

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NA ALFABETIZAÇÃO, NOS ANOS INICIAIS

TRENTIN, Gabriele Licenciando em Pedagogia no Centro Universitário
Internacional Uninter

FERREIRA, Isabella Licenciando em Pedagogia no Centro Universitário
Internacional Uninter

SUTIL, Jhessica Licenciando em Pedagogia no Centro Universitário Internacional
Uninter

TEIXEIRA, Karyn

RESUMO

Este trabalho descreve a importância de inserir jogos e atividades lúdicas na alfabetização no ensino fundamental anos iniciais para crianças na faixa etária de 7 a 8 anos. Tal problemática aborda a importância da ludicidade na alfabetização, estimulando a criatividade do docente dentro e fora de sala de aula, trazendo modelos de atividades para que as dificuldades encontradas, durante seu período de ensino, sejam amenizadas. Estas questões se fazem necessárias para que a criança passe pelo lúdico no processo de aprendizagem explorando um mundo de imaginação, onde seu desenvolvimento se torna mais prazeroso. O propósito principal dessa pesquisa, além de analisar a relevância de jogos e atividades lúdicas para o processo de alfabetização, é também apresentar a contribuição do lúdico ao professor para realizar a criação de jogos e atividades lúdicas para crianças entre 7 e 8 anos. Para isso, foram empregados os seguintes procedimentos de abordagem qualitativa e com pesquisas bibliográficas. Esse propósito será fundamentado mediante à pesquisas em autores que mencionam os benefícios que a ludicidade proporciona na fase de uma criança ser alfabetizada. A pesquisa demonstrou que por meio da utilização de jogos e atividades para alfabetização, o processo de aprendizagem se torna mais eficaz, prazeroso e enriquecedor.

Palavras-chave: Jogos. Atividades Lúdicas. Alfabetização. Ludicidade.

1. Introdução

O presente artigo consiste em uma visão ampla sobre a importância da utilização e criação de jogos e atividades lúdicas na alfabetização para crianças do Ensino Fundamental Anos Iniciais, onde será abordado ideias e processos importantes que contribuí para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem em questão.

Ao falarmos sobre o lúdico, onde inclui jogos e brincadeiras no contexto pedagógico, podemos observar que essa metodologia assume um papel muito importante se tornando um eixo norteador na escola, onde a construção da alfabetização e a qualidade de ensino se tornam enriquecedor e atrativo no processo de desenvolvimento do estudante e na qualificação profissional dos conhecimentos adquiridos pelo educador.

É relevante que docentes se qualifiquem profissionalmente, e tragam para seu planejamento, atividades que sejam criativas e fujam do tradicional, sendo aulas com intuito de promover a aprendizagem efetiva, evoluindo o meio educacional. Mas, existem dificuldades encontradas para que a ludicidade seja implantada no cotidiano do professor, como: falta de recursos didáticos, estrutura da escola, liberdade de adaptar o currículo.

Apresentaremos contribuições do lúdico no âmbito escolar que auxiliará o docente a trabalhar e melhorar o processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor da criança, com exemplos de atividades lúdicas, jogos e brincadeiras que darão suporte em suas aulas de alfabetização.

Podemos considerar que a ludicidade tem um grande valor educativo e é um instrumento pedagógico primordial no meio escolar, que contribui para o processo de alfabetização por ser um eixo norteador que se torna imprescindível nos conhecimentos gerados pelo professor. Nessa perspectiva, é válido mencionar o uso do letramento que está presente há décadas no Brasil, caminhando juntamente com o alfabetizar.

Por meio de pesquisas, em artigos on-line/revistas e livros, focados em metodologias levados a uma alfabetização lúdica, buscamos mostrar à docentes estratégias possíveis para aprimorar sua metodologia, tornando suas aulas atraentes, conseguindo resultados positivos. Para nossa pesquisa, mencionaremos autores como: Teixeira, Valle, Wittizorecki que se baseia na teoria de Piaget, etc. Que falam sobre a importância e quais os benefícios a ludicidade traz para que exista um aprendizado eficaz.

2. Metodologia

Nessa pesquisa, usaremos a abordagem qualitativa para a elaboração e desenvolvimento do nosso artigo, com o objetivo de trazer os conhecimentos do universo lúdico por meio de jogos e atividades que auxiliam no processo de alfabetização e contribui para o trabalho pedagógico no professor. Ao pensarmos na abordagem qualitativa desse desenvolvimento podemos considerar que a ludicidade tem um grande valor educativo e é um instrumento pedagógico muito importante na vida escolar.

De acordo com essa pesquisa, usaremos a técnica de obtenção de informações bibliográficas junto com a pesquisa bibliográfica, ou seja, utilizando livros e artigos científicos como: O Universo Lúdico no contexto pedagógico, escrito por Karyn Teixeira, publicado em 2018; Metodologia da Alfabetização, escrito por Luciana Valle, publicado em 2013; A ludicidade no processo de alfabetização, escrito por Isóldi dos Santos, publicado em 2019, entre outros autores que trarão embasamento na construção do tema abordado.

3. Revisão bibliográfica/ Estado da arte

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NA ALFABETIZAÇÃO

O lúdico como estratégia pedagógica tem como prioridade a liberdade de expressão, o aprender brincando e a criatividade. Segundo Luckesi (2004) citado por Leal; d'Ávila (2013, p. 51) "sustenta que as atividades lúdicas, por propiciarem experiências plenas, poderão também propiciar o acesso a sentimentos os mais profundos, inconscientes, tornando-se um referencial de expansão para o indivíduo". Ao desenvolver no contexto pedagógico a ludicidade, o professor terá uma aliada como processo de formação e de autodesenvolvimento da criança. É indispensável que o lúdico esteja presente na educação básica, na qual a criança está na fase de ser alfabetizada. O lúdico pode tornar as aulas de alfabetização mais prazerosas e eficientes. Desde o processo de aprendizagem, tanto da leitura quanto da escrita, a criança já está exposta ao mundo onde se vê – letras, palavras, textos, frases – direta ou indiretamente. E quando existe a possibilidade de ser apresentado um alfabetizar lúdico ao invés de algo mecânico e

repetitivo, a criança se entrega e o caminho da aprendizagem é mais prazeroso e benéfico. Para atrair a concentração das crianças é necessário que o docente envolva o processo de alfabetização com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, como: jogo da memória, quebra-cabeça, palavras cantadas, massinha de modelar.

O conceito de ludicidade para Luckesi (2006) apud Leal; d'Ávila (2013, p. 50):

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (LUCKESI, 2006, p. 6 apud Leal; Ávila, 2013, p 50).

O conceito do letramento está inserido no Brasil desde 1986 e fica claro que hoje a alfabetização está acompanhada do alfabetizar letrando e está cada vez mais divulgada essa proposta. Sendo assim:

Ao mesmo tempo em que a criança se familiariza com o Sistema de Escrita Alfabética, para que ela venha a compreendê-lo e a usá-lo com desenvoltura, ela já participa, na escola, de práticas de leitura e escrita, ou seja, ainda começando a ser alfabetizada, ela já pode (e deve!) ler e escrever, mesmo que não domine as particularidades de funcionamento da escrita. (LEAL et al., 2008, p. 6)

Sobre o letramento para Valle (2013):

Ao incorporarmos o conceito de letramento ao nosso vocabulário e principalmente à nossa prática educativa diária, estamos ressaltando que não nos contentamos em formar crianças que, mesmo alfabetizadas, tenham dificuldades de se apropriarem dos meios de escrita (e consigam somente escrever textos simples, por exemplo). Queremos crianças leitoras e produtoras de texto – em um nível que esteja de acordo com sua idade, seus conhecimentos, suas práticas, mas ainda assim, produtoras de texto. (VALLE, 2013, p.79)

Com isso, observa-se que a criança precisa ser respeitada e deve-se levar em consideração o aprendizado que cada uma carrega consigo. O docente jamais pode esquecer que o estudante chega até ele com algum conhecimento, existe um leque de caminhos vividos por cada um e a alfabetização e o letramento precisa caminhar de tal forma que seja significativa. “Quando as crianças iniciam o processo de alfabetização e começam a desvendar os mistérios da escrita, a leitura abre novas possibilidades de

interação com o mundo.” (TEIXEIRA, 2018, p. 160). Sendo assim, é de grande valia que o responsável por essa nova habilidade da criança esteja respeitando o processo e oferecendo o melhor caminho, para que não se torne algo estressante e cause desinteresse. Teixeira (2018) reforça que muitas vezes a leitura não é prazerosa, ela exige esforço de compreensão, e nem sempre o que a criança lê tem significado para ela. Assim, é muito importante o olhar atento do docente, para apresentar textos, livros, atividades, que tenha sentido para seus estudantes, e não apenas o que faz sentido a si. O docente pode ajudar levando para sala de aula livros de interesse de sua turma, ou levá-los à biblioteca da escola para que possam conhecer outros livros e escolher aqueles que os atrai. Essa atividade assim se torna lúdica e a criança começa a criar sua própria autonomia para escolhas de livros de sua preferência. Devemos lembrar que além da leitura é de extrema importância inserir também na escrita atividades lúdicas. “As mesmas estratégias lúdicas devem ser propostas para a aquisição da escrita.” (TEIXEIRA, 2018, p. 161). Com isso docentes devem se atentar para incluir a ludicidade em todo o processo de alfabetização e incluir memórias que estejam na rotina dos pequenos.

Segundo Vygotsky (2009, p. 66), apud Teixeira (2018, p. 162):

O desenvolvimento da criação literária infantil tornar-se de imediato bem mais fácil e bem-sucedido quando se estimula a criança a escrever sobre um tema que para ela é internamente compreensível e familiar e, o mais importante, que a incentiva a expressar em palavras seu mundo interior.

Quando se trata de ludicidade, muitas pessoas ainda imaginam algo voltado para educação infantil. No entanto, a ludicidade está e deve estar presente em todas as fases de desenvolvimento do ser humano, no ensino fundamental anos iniciais a criança precisa dar continuidade no universo lúdico. De acordo com Piaget (1962), apud Rios; Silva (2017, p.3) “é nessa fase que a criança desenvolve com a mais intensidade a imaginação e criatividade.” Ou seja, no processo de alfabetização é a fase em que o indivíduo está mais aguçado para desenvolver cognitivamente e ter sucesso em seu desenvolvimento. Com isso, “a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica pode ser utilizada de forma multidisciplinar, no sentido de motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento. Contudo, isso requer criatividade também por parte do/a professor/a.” (RIOS; SILVA, 2017, p.3). Não é fácil manter o lúdico para ensino fundamental, vai de o docente abusar da criatividade para manusear suas aulas e alcançar

seus objetivos. Ainda sobre a importância de atividades lúdicas e jogos para o processo de ensino-aprendizagem:

As atividades lúdicas nas series iniciais do ensino fundamental irão estimular os conhecimentos já existente dos alunos, além da facilidade que o aluno terá para adquirir certo conhecimento os jogos são essenciais para criar laços de amizade, afeto, companheirismo, trabalho em equipe, solidariedade, tolerância e respeito, pois viver o lúdico dentro da escola é uma forma de descoberta para a o mundo. (RIOS; SILVA, 2017, p.3).

Portanto, para o enriquecimento do aprender e do ensinar, é válido que jogos estejam presentes no processo da alfabetização. Quando falamos em jogo, devemos nos atentar pois nem todo jogo tem intenção de trazer conhecimento. Então o professor deve ser aquele que media para que o jogo tenha resultados pedagógicos significativos e consiga alcançar seus objetivos em relação a aprendizagem no período de alfabetização. Teixeira (2018, p. 182) nos diz que, “ a figura de um mediador é fundamental para que a aprendizagem aconteça de maneira efetiva, sendo o jogo apenas um instrumento facilitador desse processo.”

O professor pode e deve trazer momentos em que a turma brinque livremente, mas é importante que seja observado a forma que eles brincam, lidam com os fracassos e com as vitórias. Para Kishimoto (2000), apud Santos (2019, p.20),”o jogo pode contribuir muito no desenvolvimento do aluno, desde que utilizado como instrumento pedagógico. A utilização do jogo é fundamental para o trabalho, por isso requer uma organização que dê significado às atividades propostas para os alunos.” Sendo assim, quando o jogo é aplicado e supervisionado, há chances de ser observados fatores como dificuldades e facilidades dentre as crianças.

Teixeira (2018, p. 183), ressalta que:

É importante que o adulto observe como a criança joga, que estratégias utiliza para driblar obstáculos, que dificuldades apresenta ao resolver problemas propostos pelos jogos e como se comporta na posição de ganhador ou perdedor. É importante que o professor, após a realização do jogo, proponha um diálogo ou uma atividade que permita refletir sobre as ações, trocar ideias ou verificar quais conhecimentos foram adquiridos com aquela atividade lúdica. O jogo aleatório, sem objetivos, é um passatempo sem sentido. Mesmo que seja de caráter livre, o jogo precisa construir significados por meio das ações concretas do jogo e avaliar, principalmente, se os objetivos previstos foram alcançados.

É de grande valia que o professor tenha uma diversidade de jogos para apresentar aos estudantes, pois os mesmos jogos sempre podem causar tédio e distrações. O

professor deve buscar, além de jogos prontos, jogos que ele possa criar e até mesmo que a turma confeccione jogos que ajudarão em sua aprendizagem. A criação de jogos e atividades lúdicas trará o interesse de participar e aprender. Existe uma grande diversidade de jogos para auxiliar no processo de alfabetização. No segundo ano do ensino fundamental, as crianças já estão com uma gama de conhecimento, trazidos da educação infantil ao início do ensino fundamental, os jogos a serem aplicados nessa nova etapa podem ser um pouco mais desafiadores, pois conforme avança o nível, mais desafiadas as crianças querem ser, até para que não haja desinteresse da parte delas.

A RELAÇÃO DA CRIANÇA COM O JOGO NO MEIO EDUCACIONAL

Ao pensarmos em um jogo no meio educacional, é preciso que o paradigma, em que os jogos só estão presentes somente na área de educação física, seja quebrado, pois os jogos se ampliaram em todas as áreas da educação. Dessa forma:

O jogo, então, passa a ser reconhecido pelos educadores como uma importante ferramenta didática, que pode auxiliar no encaminhamento da prática pedagógica de forma criativa, inovadora e, o mais importante, muito prazerosa para as crianças, aproximando, assim, o aprender e o brincar. (MARINHO et al, 2012, p.95).

Portanto, é válido que o docente inove para seus planos de aula, propostas de jogos focando na aprendizagem e no interesse das crianças, trazendo melhoria para o seu desenvolvimento na alfabetização.

O jogo tem uma importante função na vida do ser humano, trazendo benefícios para o desenvolvimento motor e cognitivo, onde o lúdico se torna um grande aliado para a realização de uma atividade, e ela se torna espontânea. Conforme o indivíduo evolui, passa por fases de aprendizagem, e essa evolução ajuda em seu meio social e afetivo. O jogo na concepção de Piaget (1978) citado por Wittizorecki et al., (2012, p. 53) é dividido em quatro tópicos: jogos de exercícios, de construção, simbólicos e de regras. No primeiro tópico é considerado nos anos iniciais da vida da criança, que vai do 0 aos 2 anos de idade, já no segundo tópico não é necessariamente uma fase da idade, pois ele se estende no desenvolvimento do indivíduo. Os dois últimos tópicos já são mais avançados, onde os autores explicam que de acordo com Piaget:

o jogo simbólico consiste na representação corporal do imaginário. São os jogos em que a criança lança mão do faz de conta, usufruindo da imaginação e da fantasia para assimilar e compreender a realidade. Nesses jogos as crianças

tendem a reproduzir as relações e valores que vivenciam em seu contexto, permitindo, assim, exteriorizar seus medos, seus conflitos, suas frustrações e suas descobertas. (WITTIZORECKI et al., 2012, p.54)

Dessa forma, é importante considerar o jogo simbólico como parte do desenvolvimento da criança, pois é por meio dele que se usa a imaginação, em que o indivíduo tem sua liberdade de expressão, trazendo muitas das vezes situações do seu cotidiano ou momentos vividos por ele. Por exemplo, quando a criança grita com a boneca, bate ou se coloca em um personagem do mal que é agressivo, pode ser um indicativo de que ela não tem boas relações em casa ou já vivenciou momentos parecidos, e leva essa situação para o lado lúdico. Já com o jogo de regras, ela vai descobrir novas habilidades e conhecimentos pois, de acordo com pensamento de Piaget, os autores ressaltam que:

O jogo de regras começa a se desenvolver predominantemente a partir dos 7 anos, na etapa das operações concretas. O componente simbólico cede parte de sua centralidade nas brincadeiras para o regramento colocado pelo grupo, pressupondo a existência de ações articuladas com os companheiros, de delimitações de tempo e espaço. Enfim, intensifica-se uma forma de jogar que é eminentemente coletiva e que exige a criação de combinações. (WITTIZORECKI et al., 2012, p.54)

Sendo assim, é possível observar o desenvolvimento da criança de fase para fase, possibilitando novos conhecimentos, evoluindo sua visão lúdica e proporcionando a visão do mundo adulto, além de incluir regras e desafiar a criança a expressar sua realidade – sentimentos e emoções – dentro dos jogos. Para Wittizorecki et al. (2012, p. 38) "No entanto, como pudemos acompanhar, o jogo integra parte da formação do caráter do ser humano, sendo elemento sempre presente na construção da própria vida". Assim, ao trazer para dentro e fora da sala de aula, os jogos apresentados às crianças, devem ter compromisso de atingir esse objetivo de inserir o indivíduo dentro da sociedade.

JOGO, BRINCADEIRA E PSICOMOTRICIDADE

Quando temos uma vivência e uma experiência nas brincadeiras lúdicas, podemos notar a importância dos jogos e atividades na aprendizagem ativa para o contexto escolar e na vida dos estudantes. O mundo lúdico permeia por várias áreas do conhecimento, como na área afetiva e cognitiva, com o objetivo de estimular a construção do desenvolvimento já existente no ser humano de uma forma pedagógica. Além de auxiliar na aquisição da linguagem, a ludicidade traz consigo, contribuições para a construção de amizades e vínculos, por meio da interação e socialização que ela proporciona.

Piaget (1962) *apud* Marinho et al. (2012, p. 82), “diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Nas escolas, quando se trata de atividades e brincadeiras lúdicas, já podemos imaginar ideias criativas para se trabalhar com a alfabetização, como pular corda falando as letras do alfabeto, instigar a leitura e estimular à escrita.

Enfatizar a ludicidade no ensino, significa pensar na perspectiva da criança e vivenciá-la em sala de aula de uma maneira espontânea, onde se expressa a liberdade e o prazer no processo da aprendizagem. Dessa forma, a brincadeira junto com a ludicidade, estimula e abre portas para a imaginação de cada criança, trazendo etapas fundamentais no seu crescimento que pode se alinhar na psicomotricidade, como: imaginar, pensar, elaborar, criar e explorar. “Assim, a brincadeira é importante para incentivar não só para a imaginação e afeto nas crianças durante o seu desenvolvimento, mas também para auxiliar no desenvolvimento de competências cognitivas e sociais”. (MELO, 2013, p.02, *apud* BEZERRA; LUCENA, 2021, p.103).

A psicomotricidade é essencial no desenvolvimento da criança, pois ela está ligada nos movimentos corporais, com um conjunto de intencionalidade nos estímulos psicológicos, no equilíbrio, memória, na construção das funções e coordenações motoras, que auxiliam no processo de alfabetização, elevando o desempenho do aluno no ensino-aprendizagem.

A psicomotricidade trabalha realizando uma aprendizagem construtiva, significativa e global, fazendo uma transmissão de conhecimento com um leque de descobertas, apresentando que é a prática que nos ensina, desde que ela seja voltada para a realidade de mudanças constantes. (Pirez, 2014, p.13).

Ao conceituar as relações fundamentais psicomotoras, as concepções iniciais para a evolução da alfabetização e escrita, está vinculada nos conhecimentos dos símbolos, nas identificações da fala e dos sons, no observar ou manusear as formas das letras por meio de atividades sensoriais como: caixa de areia, massinha de modelar, materiais dentro de uma plástico zip, em que o aluno poderá explorar e conhecer o traçado pela coordenação motora, a utilização de atividades sensorio motor, valorizando as sílabas e destacando as rimas ou palavras cantadas por meio do ritmo das palmas e dos pés. Como um ponto norteador, trabalhar a amarelinha do alfabeto é uma sugestão muito relevante, onde a

criança conhecerá as letras por meio dos movimentos de pular, ouvir e observar. De acordo com Pirez (2014, p.17):

Assim, brincar em atividade de intensa movimentação corporal permite que a criança desenvolva os diferentes aspectos de sua formação, inclusive físicos e motores e, ao mesmo tempo, poderá ser levada a entender que esses movimentos têm significados, pois se manifestam com o objetivo de expressão e comunicação. Esta mesma atividade e brincadeiras proporcionará o entendimento de que os movimentos que envolvem possibilidades de deslocamentos do corpo (como exemplos: caminhar, correr, saltar, rolar, etc.), manipulação de objetos (como exemplos: lançar, pegar, tocar, arremessar, etc.) e equilíbrio (como exemplos: girar, balançar, agachar, etc.).

Dessa forma, ao brincar a criança realizará novas estratégias de aprendizagem, tendo um desenvolvimento do corpo e aprimorando suas habilidades por meio dos movimentos.

A música é um aspecto presente na vida do ser humano desde muito cedo, onde a família é a primeira a apresentá-la com canções de ninar, músicas clássicas como o “parabéns” que não pode faltar em aniversários. Dessa forma, a música se torna um elemento importante na vida e no crescimento dos estudantes, pois com ela, é possível desenvolver atividades que vão auxiliar o docente, deixando as aulas mais divertidas e ao mesmo tempo ajudando no desenvolvendo dos alunos, assim como traz Ávila:

As atividades que envolvem a música, cantar fazendo gestos, dançar, bater mãos e pés são muito importantes para a criança, pois desenvolve a coordenação motora, memória, socialização e são fatores que contribuem no processo de aquisição da leitura e escrita. (ÁVILA, 2015, p.15)

Sendo assim, o docente pode realizar em sala, atividades que envolvam música, podendo criar uma rotina com a turma, onde todo dia no início ou ao final da aula, a turma cante, uma música escolhida por eles, podendo criar uma coreografia, para que a aula além de divertida e relaxante, traga proximidade entre professor e estudante.

ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização permeia por várias etapas no processo de ensino, desde a construção da aquisição da linguagem, da consciência fonológica até a leitura e o conhecimento do uso social da escrita.

De acordo com FRAGA et al. (2012), na alfabetização, os jogos e as brincadeiras podem ser poderosos aliados para que os alunos reflitam sobre o sistema de escrita, sem

necessariamente serem obrigados a enfrentar treinos sem sentido. Nos anos iniciais do ensino fundamental, os alunos trazem um repertório muito vasto para se aplicar um método divertido para a elaboração de um jogo que estimule a alfabetização.

Desse modo, as brincadeiras e jogos podem ser desenvolvidos por meio de algumas sugestões de atividades que estimula nesse processo de alfabetização como trabalhar os sons iniciais das letras por meio de cantigas de roda, onde o aluno irá explorar e ter a percepção de cada palavra; estimular a literatura com a sopa de livros e das sílabas, que além de instigar a curiosidade do aluno, ajuda a criança no ponto de partida da leitura e constrói a aprendizagem por meio da formação das palavras ou frases; trabalhar com atividades de poemas com o varal das poesias, cada aluno deverá elaborar um poema e colocar de exposição para outras turmas, estimar a escrita por meio de cartas com uma cápsula do tempo, em que o aluno irá escrever objetivos futuros, um poema, uma mensagem e guardar por um período, até chegar o momento de reler novamente o que escreveu e compartilhar com os colegas o que mudou durante esse tempo, se a escrita da criança avançou, o que o aluno sente ao jogo da memória; cabide das rimas entre outros. A arte é uma disciplina, de bastante valia para o processo da alfabetização, e deve ser utilizada no ambiente escolar, “no ano de 1996 com a implantação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº-9.394/96, a Arte passa a ser vista como disciplina obrigatória passando a introduzir as quatro linguagens artísticas como: artes visuais, a música, a dança e o teatro”. (BARROS, 2019, p.6). O teatro deve ser pensado como Arte, Arcoverde, (2008, p.9) citado por Barros et al, (2019, p.7) diz:

O teatro precisa ser levado à sala de aula como arte, assumindo o seu papel como obra de arte. Através dele, a criança vai se deparar com uma das mais antigas manifestações culturais, e diante dessa manifestação cultural, aprenderá e verá que o teatro discute sempre as questões existenciais do homem no mundo. É dentro dessa perspectiva que o teatro tem a sua função estética, catártica, questionadora, transformadora, política e social –uma obra de arte enquanto atividade artística que expressa o homem e os seus sentimentos.

Ao usar o teatro como estratégia pedagógica o docente explora a imaginação e criação do estudante, e além desses benefícios, será desenvolvido também a condição de verbalização, onde será trabalhado a voz, pronúncia, expressão verbal.

Ter uma visão ampla e criativa na fase de alfabetização, proporciona uma intervenção pedagógica muito harmoniosa e prazerosa para os nossos alunos, pois eles

irão exercitar sua imaginação, principalmente na construção da escrita e leitura. Nessa perspectiva, a utilização da leitura e literatura no processo de alfabetização contribui para a formação de novos leitores, buscando um desenvolvimento de qualidade tanto no meio social quando na vida escolar, possibilitando novas formas de metodologia em sala de aula. Para Chaves (2011, p.56) *apud* BEZERRA (2016):

Quando a criança ouve a leitura, a contação de histórias, lê ou conta uma história, ativa uma série de capacidades, como a memória (recorda-se de outros momentos, de histórias ouvidas ou lidas, a atenção (se a história ou recurso utilizado para a contação da história a envolve completamente, ela para ouvir assume uma atitude de ouvinte atento), a fantasia (imagina-se parte da história contada, visando mundos e personagens, ativando suas emoções). Isto é o livro traz cristalizadas em si as capacidades humanas e, na atividade de contação ou leitura de histórias, a criança vivencia e ativa o uso dessas capacidades, tornando-as individuais, parte de sua humanidade. Dentre essas qualidades humanas formadas, apropriadas e desenvolvidas socialmente estão[...] diferentes formas de linguagem e de pensamento, imaginação sentimentos, capacidade de planejamento, dentro outros.

No Ensino Fundamental dos anos iniciais, como já dito anteriormente, a alfabetização está entrelaçada com a escrita, oralidade e a construção da leitura. De acordo com a BNCC, Base Nacional Comum Curricular:

no eixo Leitura/Escuta, amplia-se o letramento, por meio da progressiva incorporação de estratégias de leitura em textos de nível de complexidade crescente, assim como no eixo Produção de Textos, pela progressiva incorporação de estratégias de produção de textos de diferentes gêneros textuais. (BNCC, 2018, p.89)

Sendo assim, a propriedade está na produção e construções de textuais junto com a leitura para o desenvolvimento no processo de alfabetização. Dessa maneira, podemos interligar jogos e brincadeiras nessa fase como um ponto norteador para o desempenho no ensino-aprendizagem.

Contudo, a educação nas escolas trouxe um novo olhar para a alfabetização, que além de inserir a ludicidade com jogos e brincadeiras na prática pedagógica trabalhando com a criatividade, músicas, desenhos, literatura e a imaginação, também pode ser aplicada no conteúdo das disciplinas escolares, como língua portuguesa, matemática, educação física, artes, entre outras. Com essas grandes ideias de inserir a ludicidade com atividades que incluem jogos e brincadeiras nas disciplinas, podemos refletir que dessa maneira, o incentivo e a vontade de aprender praticando uma metodologia inovadora estará mais presente no cotidiano escolar.

FORMAÇÃO/POSIÇÃO DO PROFESSOR

Quando falamos na formação de um docente, analisamos que ele está apto para exercer sua função como docente no seu meio educacional, porém será mesmo que o professor aprendeu e vivenciou tudo dentro da faculdade? Esse é um questionamento a ser feito, pois em sua formação acadêmica, aprende-se muito sobre a teoria que lhe auxilia em sala de aula, mas ao pensarmos no meio lúdico, jogos e brincadeiras, percebemos que muitas vezes o professor não teve a oportunidade de vivenciar tal experiência durante sua graduação, é relevante então que o docente em curso, faça estágios, pesquisas, vivências, que trarão momentos em que possa aprender e ser desafiado no meio lúdico, onde vai aprender mais sobre o tema, e terá em mente a importância e como elaborar planos de aulas utilizando jogos educativos no processo de alfabetização. Com isso, fica a desejar um curso ou até mesmo uma formação continuada que possibilite de conhecer melhor a área da ludicidade, levando o brincar e o jogar para sua metodologia de ensino.

Observa-se que o jogo pode auxiliar o docente no processo de alfabetização dos seus estudantes, pois foge do meio tradicional e maçante onde as crianças são levadas ao tédio, fazendo que todo o foco da aula seja perdido. Quando a aula é voltada para o lado mais lúdico, onde a turma é chamada para utilizar ou criar jogos a aprendizagem se torna uma ferramenta aliada do docente, onde será desafiada a imaginação da turma, trazendo a diversão, curiosidade e pesquisa para a sala de aula ao mesmo tempo em que se aprende por meio da proposta. Para Wittizorecki et al. (2012, p.86) “A postura do professor durante os jogos é fundamental para o desenvolvimento profícuo da criança. Incentivá-la e desafiá-la faz parte do papel desse profissional”. Diante disso, é fundamental que o professor se envolva com o jogo, criando um triângulo entre: professor, aluno e o jogo, pois ter sua participação vai além de apenas dar o comando para que seja realizado tal jogo, quando se envolve com a proposta o professor participa da dinâmica e se torna ativo, mostrando seu interesse com a atividade e se colocando no mesmo lugar que a turma, desta forma, além de ensinar, aprenderá juntamente.

Colocar o jogo dentro de sua metodologia precisa de planejamento, existe um processo em que primeiro o docente deve ter um conhecimento geral da turma e que cada estudante carrega em seu processo de aprendizagem. Por meio do jogo, a exploração do mundo ao redor da criança fica ainda mais evidente, onde percebe-se a evolução da

percepção, agilidade, raciocínio, autonomia, modo de agir e pensar para a elaboração de estratégias quando se trata de jogos que envolve a situação-problema, possibilitando um desempenho físico e mental. Após uma análise minuciosa com a demanda de sua turma o professor poderá analisar e montar seu plano de aula que envolva o jogo dentro da sala de aula, pois como traz Loro (2018, p.96) apud Libâneo (1994), “o planejamento orienta o professor no decorrer do seu trabalho docente, o que inclui a previsão das atividades didáticas, bem como a constante revisão e adequação no decorrer do processo de ensino”, criando uma forma em que todos participem das dinâmicas propostas. Vale destacar que durante o processo, o professor deve estar atento a tudo, saber como a turma reage aos jogos, se existe eficácia dos objetivos a serem alcançados, como cada um reagiu à atividade, se teve evolução na aprendizagem, o professor pode e deve pedir ideais de jogos dos estudantes, envolvendo-os totalmente nessas dinâmicas, discutindo sobre toda a estrutura do jogo, assim os alunos se sentem mais envolvidos e com mais interesse em fazer parte dos jogos.

Ao apresentar o jogo ou a brincadeira para as crianças, o professor precisa ter em mente que para adquirir retornos positivos no desempenho e desenvolvimento de cada um dos seus estudantes, é necessário que o seu posicionamento esteja voltado para a observação atenta de maneira individual e coletiva nas atividades realizadas pela turma, por meio da sua própria mediação.

A intervenção, ou interferência do professor nesse processo, possibilitará à criança apropriar-se dos jogos, conhecer suas estratégias, analisar suas jogadas, seus erros, acertos e avanços, pois assim estará proporcionando a elevação da autoestima mediante a capacidade de aprender e desenvolver habilidades antes desconhecidas. FRAGA *et al.* (2012, p. 92)

Vale ressaltar, que o acolhimento dentro desse contexto, é uma ótima maneira de familiarizar e trazer a criança para participar das atividades, de uma forma que ela se sinta confortável e com muita segurança.

De acordo com Resnick (2020, p. 155) “Embora seja verdade que as crianças são naturalmente curiosas e questionadoras, elas precisam de um apoio para desenvolver suas capacidades criativas e alcançar todo o seu potencial criativo”. É de extrema relevância a presença do professor mediador nos momentos que serão realizadas as atividades dentro

e fora de sala de aula, pois é neste período de atividade que se constrói a interação, a autoestima, total apoio e principalmente a confiança estabelecida dentro do estudante.

MODELOS DE ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS PARA ALFABETIZAÇÃO

1. Atividade lúdica, para trabalhar em sala de aula.

A professora fará cartas com algumas palavras e durante a atividade as crianças terão que escolher uma carta e falar um sinônimo ou antônimo da palavra retirada.

A docente separa a turma em duas equipes. Divide uma cartolina ou papel kraft, ao meio, a equipe A – será escrito os sinônimos das palavras e a equipe B – será escrito os antônimos das palavras.

Tema	Sinonímia e antonímia
Práticas de linguagem	Análise linguística/semiótica (Alfabetização)
Objetos de conhecimento	Sinonímia e antonímia/Morfologia/Pontuação
Habilidades	(EF02LP10) Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles.
Objetivos	Aprender sinônimos e antônimos de palavras.
Conteúdo	Sinônimos e antônimos.
Duração	Aproximadamente uma hora.

2. Jogo da memória do aumentativo e diminutivo.

A professora levará para a turma, um jogo da memória onde os alunos poderão jogar em duplas, trios... Cada aluno terá que encontrar o par, onde uma carta será a palavra e outra representada por imagem (ex. Imagem de um cachorro, a palavra será (cachorrinho/cachorrão).

Tema	Aumentativo e diminutivo
Práticas de linguagem	Análise linguística/semiótica (Alfabetização)

Objetos de conhecimento	Morfologia
Habilidades	(EF02LP11) Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixos -ão e -inho/-zinho.
Objetivos	Aprender palavras no aumentativo e diminutivo com os sufixos -ão e -inho/-zinho.
Conteúdo	Formação de aumentativo e diminutivo.
Duração	Cerca de uma hora e meia.

3. Site com atividades para alfabetização.

A docente, em uma aula de informática, apresentará um site **Wordwall** (ESCOLAONZE, s.d), onde a turma terá modelos de jogos, que auxiliarão no processo de alfabetização.

Assim, utilizando as atividades propostas, entre outras, as crianças serão estimuladas ao um ensino-aprendizado lúdico e fora do padrão, que tornam a aula com uma dinâmica mais atraente para o estudante. Ao levar planejamentos com jogos/brincadeiras, o docente abre horizontes, melhorando sua metodologia e foge do ensino tradicional.

4. Considerações finais

Vimos a importância e os benefícios que a ludicidade tem para o ensino fundamental anos iniciais, e algumas formas que professores podem utilizá-la no âmbito escolar. Por meio dessa metodologia, as aulas terão mais significado, não somente para quem à ministra, mas também para quem assiste, e o estudante passa a ter um papel ativo.

Vale ressaltar, que buscas para uma alfabetização que contenha ludicidade está cada vez mais frequente, então o docente, que vive na linha de frente, deve variar e usar estratégias que não se torne cansativa e repetitiva. Existe um significado positivo quando o educador aprofunda seus conhecimentos relacionados ao universo lúdico, fazendo cursos, pesquisas e criação de jogos e brincadeiras para aplicar na prática em sala de aula, oferecendo um ensino-aprendizagem de maneira mais interativa para instigar e conhecer

os interesses da diversidade de pensamento no processo de desenvolvimento individual e coletivo de cada estudante.

Dessa forma, a aprendizagem se torna não somente lúdica e divertida, mas também um ponto disparador nas funções psicológicas e motoras da criança, levando em conta os benefícios da exploração das vivências corporais e no desenvolvimento da imaginação, onde a criança aprende brincando.

Referências

ÁVILA, Tatiane Elias D'. **O uso da música na alfabetização: projeto “música na escola”**. UFRGS, Porto alegre, p.1-41, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133865/000982503.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 23 de jun de 2022.

BARROS, Marta Silene Ferreira; PASCHOAL, Jaqueline Delgado; FERREIRA, Ana Leticia; BARROS, Priscila Cordeiro Soares. Artes e Educação: O teatro como recurso metodológico no trabalho pedagógico na alfabetização. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 14, n. 3, p. 1205-1216, 2019. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/12491/8253> Acesso em: 23 de junho de 2022.

BEZERRA, Francisco; LUCENA, Dr.Everaldo. O lúdico no processo ensino e aprendizagem na visão da neuropsicopedagogia. **Redes revista educacional da sucesso**. São Bento, Vol 1, n.1, 2021. Disponível em: < <https://facsu.edu.br/revista/wp-content/uploads/2021/06/7.pdf> > Acesso em: 10 abril.2022.

BEZERRA, Emanuella de Moura. **Formação de leitores e o processo de alfabetização nos anos**. UFRN, Natal, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/41987/2/Forma%c3%a7%c3%a3o%20de%20leitores_Artigo_2016.pdf Acesso em: 23 de junho. 2022.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Brasília, 2018. Acesso em: 23 de junho. 2022.

ESCOLAONZE. **Alfabetização 3º Ano. Apresentação do Wordwall.** Disponível em: <<https://wordwall.net/pt/resource/29395961/alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-3%C2%BA-ano>>.

Acesso em: 29 junho 2022.

FRAGA, Nádia Carvalho Arcenio. Et al. Jogos e brincadeiras nos anos iniciais no ensino fundamental da ESEBA/UFU. **Revista Olhares e Trilhas Revista de Ensino da Escola de Educação Básica da UFU.** Uberlândia, Ano XIII –nos 15 e 16- 2012-ISSN 1518-2851. Disponível em: < Revista Olhares e Trilhas.pdf> Acesso em: 10 abril. 2022.

LEAL, Luiz; D'ÁVILA, Cristina. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces científicas,** Aracaju, v.1, n.2, p.41-52, fev. 2013.

LORO, Alexandre Paulo. **Jogos e brincadeiras: pluralidades interventivas.** Curitiba, InterSaberes, 2018.

LEAL, Telma Ferraz. Et al. **Pró-letramento Alfabetização e linguagem. O lúdico na sala de aula: Projetos e Jogos,** fascículo 5, 2008. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6002-fasciculo-port&category_slug=julho-2010-pdf&Itemid=30192> Acesso em: 30 de abril de 2022.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. Et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: InterSaberes, 2012.

PIREZ, Thais Simione. **Contribuições da psicomotricidade no processo de alfabetização.** UTFPR, Paraná, 2014. Disponível em: http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20845/2/MD_EDUMTE_2014_2_79.pdf Acesso em: 23 de junho. 2022.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda, por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos.** Massachusetts: Penso, 2020.

RIOS, Pedro; SILVA, Thaynara. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: A brincadeira deve continuar.** V CONEDU, Congresso Nacional de Educação, 2017.

SANTOS, Isóldi dos. **A ludicidade no processo de alfabetização.** UNIVATES, Lajeado, p.1-42, 2019. Disponível em:

<<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2595/1/2019IsolidosSantos.pdf>>. Acesso em: 30 de abril 2022.

TEIXEIRA, Karyn. **O Universo Lúdico no Contexto Pedagógico**. Curitiba: InterSaberes, 2018.

VALLE, Luciana. **Metodologia da Alfabetização**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

WITTIZORECKI, Ellisandro Schultz; DAMICO, José Geraldo Soares; SCHAFF, Ismael Antônio Bacellar. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba, InterSaberes, 2012.