para executar o seu trabalho de maneira eficiente.

É necessário que os educadores estejam atentos as novas ferramentas que podem ser agregadas no trabalho docente e procurar usá-las se constatada sua eficácia. Nessa geração de espaço virtual, aparelhos celulares, aplicativos e outros, não podemos deixar de estudar as melhores formas de incorporar esses grandes avanços da tecnologia no ensino de todos os alunos, independente das séries e faixa etária de idade.

É importante ressaltar que quando falamos da utilização do lúdico como ferramenta didática, é proposto uma conciliação e não uma substituição dos livros por jogos e dinâmicas. Durante as aulas do projeto É Tempo De Aprender, os livros e as atividades xerocadas eram sempre usadas, as dinâmicas com os jogos de montar as sílabas, os quebra-cabeças e os contos conciliavam na explicação.

Os professores precisam chamar a atenção dos alunos para isso e despertar neles a curiosidade de aprender algo novo, mostrar para eles que estudar também pode ser divertido, incentiva-los a conhecer e abraçar o novo.

Segundo Cury (2022, p.115)

Professores fascinantes vão além do conteúdo programático. Seu objetivo fundamental é ensinar os alunos a serem pensadores e não repetidores de informações. Professores fascinantes fazem a diferença no teatro social, contribuem para desenvolver o pensamento crítico, a arte de pensar antes de agir, a capacidade de expor e não impor ideias, a consciência crítica, a capacidade de debater, de questionar e a preciosa habilidade de trabalhar em equipe.

Assim, os professores podem se valer do lúdico para trazerem para os seus alunos outros métodos que possam agregar no aprendizado das disciplinas como também na formação de sujeitos que saibam se posicionar de acordo com a sua realidade, tendo voz crítica e inquietude perante as situações que vão contra os seus princípios, direitos e valores

Entretanto, para que isso ocorra, compete a cada profissional a decisão de abraçar o lúdico como ferramenta pedagógica. Muitos profissionais da área não estão abertos a

essa forma de trabalhar, por muitas vezes alguns nunca tentaram, mas já tem sua opinião formada e se negam a desenvolver um trabalho voltado aos jogos e dinâmicas. É necessário que todos os profissionais compreendam que qualquer metodologia de ensino, antes de ser rotulada como boa ou ruim, deve ser no mínimo experimentada antes.

O professor precisa buscar sempre inovações para as suas aulas, ciente de que a cada ano chegam novos alunos com realidades diferentes, que a sociedade também vai mudando seus passos na caminhada. Que algumas metodologias de ensino que antes eram bastante usadas, já não tem tanto rendimento hoje.

Nesse sentido, a figura do professor é de grande importância na área da educação, pois desempenha um trabalho que afeta diretamente a vida de outros sujeitos. Tendo em vista a grande importância da figura do professor, esse também precisa ser valorizado no seu espaço de trabalho, com políticas públicas que possam garantir e assegurar melhorias na sua formação continuada como também na remuneração salarial.

3. 4. O Programa Tempo de Aprender

O programa Tempo de Aprender foi idealizado pelo MEC, com o intuito de aprimorar a alfabetização em todas as escolas públicas do país. Para isso o programa tem alguns objetivos, como por exemplo, proporcionar materiais pedagógicos, cursos de capacitação e outros. Esse programa está totalmente voltado para as dificuldades enfrentadas nos primeiros anos do ensino fundamental.

Com o objetivo de aprimorar a qualidade da alfabetização, o programa Tempo de Aprender propôs algumas ações que estão estruturadas em quatro eixos, são elas, Formação continuada de profissionais da alfabetização, Apoio pedagógico e gerencial para a alfabetização, Aprimoramento das avaliações da alfabetização e Valorização dos profissionais da alfabetização.

O programa propõe uma capacitação voltada para os profissionais da educação que trabalham diretamente com as crianças dos primeiros anos do ensino fundamental. Uma vez bem instruídos e preparados os professores estarão aptos para solucionar os problemas atuais da rede pública de ensino.

Segundo Ribeiro e Souza (2011, p. 36)

O professor deve possuir características básicas de observação, ter Olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos. E estar sempre buscando novas descobertas. Dessa forma deve observar as necessidades, assim como as capacidades sociais.

O município de Delmiro Gouveia/AL abraçou esse programa também visando melhorias na alfabetização dos alunos que faziam parte das turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental. Os professores eram selecionados por meio de um processo seletivo, após a convocação, eles passavam por uma preparação por meio de um curso totalmente online.

A SEMED de Delmiro Gouveia tinha alguns objetivos para serem alcançados através do programa, entre eles, elevar a qualidade do ensino e da aprendizagem no âmbito da alfabetização, da *literacia* e da *numeracia*, sobretudo nos anos iniciais do ensino fundamental, por meio de abordagens cientificamente fundamentadas; contribuir para a consecução da Meta 5 do Plano Nacional de Educação, de que trata o Anexo à Lei nº 13.005 de 2014; assegurar o direito à alfabetização a fim de promover a cidadania e contribuir para o desenvolvimento social e econômico do País; impactar positivamente a aprendizagem no decorrer de toda a trajetória educacional, em seus diferentes níveis e etapas.

Os alunos que faziam parte do programa já eram matriculados em suas respectivas turmas, mas nos dias que tinham aulas de reforço, que eram ofertadas duas vezes por semana pelo programa Tempo de Aprender, eles se dirigiam para uma outra sala. Lá era apenas repassado os conteúdos voltados a matemática básica e a leitura e escrita.

O programa funcionava nos dois horários na escola, porém eu atuava apenas no horário vespertino. As aulas tinham duração de 4 horas, as crianças tinham seu momento de intervalo que durava 15 minutos. Após isso retornavam para sala e continuávamos com a aula.

Os planejamentos das aulas aconteciam quinzenalmente junto com a coordenadora e professora titular da sala, para cada série um planejamento diferente. Depois era realizado um relatório que era entregue para escola, nele descrevia o que tinha sido trabalhado na sala de aula. O programa também funcionava assim com as turmas da manhã.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Durante o período que participei do programa Tempo de Aprender na escola Eudócia Vanderlei Sandes, pude aplicar na prática conhecimentos que aprendi durante as aulas das disciplinas de Saberes e Metodologias do Ensino da Língua Portuguesa, Alfabetização e Letramento. Vivenciei também experiências únicas e especiais que levarei na minha bagagem profissional e também pessoal. Compreendi que o simples realmente funciona quando colocamos todo o nosso melhor naquilo que fazemos.

A cada plano de aula, tentava pensar sempre no melhor para os alunos, levando em consideração a dificuldade de cada um, pois as turmas eram bem diversificadas. Alguns alunos eram mais avançados que outros, isso dificultou um pouco no começo, pois tinha que planejar uma aula pensando nessas duas realidades de alunos, ou seja, naqueles que ainda não tinham coordenação motora de segurar um lápis e não conheciam nenhuma letra, ao grupo de alunos que já conseguiam escrever seu próprio nome e conheciam o alfabeto todo.

As aulas planejadas tinham como maior referencial a abordagem do lúdico, todos os assuntos que precisavam ser trabalhados na sala de aula contavam sempre com alguma dinâmica ou brincadeira. Isso se deu pelo fato de após um período de observação, constatamos que as crianças se dispersavam muito com as chamadas metodologias tradicionais.

Os alunos já chegavam na escola cheios de energia, corriam para sentar nas cadeiras da frente, eram duas turmas bem dinâmicas e comunicativas. Eles não conseguiam ficar muito tempo sentados, em silêncio e prestando atenção na explicação, rapidamente se dispersavam. Pediam muito para ir ao banheiro ou beber água, mas pude observar que era uma estratégia deles para saírem da sala de aula.

Tendo em vista isso, foi pensado em trazer para os planejamentos aulas mais dinâmicas e com a inserção do lúdico, visando atrair a atenção dos alunos para o que eu pretendia ensinar naquele dia. Dividi o tempo das aulas, tinha um tempo para a explicação que não podia ser muito demorada para não os cansar e favorecer a dispersão deles da aula, em seguida, os minutos da realização de alguma dinâmica ou atividade relacionada ao conteúdo.

Os planejamentos eram realizados em parceria com as professoras titulares das turmas. Não podia fugir muito do que elas davam na sala de aula, porém, podia adaptar para garantir uma melhor compreensão por parte dos alunos. As aulas aconteciam duas vezes por semana em cada turma, sendo realizado um planejamento mensal.

A escola facilitou bastante essa abordagem, pois contava com uma grande variedade de recursos pedagógicos, como por exemplo, livros, jogos, espaço físico e materiais pedagógicos. A equipe escolar também era bastante solícita, sempre tirando minhas dúvidas e ajudando no que eu precisava. Essa parceria de todos os profissionais da escola, juntamente com a SEMED, foi, sem dúvida, fundamental para chegar aos resultados almejados.

Os momentos mais dinâmicos, que envolviam as brincadeiras e jogos, não se davam durante todo o horário de aula, mas apenas em alguns momentos, como mencionado anteriormente. Exemplo, no dia que era para ser trabalhado a leitura, fazíamos a utilização de livros infantis, as crianças tinham contato com eles, nos momentos que iríamos trabalhar os números era utilizado algum material de apoio voltado a isso.

Quando iríamos estudar as sílabas, utilizávamos algum jogo voltado a isso, assim ocorria a cada aula, sempre buscando novidades para somar no ensino que tinha como foco a alfabetização dos alunos. Os resultados desse trabalho foi aparecendo aos poucos e a cada mês presenciava um avanço diferente, de maneira que todos os alunos das duas turmas progrediam em algo que geralmente tinham bastante dificuldade.

Presenciar os avanços dos alunos era, sem dúvida, algo bastante satisfatório, pois além de saber que estava agregando conhecimentos para a vida de cada um, pude vivenciar a experiência de obter resultados positivos com o trabalho que estava realizando. Ver os avanços dos alunos, remetia-me a certeza de que os meus planejamentos, os estudos que realizei acerca do lúdico no processo de alfabetização e todo o conhecimento que adquiri na faculdade estavam rendendo resultados.

Apreendi bastante com cada aluno, pois o professor também é um sujeito que deve estar sempre em aprendizado. O educador e filósofo Paulo Freire, já nos alertava a isso, que o aprendizado diário também ocorre com aqueles que ensinam.

Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém. É por isso que, do ponto de vista

gramatical, o verbo ensinar é um verbo transitivo relativo. Verbo que pede um objeto *direto* – *alguma coisa* – e um objeto *indireto* – a alguém. Do ponto de vista democrático em que me situo, mas também do ponto de vista da radicalidade metafísica em que me coloco e de que decorre minha compreensão do homem e da mulher como seres históricos e inacabados e sobre que se funda a minha inteligência do processo de conhecer, ensinar é algo mais que um verbo transitivo relativo. Ensinar inexistente sem aprender e vice-versa, e foi *aprendendo* socialmente que, historicamente, mulheres e homens descobriram que era possível ensinar. Foi assim, socialmente aprendendo, que ao longo dos tempos mulheres e homens perceberam que era possível – depois, preciso – trabalhar maneiras, caminhos, métodos de ensinar. (Freire, 1996 p. 25-26)

Dessa forma, é importante que o professor carregue essa compreensão consigo, de saber se colocar também como aquele sujeito que está em constante aprendizado, se redescobrimo e procurando se capacitar cada vez mais, assim, os benefícios servirá para sua vida como também para a vida daqueles que estão sendo educados por ele.

É necessário compreender que o professor não detém todos os saberes necessários de uma sala de aula. Uma vez que, conforme o tempo vai passando, as coisas vão se modificando, como por exemplo a própria sala de aula. Logo é importante que o professor acompanhe essas mudanças e continue estudando e realizando o que foi proposto na meta 16 do Plano Nacional de Educação (PNE 2014). Que visava justamente essa formação continuada para área docente.

Formar, em nível de pós-graduação 50% dos professores de Educação Básica, até o último ano de vigência deste PNE, e garantir a todos os (as) profissionais de Educação Básica formação continuada em sua área de atuação, considerando as necessidades, demanda e contextualizações dos sistemas de ensino. (PNE, 2014)

Desse modo, compreendemos que a formação continuada é muito importante, pois contribui com a formação e oportuniza a qualidade de ensino que pode ser ofertado para os alunos. Atualmente a educação continuada é considerada um processo permanente.

Durante o período da minha participação no programa, *É Tempo de Aprender*, pude trabalhar com professoras que faziam parte da formação continuada. Observei que essas professoras tinha um olhar mais aberto em relação ao uso do lúdico em suas aulas, as mesmas relatavam que observaram grandes diferenças ao aplicar jogos e brincadeiras em seus planejamentos. A maior participação dos alunos era bem visível, eles se comunicavam mais, faziam questão de participar e ficavam mais curiosos para saber o que iria acontecer e como se daria aquela atividade.

É necessário estarmos sempre batendo na tecla que os jogos não podem ser banalizados nas salas de aulas ou visto como simples passatempo, eles têm grande relevância no tocante a aprendizagem dos alunos.

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (Piaget *apud* Santos, 2001, p. 173)

Num primeiro momento pode parecer difícil trazer o lúdico para as atividades pedagógicas, pois há alguns anos não presenciávamos como nos dias de hoje os discursos voltados a essa temática. Contudo, observa-se que esse tema vem crescendo e mesmo ainda havendo pessoas que não endossam, o número de profissionais da educação que estão abraçando essa ferramenta de ensino vem crescendo.

Na escola que foi realizado a pesquisa desse trabalho, apenas as professoras da educação infantil faziam utilização de atividades mais recreativas com seus alunos, as educadoras dos primeiros anos do ensino fundamental não traziam essa abordagem para as suas aulas. Ao questioná-las sobre o que achavam da inserção do lúdico como atividade pedagógica, algumas narraram que era uma ferramenta bastante interessante e que as vezes traziam para seus planejamentos, pois sabiam das vantagens e benefícios que poderiam somar da educação de seus alunos.

Outra professora, por sua vez, ao ser questionada sobre o tema, se posicionou contra e justificou que acreditava fielmente que essa prática não contribuía no aprendizado dos seus alunos, pois tiraria o foco do objetivo principal que era a aprendizagem, uma vez que as crianças estariam apenas brincando e não estudando. A mesma também relatou que nunca trabalhou usando essa abordagem, com isso podemos observar que alguns professores rotulam o trabalho com o lúdico antes mesmo de utilizá-lo.

Outras duas professoras também foram questionadas a respeito das abordagens mais lúdicas em suas aulas, as mesmas responderam que quando trabalhavam em turmas que precisavam alfabetizar, utilizavam o lúdico, pois sabiam dos benefícios que o mesmo trazia.

Foi observado também durante as aulas, que depois do lúdico ser inserido como uma ferramenta didática, os alunos prestavam mais atenção nas explicações, pois compreenderam que após elas, sempre era apresentado uma brincadeira na qual tinha tudo a ver com a explicação do dia. E todos queriam acertar as dinâmicas e os jogos que eram apresentados depois das explicações.

Brincar é sem dúvidas uma forma de aprender, mas é muito que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, se expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve a criança apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária. (Fontana; Cruz, 1997, p.115).

A afirmação acima corrobora com o que já falamos aqui anteriormente, com a utilização do lúdico as crianças passaram a se comunicar mais durante as aulas, interagem bastante trazendo exemplos e situações que tinham alguma ligação com o assunto que estava sendo abordado ali.

A respeito disso é importante frisar que, todos os professores devem sempre ouvir com atenção cada exemplo de situações que seus alunos trazem e mesmo que tenha pouca relação com assunto ali trabalhado, os educadores precisam tentar relacionar o que seus alunos comentaram com o momento que está acontecendo ali em sala de aula, trazer sua vivência o máximo possível para a sala de aula.

Desse modo, a criança se sentiu acolhida, melhorando assim a sua relação com o professor.

Freire (2005, p. 91) acrescenta que

[...], o diálogo é uma exigência existencial. E, se ele é o encontro em que se solidarizam o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco tornar-se simples troca de ideias a serem consumidas pelos permutantes.

Assim, é importante que o educador perceba que ali é um espaço onde todos que o compõem têm voz, na medida em que o diálogo se faz presente as relações avançam. Não podemos imaginar uma escola sem interação, mas sim um espaço de construção.

A falta de diálogo e união entre professor e aluno, pode colaborar com um baixo desempenho do estudante. O professor precisa conhecer o seu aluno, ter compreensão

das suas necessidades enquanto estudante, saber um pouco sobre o seu contexto familiar e outros fatores que possam implicar nessa relação.

Certa vez, fui auxiliar de uma professora que sempre ao iniciar um ano letivo, realizava a mesma atividade no primeiro dia de aula. Essa atividade consistia em pedir aos alunos que desenhasse no caderno de desenho as pessoas que compunha a sua família. Logo em seguida, ela sentava e ia chamando cada um por sua vez e debatia sobre aquele desenho. As crianças desenhavam até os animais que moravam com elas e ia a partir da quele diálogo com a professora, falando um pouco sobre o seu contexto familiar e as pessoas que compunha a sua família.

No primeiro momento parece uma simples atitude, porém, com o passar do ano letivo aquelas crianças desenvolvia uma intimidade tão doce e recíproca com a professora, que era algo belo de ser admirado. As crianças que tinham por volta dos 5 anos, a respeitavam bastante e eram muito obedientes. A turma tinha bastante sintonia a ponto de ser observada e elogiada por outras professoras.

Em todo local de trabalho, seja em qualquer âmbito, sempre que o diálogo e respeito se faz presente as coisas parecem fluir melhor. Infelizmente nos dias atuais o que podemos observar é o oposto, alunos que não respeitam seus professores e vice-versa. Algumas pessoas relacionam essa falta de respeito aos alunos adolescentes e adultos, porém, já presenciei algumas vezes situações de crianças indo agredir a professora e professoras gritando em momentos que poderia sentar e dialogar com calma acerca da quele mal comportamento.

E que é o diálogo? É uma relação horizontal de A com B. Nasce de uma matriz crítica e gera criticidade (Jaspers). Nutre-se do amor, da humildade, da esperança, da fé, da confiança. Por isso, só o diálogo comunica. E quando os dois pólos do diálogo se ligam assim, com amor, com esperança, com fé um no outro, se fazem críticos na busca de algo. Instala-se, então, uma relação de simpatia entre ambos. Só aí há comunicação (Freire, 2005, p. 115).

Observamos que Freire continua a defender a importância do diálogo como uma estratégia de ensino. É importante frisar que a boa comunicação não exclui a crítica e o pensar diferente, mas ajuda tanto o professor como o aluno a se expressar de forma harmoniosa e saudável. O diálogo que precisa existir na sala de aula entre educador e educando é essencial para que haja uma boa comunicação e troca de conhecimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o período que trabalhei no programa Tempo é Aprender, pude observar cada aluno que fazia parte da turma. De início, realizei um trabalho mais focado na observação, para que pudesse procurar as formas que melhor caberia ali para ser trabalhado com eles. Esse período de trabalho no programa me trouxe grandes experiências e vivências que levarei sempre comigo. Aprendi bastante com os alunos e com os profissionais da escola, cada dia era uma nova lição.

Ao chegar na escola, priorizei conhecer primeiro o espaço e os profissionais que ali estavam. Conheci os alunos logo em seguida e fui bem recepcionada por eles, as duas turmas eram compostas por alunos bem carinhosos, que demonstravam interesse em aprender e estudar, mas estava precisando de um olhar mais exclusivo, pois como já mencionei, o programa funcionava como aulas de reforço para alguns alunos das turmas de 1º e 2º do ensino fundamental.

No primeiro momento de observação fiquei um pouco assustada, pois imaginei que encontraria um cenário no qual as crianças saberiam manusear o lápis ou conhecia algumas letras, mas a realidade foi outra. As crianças tinham bastante dificuldades em coisas que para a sua faixa etária não era mais esperado, como por exemplo, segurar o lápis. Outros alunos na turma do 1º ano não conheciam nenhum número ou vogal. Segundo as professoras da escola, isso se deu pelo fato dessas crianças terem ficado em casa na época da pandemia de 2019, os alunos perderam o que poderia ser aprendido na educação infantil, como essa questão da coordenação motora.

Além dessas dificuldades no tocante ao aprendizado, pude observar que alguns sentiam-se envergonhados de não saberem ler ou escrever. Em um determinado momento, um aluno se emocionou a falar que não sabia ler. Outros evitavam participar de momentos no qual eu realizava algumas perguntas, com vergonha de não saberem responder.

Além de procurar desenvolver um trabalho que tivesse resultados positivos no aprendizado dessas crianças, precisei trabalhar esse lado emocional deles, sempre explicando que todos estavam ali para aprender e que isso não deveria ser motivo de vergonha ou tristeza. Após conversar com eles a respeito disso, observei que com o passar do tempo, alguns já tinham compreendido bem isso e não demonstravam mais essa impressão de constrangimento.

Durante esse período de observação, tentei manter a melhor relação possível com eles, sempre prezando pelo diálogo, pois acredito bastante no que o Freire (2005) defendia acerca da boa comunicação entre educador e educando, com o intuito de ensinar com qualidade, em saber se colocar no lugar do outro e ciente de que o professor está ali na sala de aula para muito mais que uma transmissão de conhecimento.

Após esse período de observação no qual também foi constatado que as crianças tinham dificuldade em voltar sua atenção para o que estava sendo explicado por algum tempo, passei a introduzir algumas dinâmicas relacionadas à explicação do conteúdo e comecei a analisar se dessa forma eles conseguiam prestar mais atenção. Os alunos se dispersavam muito e por qualquer barulho fora da sala, tinham dificuldades em se manter sentados por um certo período. Logo precisei ver algumas técnicas para atrair mais a atenção deles, e a primeira opção foi o lúdico.

O foco das aulas segundo o que foi pedido pela direção da escola com base nas orientações da SEMED, era focar apenas na leitura, escrita e matemática básica, portanto os demais assuntos das outras disciplinas não eram vistos durante as aulas de reforço do programa Tempo de Aprender. Essas outras disciplinas eram realizadas pela professora titular de cada série.

Como foi mencionado anteriormente, as crianças tinham uma certa dificuldade em se manter na posição de ouvintes por um tempo mais espaçado, pediam muito para sair da sala, conversavam bastante e qualquer barulho do lado de fora já os dispersava. A partir daí comecei a encaixar no planejamento atividades mais dinâmicas e divertidas para eles, um jogo, brincadeira ou uma contação de histórias.

Após alguns meses trabalhando com o lúdico no processo de ensino, constatei que as crianças se desenvolveram mais, participavam mais das aulas, faltavam menos e pediam para realizar algumas atividades lúdicas que eles se identificavam mais, geralmente as que tinham algum tipo de competição, pois isso instigava-os a querer vencer sempre. Geralmente eu os dividia em equipes ou realizava as dinâmicas individualmente, eles ficavam bastante empolgados quando as brincadeiras eram em grupos.

Sempre procurava elogiar todas as vezes que eles acertavam, os que não conseguiam realizar a dinâmica trabalhada no momento, eu impulsionava-os a tentar novamente, visando sempre os incentivar e isso aumentava mais à vontade deles

acertarem as atividades, para eles tentar acertar a sílaba ou a palavra em algumas dinâmicas, tratava-se de uma simples brincadeira, mas, na verdade, eles estavam aprendendo uma palavra nova, um som diferente a quantidade de sílabas.

Alguns alunos eram muito retraídos e pude observar que durante esses períodos eles conseguiam se relacionar e interagir mais. Outros gostavam muito de ficar saindo o tempo todo da sala, mas quando foi pegando o ritmo das aulas mais dinâmicas, passaram a ficar mais tempo na sala e não pedir tanto para estar saindo, esses também demonstravam bastante interesse em participar e aprender.

Já no final da minha participação no programa, grandes resultados foram percebidos não só da minha parte mais também pelas professoras titular das turmas, pais, diretora e coordenadora. Os alunos do 1º ano que antes não sabiam segurar no lápis, já tinham uma boa coordenação motora, como também conseguiam escrever seus nomes sem consultar a fixa, pois todos os alunos tinham uma fixa com seus nomes e a escrita deles era trabalhado com frequência.

Esses mesmos alunos do 1º ano também já conseguiam fazer contagem e identificar os números pelos seus sons, o que antes muitos não conseguiam. Em relação a leitura, as crianças do 1º ano terminaram sua participação no programa Tempo de Aprender, silabando. E alguns já conseguiam soletrar palavras simples, como por exemplo, Bola, Bota, Bala, Boca, Boto, Fada, Faca, Mala, Tatu, e entre outras.

Com os alunos da turma do 2º ano também foram constatados grandes avanços, entre eles estão o desenvolvimento na escrita, na leitura, contagem, cálculos simples de adição e subtração, interação e socialização. Os alunos que tinham dificuldade em se expressar e até mesmo brincar com os outros colegas, passaram a ser mais participativos.

Um dos alunos dessa turma tinha obesidade e isso o deixaria mais introvertido, o mesmo não saía nas horas do intervalo e falava pouco na sala, não gostava de nenhuma atividade que tivesse que levantar da cadeira e evitava as idas ao banheiro. Após um período o observando pude compreender que ele tinha vontade de participar e interagir com as demais crianças nos momentos recreativos, mas não se sentia acolhido pelos seus colegas.

Tendo constatado isso, tentei trazer meios de facilitar essa interação, conversei com as outras crianças e trouxe atividades que ele pudesse realizar junto com os outros alunos sentados, com um tempo essa criança passou a sair nos intervalos e brincar com os colegas que fez amizades dentro da sala através de algumas dinâmicas.

Outra metodologia que foi realizada com sucesso nas aulas, era as leituras dos livros infantis que a escola disponibilizava. A leitura era realizada por mim, eles ouviam atentamente e ao final traziam informações sobre o texto, faziam relação com o seu contexto familiar. Esses momentos serviam para despertar o interesse deles pela leitura, desenvolver a capacidade de interpretação e compreensão de texto.

A turma do 2^o ano também se desenvolveu bastante nos cálculos simples, conseguiam realizar algumas operações simples de subtração e adição. Conseguiam escrever e ler alguns números, realizavam cálculos usando os dedos com muita facilidade. Em todas as aulas que tinham a matemática a gente trabalhava os cálculos, pois era um pedido da própria SEMED. As crianças respondiam os cálculos de adição e subtração em seus cadernos e quando não dava tempo, levavam para casa e traziam respondido.

Eu pude observar que os alunos tinham muita sede de aprender, no início eram um pouco faltosos, como já mencionado, mas após a inserção do lúdico, e todas as outras dinâmicas, observei que passaram a ser mais participativos. Alguns me perguntavam se iria no dia seguinte da aula de reforço, pois ficavam ansiosos. Como professora isso é muito gratificante, saber que seus alunos anseiam por aquela aula de reforço, questionam se poderia ser todos os dias e entre outros comentários que

Todos os alunos que faziam parte do 2^o ano e frequentavam as aulas de reforço do programa, terminaram o ano sabendo escrever seus nomes e os reconhecendo, a maior parte já conseguiam ler palavras dissílabas simples e outra parte dos alunos que não conseguiam ler, sabiam silabar. Isso foi um grande avanço, pois esses alunos no início do programa não sabiam diferenciar sílaba de vogal.

Desse modo, posso concluir afirmando que as aulas com a inserção do lúdico como estratégia pedagógica trouxe grandes benefícios e contribuições na aprendizagem desses 20 alunos que compunham as turmas do 1^o e 2^o ano do ensino fundamental da escola Eudócia Vanderlei Sandes. Todos eles conseguiram avançar, cada aluno dentro das suas limitações, mas houve desenvolvimento e aprendizado por parte de todos.

Os avanços na aprendizagem desses alunos foram observados também por outras pessoas que faziam parte da equipe escolar. Isso revelou que os trabalhos que ali eram realizados, como os jogos e as dinâmicas renderam bons resultados, o que era esperado em cada atividade lúdica que era proposta foi alcançado. Obvio que uns conseguiram se desenvolver mais que outros, mas todos conseguiram aprender algo.

Tendo em vista isso, concluo que o lúdico se bem elaborado e planejado pode agregar no aprendizado dos alunos. Para isso, compete a cada professor o ato de experimentar e agregar as atividades mais dinâmicas em suas aulas. Compreendo que é difícil abraçar o novo, mas só podemos saber se vai dar certo a partir do momento que testamos.

O lúdico é muito rotulado por alguns profissionais da educação como algo sem relevância para o ensino, mas a partir da minha experiência vivenciada em sala de aula com os jogos e as dinâmicas, posso afirmar que levarei para cada turma que trabalhar de anos iniciais do ensino fundamental essa ferramenta pedagógica, visando sempre o melhor ensino para os alunos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. Educação lúdica: técnicos e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.
- BRASIL. **Plano Nacional de Educação – Lei n. 13.005/2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Disponível em: <<https://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>> Acesso em: 01 out. 2023.
- CURY, A. **Os 7 hábitos dos pais e professores fascinantes**. Cariacica: Prime editorial, 2022.
- FIORI, E. M. Prefácio. In: FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- FONTANA, R.; CRUZ, N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**, 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, P. **Política e educação**. Indaiatuba: Villa das Letras, 1993.
- FREIRE, P. **Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar**. 14. ed. São Paulo: Olho d'Água, 2003.
- FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.
- FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. In: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2012
- KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- PIAGET, J. A vida e o pensamento do ponto de vista da psicologia experimental e da epistemologia genética. In: **Piaget**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1972.
- PIMENTA, S. G. (org.). **Professor reflexivo no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2005
- PIRES, G. B. C. **Lúdico e musicalidade na educação infantil**. Indaiá: Asselvi, 2008.
- QEDU. **Taxa de rendimento 2022 – Delmiro Gouveia**. Disponível em: <<https://qedu.org.br/municipio/2702405-delmiro-gouveia/taxas-rendimento>> Acesso em: 01 out. 2023.

- RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. **Jogos na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) – Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, CESAT, Serra, p.9-45, 2011.
- SANTOS, S. M. P. dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SANTOS, S. M. P. dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SOARES, M. Letramento – **Um tema em três gêneros** – Autêntica. p. 127 - 08 de janeiro de 2009.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- SANTIN, S. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 3. ed. Porto Alegre: EST Edições EST, 2001.
- SAVIANI, D. **O Plano de desenvolvimento da educação: análise do projeto do MEC**. Educ. Soc., Campinas, v. 28, n. 100, p. 1231-1255, out. 2007. ISSN 0101-7330.
- UNICEF. **Crianças e as redes sociais**. Disponível em:
<<https://qedu.org.br/municipio/2702405-delmiro-gouveia/taxas-rendimento>> Acesso em: 01 out. 2023.
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 2ªed. São Paulo: Martins Fontes, 1988
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- ZARHARLICK, A.; GREEN, J. Ethnographic research. In: FLOOD, J. et al. (Ed.). **Handbook of research in teaching the English Language Arts**. New York: Macmillan, 1991.

ANEXOS

Imagem 1 – Atividade silábica com as notas musicais.



Imagem 2 – Atividade silábica com as notas musicais.



Imagem 3 – Atividade silábica com as notas musicais.



Imagem 4 – Atividade ordenando sílabas para formar palavras.



Imagem 5 – Atividade ordenando sílabas para formar palavras.



Imagem 6 – Atividade ordenando sílabas para formar palavras.



Imagem 7 – Atividade ordenando sílabas para formar palavras.



Imagem 8 – Atividade ordenando sílabas para formar palavras.



Imagem 9 – Atividade de caça-palavras com sílabas simples.



Imagem 10 – Atividade de caça-palavras com sílabas simples.

