



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

MILENY APARECIDA DA SILVA

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**CAMPINA GRANDE
2024**

MILENY APARECIDA DA SILVA

**O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS
DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção
do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof. Dra. Paula Almeida de Castro

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586p Silva, Mileny Aparecida da.

O papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem de crianças do 1º ano do ensino fundamental [manuscrito] / Mileny Aparecida da Silva. - 2024.
49 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Paula Almeida de Castro, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC. "

1. Alfabetização. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Processo ensino-aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 371.33

Elaborada por Talita R. Bezerra - CRB - 15/970

Biblioteca
José
Rafael de
Menezes

MILENY APARECIDA DA SILVA

O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS
DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

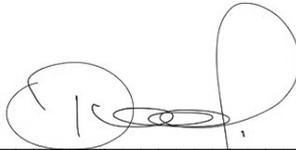
Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 19 / 06 / 2024.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Paula Almeida de Castro (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Diêgo de Lima Santos Silva (Avaliador Interno)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos (Avaliadora interna)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, por estarem sempre ao meu lado guiando meus passos, por todas as bênçãos alcançadas em minha vida e por todas que estão por vir.

Agradeço à minha orientadora Paula Almeida de Castro, por ter sido luz em minha vida acadêmica. Muito obrigada pelo incentivo e por ter me orientado neste trabalho de conclusão de curso, mais que uma professora, você foi uma verdadeira amiga, a pessoa que me mostrou quem sou e onde posso chegar. Agradeço também aos professores que compõem minha banca examinadora Profa. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos e Prof. Me. Diego de Lima Santos Silva, por terem aceitado o convite para participar e por contribuírem para a melhoria do meu trabalho.

Agradeço a minha família por sempre estarem ao meu lado, em especial ao meu esposo Leonardo dos Santos Felipe, por sempre ter me apoiado, incentivado e fortalecido em todos os momentos. Aos meus pais José Paulo da Silva e Maria Aparecida Duarte, as minhas irmãs Ana Paula Duarte da Silva e Mikaely Duarte da Silva e a minha sogra Elinalda Josefa dos Santos, por me incentivarem e por sempre colocarem meus estudos em oração, sem vocês eu certamente não teria chegado até aqui.

Agradeço a minha turma na qual compartilhei momentos inesquecíveis, que estarão sempre em minha memória, muito obrigado a todos os meus colegas e amigos. As minhas amigas excepcionais Joyce de Lima e Graziela Andrade Alves, que foram verdadeiros presentes que a Universidade me proporcionou. Muito obrigada meninas, por serem anjos em minha vida, com vocês tudo foi mais leve e suportável.

Agradeço de coração UEPB enquanto instituição pública de ensino e aos professores da Universidade por todo incentivo e conhecimentos compartilhados em cada componente curricular, vocês foram essenciais no meu processo de formação.

Agradeço também a mim mesma, por ter encontrado forças para suportar todos os momentos difíceis e por não ter desistido, mesmo diante das dificuldades, sempre persisti, pois encontrei na fé, familiares e amigos a força que precisei para seguir em frente. Muito obrigada a todos vocês que fizeram parte da minha trajetória, sem vocês nada seria possível.

“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção”.

(Freire, 2021, p. 47)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como tema o papel dos jogos e brincadeiras no 1º ano do Ensino Fundamental. Discutimos a temática explicando o que são jogos e brincadeiras, destacando sua importância na sala de aula e apresentando as perspectivas e desafios no processo de alfabetização nos anos iniciais. O objetivo geral foi o de compreender o papel e a utilização de jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos abordados no decorrer do trabalho são: analisar a relação entre jogos e brincadeiras e a aquisição de conhecimentos e habilidades no ambiente escolar; identificar jogos e brincadeiras que possam auxiliar no processo de alfabetização do 1º ano e analisar a interação dos alunos com jogos e brincadeiras no desenvolvimento de habilidades para a alfabetização. Utilizamos a metodologia qualitativa de pesquisa acompanhada por uma pesquisa de campo realizada em uma escola pública do interior da Paraíba, complementada pela aplicação de uma sequência didática para analisar a prática em sala de aula em conjunto com a teoria. Utilizamos como referência teórica os trabalhos de Kishimoto (1988, 2000), Maluf (2007), Oliveira (2000), Vygotsky (1987), Wajskop (2005), Brougère (1988), entre outros. Portanto, a partir dos estudos analisados sobre a temática, concluímos que os jogos e brincadeiras são essenciais para o processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais, pois contribuem significativamente para a construção de conhecimentos necessários para essa etapa de ensino e auxiliam positivamente na aquisição de habilidades e no desenvolvimento social, físico e psíquico dos alunos.

Palavras-Chave: jogos e brincadeiras; alfabetização; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This final paper focuses on the role of games and play in the first year of Elementary School. We discuss the topic by explaining what games and play are, highlighting their importance in the classroom, and presenting perspectives and challenges in the early literacy process. The general objective was to understand the role and use of games and play in the context of literacy in the first year of Elementary School. The specific objectives addressed in the course of the work are: to analyze the relationship between games and play and the acquisition of knowledge and skills in the school environment; to identify games and play that can aid the literacy process of the first year; and to analyze students' interaction with games and play in the development of literacy skills. We used a qualitative research methodology, accompanied by field research conducted in a public school in the interior of Paraíba, complemented by the application of a didactic sequence to analyze classroom practice in conjunction with theory. Our theoretical references include the works of Kishimoto (1988, 2000), Maluf (2007), Oliveira (2000), Vygotsky (1987), Wajskop (2005), Brougère (1988), among others. Therefore, based on the studies analyzed on the topic, we conclude that games and play are essential for the teaching-learning process in the early years, as they significantly contribute to the construction of knowledge necessary for this stage of education and positively assist in the acquisition of skills and in the social, physical, and psychological development of students.

Keywords: games and play; literacy; teaching-learning process.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 –	Atividade impressa sobre a história trabalhada.....	32
Imagem 2 –	Crianças lendo frases	33
Imagem 3 –	Crianças fazendo leitura em grupo.....	33
Imagem 4 –	Criança montando as imagens das frases lidas.....	33
Imagem 5 –	Criança jogando o jogo da memória.....	34
Imagem 6 –	Crianças ouvindo a explicação da atividade.....	34
Imagem 7 –	Lista de características presente nas imagens do jogo da memória	34
Imagem 8 –	Desenho produzido após a contação de história.....	36
Imagem 9 –	Desenhos feitos pelas crianças.....	36
Imagem 10 –	Atividade impressa respondida com o auxílio do dado móvel.....	37
Imagem 11 –	Dinâmica estoura balão.....	37
Imagem 12 –	Crianças participando da dinâmica.....	37
Imagem 13 –	Criança escrevendo no quadro a partir da dinâmica estoura balão..	38
Imagem 14 –	Crianças montando quebra-cabeça.....	38
Imagem 15 –	Criança fazendo montagem de quebra-cabeça.....	39
Imagem 16 –	Crianças mostrando os quebra-cabeça montados.....	39
Imagem 17 –	Jogo da força do quadro.....	40
Imagem 18 –	Criança respondendo o caça-palavras.....	40
Imagem 19 –	Atividade impressa com frases e imagens.....	41
Imagem 20 –	Crianças produzindo cartaz.....	41
Imagem 21 –	Cartaz o pelas crianças.....	41
Imagem 22 –	Culminância.....	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

DCN's Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	O QUE SÃO JOGOS E BRINCADEIRAS?	15
2.1	As contribuições dos jogos e brincadeiras para a sala de aula.....	17
2.1.1	A alfabetização nos anos iniciais: perspectivas e desafios.....	23
3	METODOLOGIA: DESENVOLVENDO UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA..	30
4	CONCLUSÃO	43

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho intitulado, “O papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental”, busca encontrar subsídios relacionados aos seus usos no processo de alfabetização, visto que a alfabetização é um dos requisitos essenciais nos primeiros anos do ensino fundamental, pois trata-se de um processo crucial para a formação social de qualquer sujeito, tendo em vista que permite o contato direto com o mundo da leitura e escrita, elementos esses que permitem sua participação no ambiente escolar, mas também fora dele.

Justifica-se a escolha do tema em virtude da preocupação com as crianças inseridas no 1º ano do Ensino Fundamental advindas da Educação Infantil, já que nessa etapa de ensino o foco principal do processo de aprendizagem é completamente voltado para o desenvolvimento das múltiplas linguagens das crianças através de recursos lúdicos, já o ensino fundamental exige da criança o desenvolvimento de habilidades alinhados a aprendizagem que o processo de ensino exige. Sendo assim, quando a criança é inserida nos anos iniciais do ensino fundamental acaba existindo uma grande diferenciação nestas duas etapas, sendo necessário dos professores a busca por estratégias para auxiliar esta nova fase.

Consideramos assim, dois grandes aliados para esse processo que são o tema foco da nossa pesquisa, sendo eles os jogos e as brincadeiras, visto que eles são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois através deles, a criança desenvolve capacidades importantes, como a imitação, atenção, memória e ainda desenvolve aspectos da sua personalidade, sociabilidade, inteligência, criatividade, etc., com isso "as brincadeiras pressupõem uma aprendizagem social" (Brougère, 1997, p. 97-98). Ou seja, são de grande relevância e contribuição para o processo de ensino-aprendizagem que perdura dentro e fora da sala de aula.

Desse modo, apresentamos como objetivo geral para o presente trabalho compreender o papel e a utilização de jogos e brincadeiras, no contexto da alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental, tendo em vista que a inserção da criança de seis/sete anos nesta etapa de ensino, o que exige delas diversas habilidades para aquisição de conhecimentos necessários para sua formação pessoal e social. Sendo assim, cabe aos docentes a busca por alternativas que venham facilitar esse processo crucial para o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Desta forma, os objetivos específicos que buscamos estudar baseiam-se em: analisar a relação dos jogos e das brincadeiras para aquisição de conhecimentos e habilidades no ambiente escolar; identificar jogos e brincadeiras que possam auxiliar no processo de alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental e analisar a interação dos alunos com os jogos e brincadeiras no desenvolvimento de habilidades para a alfabetização.

O trabalho está dividido em três seções, na seção primária intitulada "O que são os jogos e as brincadeiras", trazemos alguns aportes teóricos que esclarecem o que são os jogos e as brincadeiras trazendo algumas das definições de autores que discutem a temática e abordamos também suas diferenças e contribuições para o desenvolvimento integral dos alunos, pois os jogos e as brincadeiras constituem-se como parte crucial para o desenvolvimento dos seres humanos ao longo da vida, isso porque é brincando que muitos conhecimentos vão sendo adquiridos pelos indivíduos. Desse modo, muitos autores como Kishimoto (2000), Maluf (2007), Oliveira (2000), entre outros, reconhecem o papel crucial que a ludicidade intercalada aos jogos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento das crianças.

Na primeira subseção deste trabalho denominada "As contribuições dos jogos e brincadeiras para a sala de aula", trazemos alguns trabalhos de autores que auxiliam na compreensão da temática como Vygotsky (1987), Wajskop (2005), Kishimoto (1988), Brougère (1988), entre outros. Esses estudos permitiram compreender que a criança ao manipular jogos e ao participar de brincadeiras, passa a construir experimentos que conduzem ao aprendizado e à percepção do mundo. É por esta razão que Vygotsky (1998) considera que a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal", ou seja, aquelas funções que as crianças ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, entre o que elas sabem fazer e o que podem chegar a fazer com a mediação do professor.

Na segunda seção deste trabalho, intitulada "Alfabetização nos anos iniciais: perspectivas e desafios", buscamos esclarecer que a Alfabetização é um "Processo de apropriação da 'tecnologia da escrita', isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos, habilidades – necessárias para a prática da leitura e da escrita" (Sores, 2020, p.27 apud Rodrigues; Ribeiro, 2023, p. 229), sendo assim constitui-se como um recurso fundamental para as escolas dos anos iniciais que necessitam, "[...] unir esforços para alfabetizar todos os alunos, para assegurar que todos tenham oportunidades de se apropriar da leitura e da escrita como ferramentas essenciais do

progresso cognitivo e de crescimento pessoal.” (Lerner, 2002, p. 29). Para tanto, faz-se necessário que esse processo esteja intercalado ao letramento, pois são práticas indissociáveis, pois representam “Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias” (Soares, 2020, p. 27).

Esta segunda seção teve seu estudo pautado levando em consideração que é “[...] é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do Ensino Fundamental que se espera que [a criança] se alfabetize. Isso significa que a alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica.” (Brasil, 2017, p. 89). Sendo assim, nesta ação pedagógica cabe aos professores, juntamente com a escola e as famílias um trabalho em conjunto, na busca por estratégias que contribuam para que esse processo seja bem sucedido.

A metodologia de pesquisa utilizada neste trabalho foi qualitativa orientada a uma pesquisa de campo, seguida de aplicação de uma sequência didática voltada para as aulas de Língua Portuguesa, realizada em uma escola do interior da Paraíba. Inicialmente foi realizado um estágio de 4 dias para observação de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental da respectiva escola, com o intuito de conhecer melhor os alunos e suas relações com seus pares, a prática didática da docente da sala, para então planejar a sequência didática e posteriormente pô-la em prática.

Após o período de observação, planejamos uma sequência didática a fim de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do 1º do ensino fundamental em união com a temática do nosso trabalho de estudo, que são jogos e brincadeiras. As atividades foram complementarmente voltadas para auxiliar os alunos e compreender como esses recursos influenciam na prática da sala de aula.

Após todo estudo teórico e a metodologia de pesquisa, trazemos as considerações finais do nosso trabalho, onde constatamos que os jogos e brincadeiras são essenciais no processo de alfabetização. Reforçamos que os docentes necessitam compreender sua relevância para o contexto da sala de aula bem como para fazer seus usos.

2 O QUE SÃO JOGOS E BRINCADEIRAS?

Neste primeiro tópico, achamos de grande importância para a compreensão da presente temática, entender primeiramente o que são os jogos e as brincadeiras, analisando os significados que lhes são atribuídos e o que lhes diferem, visto que embora muitos acreditem que na prática são a mesma coisa, eles possuem diferenças que requerem ser discutidas, tendo em vista uma melhor compreensão.

Sendo assim, os jogos e as brincadeiras constituem-se como parte crucial para o desenvolvimento dos seres humanos ao longo da vida, isso porque é brincando que muitos conhecimentos vão sendo adquiridos pelos indivíduos. Desse modo, muitos autores como Kishimoto (2000), Maluf (2007), Oliveira (2000), entre outros, reconhecem o papel crucial que a ludicidade intercalada aos jogos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento das crianças.

Para Kishimoto (2003) a definição de jogo é algo complexo, pois ele possui diferentes significados que variam de acordo com cada contexto social, de modo que cada um o interpreta de uma maneira diferente, já que assim como possuem inúmeros tipos de jogos, possuem variados significados. A autora reforça que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (Kishimoto, 1993, p. 15 apud Godoi et al. 2022)

Partindo da afirmação de Silva e Gonçalves (2010 apud Souza 2018, p.17) entende-se que “o jogo apresenta os seguintes aspectos: Exploração e cumprimento das regras; Maior envolvimento das emoções; Limites de espaço e tempo; Desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais) e Espontaneidade na sua participação.” ou seja, o jogo possui regras e intencionalidades previamente estabelecidas, que devem ser seguidas para que se possa jogá-lo e alcançar os objetivos do mesmo.

Já a brincadeira se difere do jogo pois apresenta regras simples e flexíveis, visto que não necessitam de materiais elaborados previamente, no decorrer do seu uso aquilo que surge pode se tornar um novo elemento e conseqüentemente parte da brincadeira ou possibilitar uma nova brincadeira, o que permite uma maior liberdade para criar maneiras diversas de usufruir do momento, o que colabora para a

construção da personalidade da criança e auxilia em suas capacidades e habilidades de interação com as outras pessoas e com o mundo. (Souza, 2018)

Com isso, o brincar não representa apenas a recreação, mas o desenvolvimento integral, já que o mesmo ocorre através da troca mútua que são estabelecidas ao longo de toda a vida. Dessa forma, através do brincar a criança pode desenvolver aptidões fundamentais como, a criatividade, motricidade, imaginação, sociabilidade, memória, entre outras. (Oliveira, 2000, p. 9 apud Fernandes; Lima, 2023)

Desse modo, é possível compreender que o papel do jogo e da brincadeira supera as barreiras daquilo que acreditamos servir de ponte entre o desenvolvimento e a aprendizagem escolar, pois eles variam de acordo com aqueles que estão fazendo uso deles, pois:

Toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam explícitas como é o caso do faz de conta. Pelo fato de estar interagindo com outras pessoas e com a realidade social como um todo, a criança observa condutas, apropria-se de valores e significados, compondo um repertório de regras que tecem os diversos papéis sociais. E assim traz para a situação imaginária, suscitada pela brincadeira, regras de comportamento (Maluf, 2007, p.81).

Segundo Silva e Gonçalves (2010) o jogar e brincar são práticas essenciais e indispensáveis para a vida de qualquer indivíduo, visto que através dos jogos e das brincadeiras as crianças conseguem ampliar seus repertórios de conhecimentos sobre si mesmas, sobre as pessoas e o mundo que as cerca, são capazes de aprender regras, ampliam o vocabulário, trocam ideias e pensamentos com outras crianças, usufruem das múltiplas linguagens, etc.

As brincadeiras para Santos (1997 apud Pereira; Bonfim, 2009, p. 29):

Podem acionar o pensamento da criança para resolução de problemas que lhe são importantes e significativos, criando-se um espaço no qual a criança pode experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, seus sentimentos e os diversos conhecimentos.

Sendo assim, as brincadeiras podem ser realizadas tanto individualmente quanto coletivamente. De modo que, através da sua prática, a criança faz uso de um repertório real e imaginário, que faz com que a criança aprenda regras de convivência que servem para seu mundo interno e externo. (Souza, 2018).

Portanto, compreender o que são os jogos e as brincadeiras permite uma melhor reflexão acerca da temática, visto que é possível associar seus usos com as suas finalidades. Assim sendo, é possível identificar suas diversas funções e como melhor utilizá-las. Desse modo, agora que já sabemos o que são os jogos e as brincadeiras, traremos neste segundo tópico o papel dos jogos e das brincadeiras na sala aula. Buscaremos discutir no decorrer do texto, as reflexões de autores que trazem grandes contribuições para a temática e que mostram sua relação com a sala de aula.

2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA A SALA DE AULA

O presente tópico, busca discutir as contribuições dos jogos e brincadeiras para a sala de aula, desse modo nos baseamos nos estudos de alguns teóricos como Vygotsky (1987), Brougère (1997), Wajskop (2005), entre outros, que trazem reflexões necessárias sobre a temática.

Partindo dos estudos de Vygotsky (1987), é possível compreender a importância da brincadeira no processo de ensino-aprendizagem da criança, tendo em vista sua relevância para o desenvolvimento delas, pois segundo o autor:

[...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (Vygotsky, 1987 apud Hasan, 2020).

Desta forma, incluir o brincar nas atividades cotidianas da escola, torna-se algo prazeroso, atrativo e muito mais prático, ao possibilitar se trabalhar diferentes temáticas necessárias para a construção pessoal da criança de maneira lúdica, possibilitando muito mais interação entre as crianças e conseqüentemente contribuindo para o desenvolvimento psíquico, físico, social e afetivo delas, até porque:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial determinada através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (Vygotsky, 1984, p. 97 apud Aguiar; Bandeira, 2020)

Com isso, é possível compreender o papel facilitador que as brincadeiras proporcionam, bem como a importância da mediação do professor nesse processo, visto que é preciso que os docentes busquem alternativas para auxiliar o aluno a ultrapassar o conhecimento já existente, para a aquisição de novos conhecimentos, por meio de situações atrativas e prazerosas que requerem sua participação e atenção, pois segundo Wajskop (2005, p. 35 apud Pereira; Bonfin, 2009, p. 297):

a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

É notória a compreensão de que a brincadeira é algo fundamental na vida de qualquer criança, tendo em vista as múltiplas possibilidades que ela oferece para o seu desenvolvimento integral, através das interações, que colaboram significativamente para a aprendizagem. Sendo assim, esse recurso torna-se indispensável para o processo de ensino-aprendizagem tanto da Educação Infantil, mas também nos anos iniciais do ensino fundamental, tendo em vista essa passagem de etapa de ensino, compreendendo que o aluno da primeira etapa do ensino fundamental ainda é considerada pelos documentos que garantem os direitos da criança, como criança.

Dessa forma, os jogos e as brincadeiras, possuem como eixo central a ludicidade, que apesar de ser uma maneira mais dinâmica de auxiliar as aulas, muitas vezes é deixada de lado nos planejamentos, por fatores relacionados à falta de tempo dos docentes para preparação de recursos, falta de pesquisas de materiais para auxiliar as aulas, comodismo, etc. mas é preciso que os docentes tenham clareza do papel desses instrumentos para a aprendizagem da criança, visto que o aluno deve ser o eixo central do planejamento, pois é preciso planejar para os alunos, pensando exclusivamente neles e como eles aprendem.

Sendo assim, é indiscutível que a criança ao manipular jogos e ao participar de brincadeiras, passa a construir experimentos que conduzem ao aprendizado e à percepção do mundo. É por esta razão que Vygotsky (1998) considera que a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal”, ou seja, aquelas funções que as crianças ainda não amadureceram, mas que estão em

processo de maturação, entre o que elas sabem fazer e o que podem chegar a fazer com a mediação do professor.

Desse modo, os jogos e as brincadeiras são essenciais nas escolas, pois possibilitam o autoconhecimento, estimulam as competências, tendem a melhorar a atenção, concentração, expressividade, incitam criatividade, ensinam regras e limites, etc. Com isso, o brincar e o aprender quando caminham juntos se tornam uma prática prazerosa e são capazes de melhorar ainda mais a aprendizagem das crianças, pois as crianças se tornam ativas nesse processo. Com isso, é preciso que essa prática seja incluída no ambiente escolar, tendo em vista sua contribuição positiva, visto que a escola é um ambiente em que as crianças passam grande parte do dia. Contudo, é necessário o uso correto e adequado dos jogos e das brincadeiras, para que haja o desenvolvimento da criança tanto dentro da escola como fora dela, isso porque brincando a criança se desenvolve de maneira completa.

Para tanto, é preciso compreender que os jogos e as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois através deles, a criança desenvolve capacidades importantes, como a imitação, atenção, memória e ainda desenvolve aspectos da sua personalidade, sociabilidade, inteligência, criatividade, etc. visto que, "as brincadeiras pressupõem uma aprendizagem social" (Brougère, 1997, p. 97-98). Desse modo:

A brincadeira oferece à criança meios de expandir-se livremente, satisfazendo impulsos físicos, mentais e emocionais. Assim como o corpo exige atividade física para seu desenvolvimento, é preciso que haja estímulos para o desenvolvimento da capacidade mental, da criticidade e da criatividade da criança. Cabe ao professor oferecer condições para que ela tenha seu direito de brincar garantido, o que além de trazer prazer, traz maiores possibilidades de desenvolvimento. (Pereira; Bonfin, 2009, p. 301)

Com isso, a execução do planejamento das aulas, devem estar direcionados ao público de alunos da sala de aula, pois no decorrer dos dias letivos, o docente regente da turma, passa a conhecer nos contatos diários, as dificuldades, singularidades e facilidades que os alunos possuem. Desse modo, é preciso que nos passos relacionados a pensar, planejar e elaborar as aulas, estas sejam voltadas para essas análises pessoais de cada aluno, de modo que no planejamento geral, se consiga buscar estratégias metodológicas que consigam suprir essas necessidades de cada um em específico.

Contudo, segundo Kishimoto (1988) é preciso ter um cuidado em relação a utilização do jogo e das brincadeiras na sala de aula, tendo em vista que esses recursos ganham dimensões pedagógicas neste ambiente e tomam proporções que visam alcançar objetivos, mas a autora esclarece que dentro das escolas, os alunos nela inseridos visam adquirir conhecimentos e habilidades, dessa forma tudo que é desenvolvido e proposto dentro desse ambiente, de algum modo está sendo trabalhado com vistas a atender essa perspectiva e alcançar algum resultado, por isso, deve-se compreender que a utilização do jogo no ambiente escolar estará sempre direcionado a alcançá-los.

A partir dessas informações, é possível entender que o jogo ganha outro lugar no espaço da sala de aula, sendo considerado como um produto didático pedagógico. Todavia, o jogo pedagógico tem grande contribuição no ambiente educacional, visto que é uma maneira de proporcionar a aquisição de novos conhecimentos e habilidades de maneira dinâmica e prazerosa, pois a criança aprende, mas não considera a atividade desenvolvida apenas como uma aula qualquer, mas sim como uma forma de se desenvolver por meio de brincadeiras. Dessa forma, o foco não deve ser apenas naquilo que a criança aprende, mas como ela está desenvolvendo essa aprendizagem, cabendo ao docente fazer essa ponte entre o conhecimento a ser adquirido e a maneira como irá desenvolvê-lo, focando no público de alunos que possui e como pode criar maneiras de auxiliá-los. Desse modo, Brougère (1998 apud Votto; Porciúncula, 2017):

reconhece a importância do jogo no âmbito educacional, salientando que as características desse não devem ser esquecidas por ele encontrar-se nesse ambiente. Dessa forma, segundo o autor, a escola deve preocupar-se com todo o contexto para favorecer o brincar das crianças. Sendo assim, o educador deve assumir uma postura de mediador, sendo capaz de construir um ambiente também propício ao brincar.

Compreende-se então, que por ser inserida nas aulas, os jogos e as brincadeiras devem ter algum significado neste ambiente, de modo que venha a colaborar para melhorias no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, sendo necessário todo um planejamento para sua execução, pois "o jogo envolve não somente uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual" (Piaget, 1971 apud Fernandes; Lima, 2023).

Quando se observa o alunado das turmas de 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais, vê-se que são crianças entre 6 e 7 anos que são colocados dentro de salas de aula o que exige delas uma mudança de rotina, extremamente diferente da qual eram acostumados anteriormente, visto que são crianças que vieram da Educação Infantil, etapa em que o foco do processo de ensino-aprendizagem está centrado na aquisição de conhecimentos através das múltiplas linguagens, que ocorre através da prática contínua da ludicidade atrelada ao uso de jogos e brincadeiras. Contudo, já nos anos iniciais essa nova etapa exige habilidades a serem adquiridas por estas crianças.

No entanto, é preciso entender que embora estejam adentrando em uma nova etapa da Educação, esses alunos ainda são crianças, e por serem crianças possuem direitos que são garantidos por lei, que asseguram seu pleno desenvolvimento integral de maneira prazerosa, lúdica e criativa. Portanto, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN's):

A entrada de crianças de 6 (seis) anos no Ensino Fundamental implica assegurar-lhes garantia de aprendizagem e desenvolvimento pleno, atentando para a grande diversidade social, cultural e individual dos alunos, o que demanda espaços e tempos diversos de aprendizagem. Na perspectiva da continuidade do processo educativo proporcionada pelo alargamento da Educação Básica, o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de racionar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares. (Brasil, 2013, p. 121).

Ou seja, se a lei prevê a entrada das crianças de seis anos no Ensino Fundamental Anos Iniciais, também deve assegurar condições básicas que deem suporte para que elas consigam realizá-la de maneira digna e tendo seus direitos básicos garantidos nos ambientes onde estão inseridas cotidianamente, através das pessoas responsáveis por elas. Dessa forma, Pereira e Bonfin (2009, p. 298), salientam que:

Levar a ludicidade para essas crianças de seis anos significa estimular a autonomia, a criatividade e a liberdade de brincar, e isso supõe olhar

de outro modo para o lúdico na escola: como um fim em si mesmo e não como um meio para alcançar os objetivos didáticos, como possibilidade de envolvimento e de alegria.

Levar a ludicidade para a sala de aula do 1º ano do ensino fundamental, significa respeitar os direitos que as crianças possuem de maneira digna e propícia, pois ao trabalhar com recursos lúdicos o professor permite uma infinidade de meios de interação e aprendizagem para o desenvolvimento das crianças.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), compreende-se que “[...] a brincadeira [promove] experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (Brasil, 2017, p. 37).

Desse modo, observa-se que o ambiente da sala de aula, deve ser acolhedor para que nos momentos de interações os alunos consigam se relacionar com as outras crianças, se desenvolvendo e aprendendo por meio da troca de saberes. Durante esses momentos o professor possui um papel fundamental de construir possibilidades para que haja espaço para o uso de jogos e brincadeiras nas aulas, pois:

Faz-se necessário que o professor possibilite ao alunado vivenciar o momento lúdico através de jogos e brincadeiras, auxiliando no processo de construção e reconstrução. Portanto, no contexto educacional a ludicidade necessita ser estimulada no sentido de favorecer uma aprendizagem de maneira dinâmica e contextualizada, onde os alunos brincam se divertem e aprendem. (Souza, 2018, p. 18).

Sendo assim, quando a aula é dinâmica, há mais possibilidades de o professor fazer com que os alunos aprendam de maneira concreta, pois os alunos irão conseguir assimilar os conteúdos com mais clareza e destreza.

Portanto, a utilização dos jogos e das brincadeiras na sala de aula requer do professor conhecimento acerca da sua importância, bem como um planejamento prévio daquilo que propõe com os recursos que estão sendo levados para a sala de aula, já que o foco do ensino deve ser a aprendizagem dos alunos.

Após a compreensão das contribuições dos jogos e brincadeiras para a sala aula, discutiremos a seguir a alfabetização nos anos iniciais apontando as perspectivas e desafios encontrados para realizar esse processo, a partir de teóricos que contribuem para a temática

2.1.1 A ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS: PERSPECTIVAS E DESAFIOS

Analisando a proposta de estudo, ao qual delimitamos nossa pesquisa, achamos crucial abordar sobre a alfabetização nos anos iniciais, buscando esclarecer sobre esse processo, analisando as perspectivas e desafios encontrados ao realizá-lo, pois alfabetizar não é uma tarefa fácil, requer muito cuidado, esforço e dedicação, tanto do professor que está mediando o processo, quanto do receptor que é aquele que está sendo alfabetizado, ou seja, o aluno.

Desse modo, a alfabetização é um processo crucial para a formação social de qualquer sujeito, pois permite o contato direto com o mundo da leitura e escrita, elementos esses que permitem sua participação no ambiente escolar, mas também fora dele. Tfouni (2010, p.11) afirma que: “A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura e escrita e as chamadas práticas de linguagem.” Para Soares (2020) a alfabetização constitui-se como:

Processo de apropriação da ‘tecnologia da escrita’, isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos, habilidades – necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso de instrumentos de escrita (lápis, caneta borracha...); aquisição de modos de escrever e de modos de ler – aprendizagem de uma certa postura corporal adequada para escrever ou ler, seguindo convenções da escrita, tais como: a direção correta da escrita na página (de cima para baixo, da esquerda para a direita); a organização espacial do texto na página; a manipulação correta e adequada dos suportes em que se escreve e nos quais se lê – livro, revista, jornal, papel etc. (Soares, 2020, p. 27 apud Rodrigues; Ribeiro, 2023, p. 229)

Para a autora é impossível falar de alfabetização e não associá-la ao Letramento, que apesar de possuírem significados distintos, ambos são indissociáveis. O Letramento para Soares, constitui-se como: “Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias” (Soares, 2020, p. 27), a autora destaca algumas delas sendo:

[...] capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos – para informar ou informar-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, [...], atitudes de inserção efetiva no mundo da escrita, tendo interesse e prazer em ler e escrever, sabendo utilizar a escrita para encontrar e fornecer informações e conhecimentos, escrevendo ou lendo de forma diferenciada segundo as circunstâncias, os objetivos, o interlocutor. (Soares, 2020, p. 27)

Sendo assim, são essas habilidades que fundamentam esse processo e dão significado ao que é ensinado. Desse modo, após compreender o que é a alfabetização e o letramento, é preciso distingui-los, partindo da afirmação de Soares (2020), pode-se compreender que:

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. A alfabetização – a aquisição da tecnologia da escrita – não precede e nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e de escrita. (Soares, 2020, p. 27)

Sendo assim, pode-se dizer que a alfabetização representa a apropriação da leitura e escrita, já o letramento representa a prática dessas aprendizagens unidas ao contexto social e cotidiano desses sujeitos, contudo é preciso entender que para alcançá-los existe um lacuna entre o que se objetiva e o que é necessário, pois:

O necessário é fazer da escola no âmbito onde leitura e escrita sejam práticas vivas e vitais, onde ler e escrever sejam instrumentos poderosos que permitem repensar o mundo e reorganizar o próprio pensamento, onde interpretar e produzir textos sejam direitos que é legítima e responsabilidades que é necessário assumir. O necessário é, em suma, preservar o sentido do objeto de ensino para o sujeito da aprendizagem, o necessário é preservar na escola o sentido que a leitura e a escrita têm como práticas sociais, para conseguir que os alunos se apropriem delas possibilitando que se incorporem à comunidade de leitores e escritores, a fim de que consigam ser cidadãos da cultura escrita. (Lerner, 2002, p.18)

A apropriação da leitura e escrita ultrapassa as necessidades da escola, pois requer um trabalho muito bem planejado dos docentes que permita seus usos dentro e fora da escola, requer que seja um trabalho desenvolvido a fim de permitir o senso crítico dos alunos no seu dia a dia. Contudo, a preocupação não deve ser apenas de fazer os alunos adquirirem essas práticas, mas fazê-los compreender seus usos nos diferentes espaços sociais ao qual são inseridos cotidianamente, visto que ao não fazer isso a escola se contradiz, pois:

[...] se a escola ensina a ler e escrever com o único propósito de que os alunos aprendam a fazê-lo, eles não aprenderão a ler e escrever para cumprir outras finalidades (essas que a leitura e a escrita cumprem na vida social); se a escola abandona os propósitos didáticos e assume os da prática social, estará abandonando ao mesmo tempo sua função ensinante. (Lerner, 2002, p. 19-20)

Sendo assim, é preciso que a escola compreenda suas funções e o professor seu papel enquanto mediador nesse processo, pois o processo de alfabetização necessita o uso correto das práticas delimitadas pela escola e pelo professor que é quem irá pôr em prática na sala de aula.

A autora Lerner (2022) posteriormente apresenta em seu segundo capítulo do livro “Ler e Escrever na Escola: O Real, o Possível e o Necessário”, alguns desafios para transformar o ensino da leitura e da escrita, segundo ela “O desafio é formar praticantes da leitura e da escrita e não apenas sujeitos que possam ‘decifrar’ o sistema da escrita” (Lerner, 2002, p. 27). Desse modo, é possível compreender que para a autora a preocupação vai muito além da apropriação do código alfabético, pois para que o aluno se aproprie da escrita para além desse sistema, ele necessita de orientações que lhe mostre outras possibilidades para interpretar, questionar, assimilar, compreender, interpretar, analisar.

Tendo em vista que, para escrever o aluno necessita ter conhecimentos básicos de leitura, que lhe dará suporte para embasar aquilo que quer ou foi designado a escrever. Sendo assim, a leitura e a escrita “[...] são práticas em sua totalidade indissociáveis” (Lerner, 2002, p. 19), pois quanto mais se ler, melhor se escreve, assim como é indispensável para escrever a leitura prévia e compreensão de algum material.

A leitura [...] deve, através da decifração, chegar à motivação do que está escrito, ao seu conteúdo semântico e pragmático completo. Por isso é que a leitura não se reduz à somatória dos significados individuais dos símbolos (letras, palavras etc.), mas obriga o leitor a enquadrar todos esses elementos no universo cultural, social, histórico etc. em que o escritor se baseou para escrever. (Cagliari 2007, p. 105 apud Leão, 2015, p. 648)

Sendo assim, para ler, é necessário associar o que está escrito aos conhecimentos prévios assimilados no contexto educacional, social e cotidiano que o leitor possui, para que compreenda o que está lendo.

Para tanto, a leitura e escrita sofrem etapas e variações, que neste caso correspondem a idade e ano de ensino do aluno, muito embora o quanto antes o aluno obtiver as noções básicas e ideais tanto da leitura e escrita melhor será sua compreensão ao longo do seu desenvolvimento. No entanto, não podemos enquanto docentes exigir de um aluno do primeiro ano dos anos iniciais conhecimentos e entendimentos que um aluno do quinto ano possui. É preciso que haja uma reflexão crítica por parte dos docentes acerca dessa situação, procurando desse modo

alternativas para auxiliar nesse processo, buscando assim entender cada etapa e o que exigir dela. Dessa maneira, compreende-se que:

Escrever é uma tarefa difícil para os adultos – mesmo para aqueles que o fazem habitualmente –; no entanto, espera-se que as crianças escrevam de forma rápida e influente... Ler é uma tarefa orientada por propósitos – de buscar uma informação necessária para resolver um problema prático a se internar em um mundo criado por um escritor –, que costumam ficar relegados no âmbito escolar, onde se lê somente para aprender a ler e se escreve somente para aprender a escrever (Lerner, 2002, p.33).

Entender cada etapa e buscar estratégias metodológicas para auxiliar esse processo faz parte do processo, isso porque ao fazer uma reflexão crítica sobre as práticas de leitura e escrita, o professor consegue compreender que elas requerem muitos conhecimentos e exige muito esforço dos alunos, que possuem diferentes níveis de aprendizagem e tempos de aprender, sendo cada qual da sua maneira.

Sendo assim, é notório que a escola possui um papel articulador e essencial no processo de alfabetização, pois é preciso levar em consideração que é necessário “[...] unir esforços para alfabetizar todos os alunos, para assegurar que todos tenham oportunidades de se apropriar da leitura e da escrita como ferramentas essenciais do progresso cognitivo e de crescimento pessoal.” (Lerner, 2002, p. 29). Essa preocupação se dá em grande parte devido às necessidades ao qual somos postos diariamente, tendo em vista a necessidade da opinião pessoal acerca dos acontecimentos que ocorrem ao nosso entorno. Sendo assim, a escola juntamente com a equipe escolar necessita de unir esforços para combater as defasagens e garantir um ensino eficiente que ofereça as mesmas oportunidades para todo e qualquer aluno.

Cabe reforçar que “Como o objetivo final do ensino é que o aluno possa fazer funcionar o aprendido fora da escola [...], que garanta uma semelhança entre o que se ensina e o objeto ou a prática social que se pretende que os alunos aprendam.” (Lerner, 2002, p. 35). Sendo assim, é preciso que haja a intercalação entre o que se ensina na escola e como o aluno irá utilizar o que aprende em sua vida social.

No entanto, é preciso que durante o processo de alfabetização se compreenda que “A leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 1989, p.9). Sendo assim, é preciso que os docentes busquem conhecer seus alunos a fim de valorizar seus conhecimentos prévios e encontre estratégias que auxiliam no processo de alfabetização deles, buscando inserir conhecimentos que pertençam ao entorno,

fazendo com que os alunos aprendam e ao mesmo tempo se sintam valorizados no processo, além de fazer com que eles compreendam a importância desses conhecimentos que estão sendo adquiridos e sua serventia posteriormente.

Desta forma, buscar compreender a criança, é possibilitar a ela voz e vez em sua participação nos ambientes ao qual está inserida, é fazer com que ela seja valorizada, respeitada e se torne uma participante ativa no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, cabe nesse processo a busca por parte dos docentes da valorização dos jogos e das brincadeiras, visto que enquanto criança elas possuem o direito de se divertir, aprender e compartilhar suas ideias. Sendo assim:

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento. A criança demonstra, a partir do lúdico e da brincadeira, interesses e gostos, desenvolve suas emoções e sua expressividade, a capacidade de resolução de problemas e desafios, construindo, assim, sua identidade; é uma coisa séria e não algo para “passar o tempo”, como muitos equivocadamente pensam. (Leão, 2015, p. 650).

Desse modo, quanto mais contato com jogos e brincadeiras que estimulem a leitura e a escrita a criança tiver no processo de alfabetização, melhor será seu desenvolvimento e conseqüentemente sua aprendizagem, já que estará trabalhando diversas habilidades necessárias para seu desenvolvimento escolar e social, de maneira prática e lúdica, fazendo com que o processo se torne mais ágil e produtivo.

Ao pensarmos na alfabetização nos anos iniciais, associamos de certa maneira ao componente curricular de Língua Portuguesa, já que as disciplinas são divididas, o que não impede que o professor trabalhe elas de forma interdisciplinar. Sendo assim, muitas vezes podemos associar a disciplina de Língua Portuguesa a aprendizagens complexas, mas necessárias para o desenvolvimento da criança na escola, ao qual necessitará para toda a vida, assim como para as demais disciplinas, isso porque a leitura e escrita desenvolvida no processo de alfabetização se perpetua nas demais matérias de estudo, com isso é preciso compreender que esse processo requer atenção por parte dos docentes, até porque:

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 apud Leão, 2015, p. 651)

Com isso, trazer os jogos e as brincadeiras para o processo de alfabetização, permite maior flexibilidade por parte dos docentes nos conteúdos a serem ensinados, já que possibilitam uma infinidade de possibilidades para aulas, pois “Por meio de atividades com jogos, as crianças têm a oportunidade de descobrir, inferir, experimentar situações de aprendizagem e, até mesmo, da vida social, tendo, assim, grandes contribuições à sua formação como cidadãos e acadêmicos.” (Leão, 2015, p. 651). A autora ainda destaca que “Os jogos trabalham relações interpessoais, as regras, a afetividade, o cognitivo e, no caso de jogos que envolvam a Língua Portuguesa, uma reflexão criativa de seu uso.” (Leão, 2015, p. 651).

Partindo da compreensão de que a alfabetização é um processo crucial do ensino fundamental anos iniciais, a ser adquirido pelas crianças da respectiva etapa de ensino, é essencial que este processo seja bem trabalhado, de modo que venha a suprir as necessidades apresentadas pelos alunos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) “[...] é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do Ensino Fundamental que se espera que [a criança] se alfabetize. Isso significa que a alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica.” (Brasil, 2017, p. 89). Com isso, cabe aos docentes a busca por estratégias para alfabetizar seus alunos. Para tanto, nesse processo existem infinitas possibilidades de se trabalhar, dentre elas a utilização da ludicidade, através de jogos e brincadeiras que estimulem o desenvolvimento e a aprendizagem, tendo em vista que os jogos e as brincadeiras são recursos que facilitam a aprendizagem de maneira mais dinâmica e prazerosa.

Para Vygotsky (1991 apud Pereira; Bonfim, 2009, p. 299) “Os estímulos que as crianças recebem através das atividades lúdicas ajudam a exercitar suas capacidades, fazer descobertas e, ainda, iniciar o processo de alfabetização.” Pois muitos são os benefícios que os jogos e as brincadeiras possibilitam, já que contribuem para o desenvolvimento motor, linguístico, cognitivo, físico, etc. Dessa

forma, a etapa da alfabetização deve ser muito bem trabalhada, pois irá cercar a criança no mundo social ao qual está inserida por toda a sua vida.

Portanto, encontrar maneiras de facilitar o processo de alfabetização é algo necessário para a etapa dos anos iniciais, visto que irá ajudar o professor a desenvolver nos alunos com mais eficiência seu desenvolvimento e conseqüentemente sua aprendizagem, fazendo-se necessário superar os desafios para alcançar as perspectivas almejadas. Como foi possível compreender, dois grandes aliados nesse processo são os jogos e as brincadeiras, por possibilitar maior interação, interesse, curiosidade, atenção e habilidades.

Após as reflexões teóricas, apresentaremos a metodologia de pesquisa utilizada no presente trabalho, a fim de propiciar a compreensão da temática na prática, analisando de maneira detalhada e objetiva os resultados alcançados a partir das observações e aplicação de uma sequência didática.

3 METODOLOGIA: DESENVOLVENDO UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA

Este capítulo, busca apresentar a metodologia de pesquisa deste trabalho através do relato prático de uma experiência lúdica, detalhando como ela foi escolhida, assim como mostrar os dados obtidos através dela, dessa forma trazemos de maneira explicativa tudo que foi realizado.

Utilizamos a pesquisa qualitativa, acompanhada de uma pesquisa de campo, seguida da aplicação de plano de aula em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental em uma Escola pública do interior da Paraíba. Com isso, essa pesquisa busca compreender a utilização de jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização na prática da sala de aula e sua finalidade no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Para o embasamento teórico, foram realizadas pesquisas no site da Scielo, nos Periódicos CAPES, Google Acadêmico e sites da Internet. As pesquisas resultaram em alguns artigos relacionados à temática de estudo, estes foram selecionados e escolhidos de acordo com o objetivo da pesquisa, visto que possibilitaram uma melhor compreensão acerca da temática.

Após a busca por materiais em sites na Internet, foi o momento de visitar a escola a fim de observar a sala de aula escolhida, visando compreender de perto a realidade de uma turma de alunos de uma escola pública, atentando para as singularidades dos alunos e da docente, observando como funciona a sala de aula a partir da observação da prática docente e as relações entre aluno e aluno, aluno e docente, visto que "[...] a observação e o registro do cotidiano geram novas observações e, conseqüentemente, retroalimentam novos modos de continuar o trabalho." (Barbosa; Horn, 2019, p.30). Desse modo, a partir das observações foi possível compreender não só o funcionamento da sala de aula, mas também conhecer melhor cada criança, a prática docente cotidiana, o funcionamento da sala de aula de uma escola pública, entre outras coisas.

Após as visitas, foi o momento de elaborar um plano de aula com a proposta da pesquisa, ou seja relacionada ao "O papel dos jogos e das brincadeiras na aprendizagem de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental", pensando nos alunos da turma observada. Dessa forma, o plano foi elaborado visando auxiliar os alunos no

processo de alfabetização de maneira lúdica e prazerosa, a fim de que eles aprendam, se desenvolvam e se divirtam ao mesmo tempo.

Inicialmente a proposta foi criada partindo do livro “O pássaro sem cor” de Luís Norberto Pascoal. A escolha se deu por ser uma história apropriada para o ano de ensino e por tratar a importância do respeito ao próximo, da amizade, solidariedade, cuidado e preservação do meio ambiente, entre outros assuntos de maneira dinâmica e reflexiva, temáticas que são essenciais nos dias de hoje.

No primeiro dia de execução do plano de aula, foi realizada a contação da história “O pássaro sem cor”. O livro foi escolhido pela relevância do conteúdo abordado na história, por possibilitar uma infinidade de possibilidades de propostas de atividades, assim como por chamar a atenção devido ao conteúdo da história, pelas imagens muito coloridas e também pela importância da contação de história na sala de aula, pois segundo Santos (2019, p. 11):

O processo de alfabetização da criança é um momento muito importante tanto para ela como para os pais e professores, pois é nesse período que sua imaginação está mais a florada; sabe-se também que não é tarefa fácil alfabetizar e, por vezes, se torna um processo cansativo. É nesse momento que nós, enquanto educadores, precisamos nos atentar a não apenas ensinar às crianças a decodificar os códigos e letras, e sim utilizar de estratégias pedagógicas que tornem essa etapa da vida da criança um momento prazeroso, como é o caso da contação de histórias.

Dessa forma, a contação de história deve ser compreendida como um recurso indispensável no processo de alfabetização, por possibilitar o contato com os livros de uma maneira mais dinâmica e lúdica. Além do mais, quando bem trabalhada proporciona a liberdade de expressão, desenvolve a imaginação, a fala, o senso crítico.

Durante a leitura as imagens do livro foram apresentadas para que pudessem relacionar a leitura e imagens, sempre valorizando ao máximo a mudança na entonação das vozes dos personagens, com o intuito de fazê-los compreender melhor a história e prender ainda mais a atenção deles ao momento proposto. As crianças fizeram intervenções, fizeram hipóteses sobre o desfecho da narrativa, em alguns momentos por se tratar de crianças entre 6 e 7 anos desviavam a atenção, comentavam outros assuntos, dialogavam entre si, mas sempre voltavam para a história.

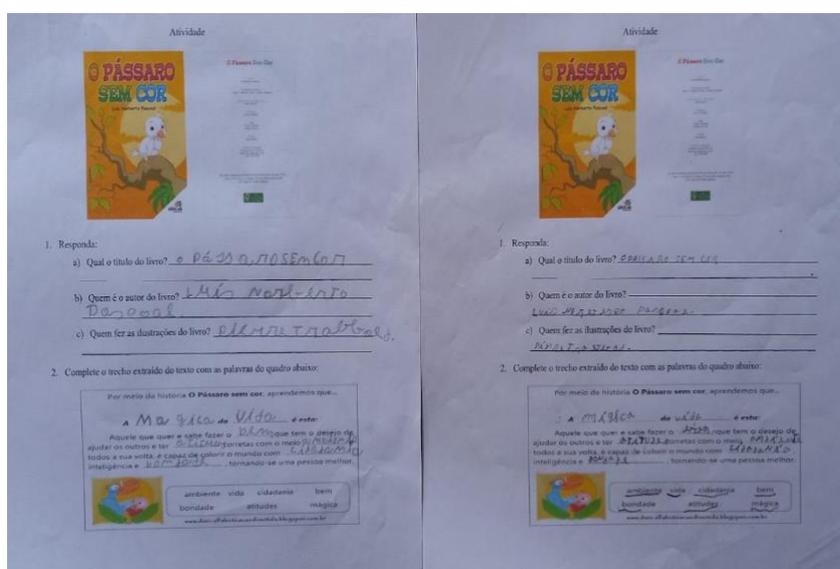
No fim da história, durante a roda de conversa, um dos alunos fez uma comparação entre a cor da sua pele e a de um outro colega com o personagem

principal da história, ele citou como exemplo a sua cor e de um outro colega em comparação com o restante da turma. A1 disse: “É tipo eu (A1) e (A3), a gente é mais escuro que os outros da sala, mas nem por isso devemos ser tratados diferentes”, após a fala do aluno e a partir de trechos da história, foi possível fazê-los compreender que todas as pessoas são iguais, mas essa igualdade está relacionada aos direitos e que é preciso respeitar e reconhecer a singularidade e as diferenças de cada um. Ou seja, a criança foi capaz de relacionar o enredo da história com um assunto ao qual provavelmente já teve contato no seu dia a dia, fazendo uso do momento para expressar sua opinião e falar o seu entendimento acerca do assunto, pois:

É ouvindo histórias que se pode sentir (também) emoções importantes, como a tristeza, a raiva, a irritação, o bem-estar, o medo, a alegria, o pavor, a insegurança, a tranquilidade, e tantas outras mais, e viver profundamente tudo o que as narrativas provocam em quem as ouve - com toda a amplitude, significância e verdade que cada uma delas fez (ou não) brotar... Pois é ouvir, sentir, e enxergar com os olhos do imaginário! (Abramovich, 1997, p.17).

Desse modo, a contação de histórias incluída na sala de aula nunca deve ser algo isolado e trabalhado apenas como obrigação, mas deve ser um momento propício para que as crianças exponham suas opiniões, façam intervenções, para que desenvolvam suas próprias conclusões, tirem dúvidas, entre outras coisas. Após a contação da história os alunos receberam uma atividade impressa (Imagem 1) para responderem de acordo com algumas observações feitas no momento da história.

Imagem 1: Atividade impressa sobre a história trabalhada.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Em seguida, se dividiram em grupos e participaram de uma brincadeira que ocorreu da seguinte maneira: inicialmente através de um sorteio as crianças pegavam algumas frases dentro de um potinho, depois liam em voz alta (Imagem 2 e 3) e montaram uma sequência de imagem em formato de quebra-cabeça correspondente ao que haviam lido (Imagem 4). Por estarem em processo de alfabetização alguns sentiram dificuldade na hora da leitura, mas como estavam em grupo um ajudava o outro e sempre que necessário tinham auxílio, dessa forma foi possível trabalhar juntos e assim conseguiram desenvolver o trabalho em equipe, relação entre leitura e imagem, interpretação, atenção e concentração.

Imagem 2: Crianças lendo frases.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 3: Crianças fazendo leitura em grupo.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 4: Criança montando as imagens das frases lidas.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Depois da dinâmica, foi o momento de jogar o jogo da memória (Imagem 5 e 6) com imagens presentes na história, ainda em grupo as crianças receberam fichas para que pudessem escrever alguma característica presente na imagem dos pares do jogo da memória que encontraram (Imagem 7). Durante a atividade foi possível perceber que apesar de estarem na mesma turma, os alunos possuem níveis diferentes de aprendizagem, pois enquanto alguns possuem mais dificuldades, outros ultrapassam os conhecimentos esperados para essa fase de alfabetização, visto que já escrevem e leem com domínio.

Imagem 5: Criança jogando o jogo da memória. **Imagem 6:** Crianças ouvindo a explicação da atividade.

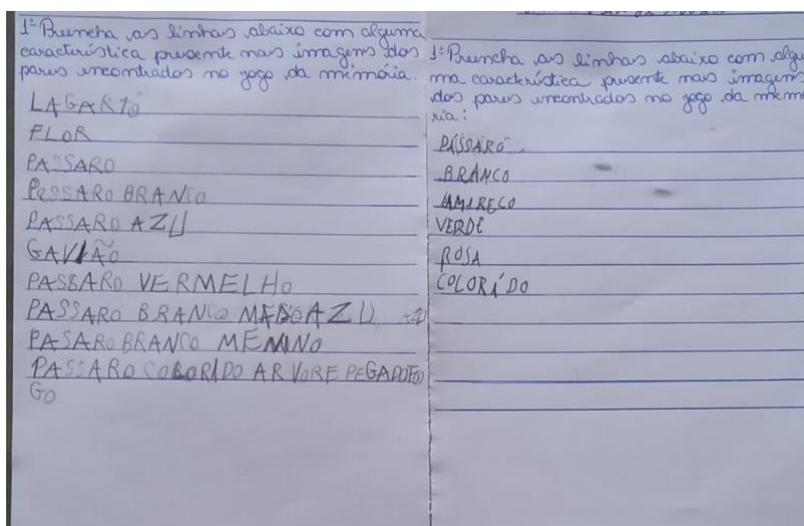


Fonte: acervo da autora, 2024.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 7: Lista de características presente nas imagens do jogo da memória.



Fonte: acervo da autora, 2024.

No fim da aula, foi o momento de produção de desenhos. As crianças ficaram livres para expressar em desenho a história que foi ouvida, dialogada e dinamizada. Com os desenhos foi possível perceber que a grande maioria ficou atenta a história e a representou detalhadamente, conseguindo associar o que viu, ouviu e comentou. Uma das observações feitas é que um dos alunos mais dispersos durante as atividades foi um dos que expressou com mais detalhes o desenho da história contada. Sendo assim, faz-se necessário que o professor busque conhecer seus alunos e entenda que eles possuem formas diferentes de internalizar os materiais e propostas que são levadas para dentro da sala de aula.

Os desenhos foram feitos de acordo com o que cada um compreendeu, ou com o que mais chamou atenção, desse modo cada um ficou livre para desenhar o que quis. Durante as apresentações dos desenhos, uma das crianças explicou que desenhou um arco-íris, porque gosta de arco-íris e porque as cores lembravam a história (Imagem 8). Já uma outra criança dividiu a folha em duas partes, em uma desenhou uma árvore que segundo ele representava o dia, e na outra parte que estava toda pintada de preto afirmou ter desenhado a noite, também falou que o desenho remete a parte da história na qual a árvore está sendo queimada e quando é salva pelo pássaro protagonista da história (Imagem 9). Sendo assim, a arte do desenho permite uma infinidade de possibilidades para as crianças, é o momento delas expressarem seus sentimentos, pensamentos e opiniões, elas podem viajar em sua própria imaginação e expressá-la, visto que:

A criança desenha, entre outras coisas, para divertir-se. É um jogo onde não existem companheiros, a criança é dona de suas próprias regras. Neste jogo solitário, ela vai aprender a estar só, "aprender a ser só". O desenho é o palco de suas emoções, a construção do seu universo particular. O desenho manifesta o desejo da representação, mas também o desenho, antes de tudo, é medo, é opressão, é alegria, é curiosidade, é afirmação, é negação. Ao desenhar, a criança passa por um intenso processo vivencial e existencial (Derdyk, 1994, p.50).

Imagem 8: Desenho produzido por uma das crianças após contação de história



Fonte: acervo da autora, 2024.

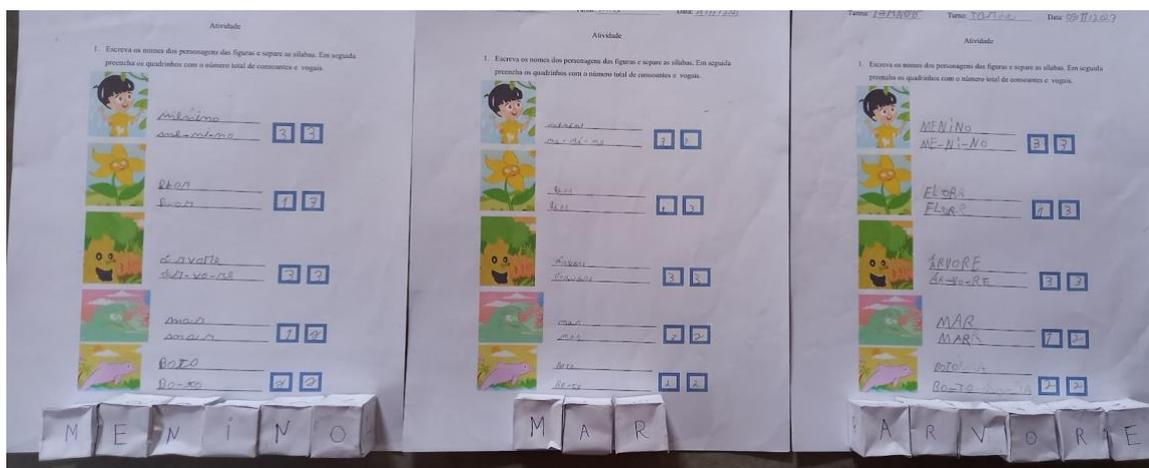
Imagem 9: Desenhos feitos pelas crianças



Fonte: Acervo da autora, 2024.

No segundo dia, a aula iniciou através do reconto da história, as crianças recontaram a história a partir do que lembravam e com o auxílio das imagens do livro, algumas participaram mais que outras, contudo aquelas que estavam mais quietas foram estimuladas a participar também, através da leitura das cenas do livro e questionadas sobre o que lembravam. Após o reconto, as crianças responderam uma atividade impressa para escrita dos nomes dos personagens da história trabalhada e separação de sílabas, com o auxílio de um dado móvel (Imagem 10). Com a atividade foi possível perceber que o dado contribuiu para a execução da atividade, pois até as crianças que apresentaram mais dificuldade conseguiram respondê-la, já que estavam com um material concreto em mãos, o que facilitou a execução da atividade.

Imagem 10: Atividade impressa respondida com o auxílio do dado móvel



Fonte: acervo da autora, 2024.

No mesmo dia, foi realizada uma dinâmica de estourar balões (Imagem 11). Os balões foram colados no quadro, e as crianças uma por uma escolhiam um balão (Imagem 12), estouraram e liam em voz alta o que estava escrito, depois escreviam a palavra no quadro (Imagem 13). Essa brincadeira auxilia no desenvolvimento da autonomia, coordenação motora, atenção, percepção visual, esperar a vez, escrita, entre outras coisas.

Imagem 11: Dinâmica estoura balão



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 12: Crianças participando da dinâmica



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 13: Criança escrevendo no quadro a partir da dinâmica estoura balão



Fonte: acervo da autora, 2024.

Em seguida, realizamos a montagem de um quebra-cabeça, cada criança recebeu algumas peças e foram designadas a tentar juntá-las para conseqüentemente montar alguma imagem (Imagem 14 e 15). A maioria das crianças teve dificuldades na montagem das imagens, sendo necessário auxiliá-las, mas conseguiram montá-las (Imagem 16), essa dificuldade é algo compreensível tendo em vista que:

Ao montar um quebra-cabeça, somos convidados a exercitar nosso raciocínio lógico, resolução de problemas, memória e habilidades visuais-espaciais. Cada peça encaixada nos desafia a analisar formas, cores e padrões, a identificar relações entre elementos e a encontrar soluções. Na educação infantil, o quebra-cabeça desempenha um papel especial. É uma atividade envolvente que contribui para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor das crianças. Ao explorar diferentes temas e níveis de dificuldade, elas aprimoram suas habilidades de concentração, paciência e persistência. (Kumon Brasil, 2023).

Imagem 14: Crianças montando quebra-cabeça



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 15: Criança fazendo montagem do quebra-cabeça



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 16: Crianças mostrando os quebra-cabeças montados



Fonte: acervo da autora, 2024.

Já no terceiro e último dia de execução do plano de aula e concomitantemente o dia da culminância, trabalhamos a compreensão da história através de palavras-chave utilizando o jogo da forca no quadro (Imagem 17), cada palavra decifrada era devidamente pintada em um caça-palavras (Imagem 18), visto que:

O caça-palavra é uma atividade lúdica que pode ser utilizada nas diversas disciplinas a fim de propiciar aos estudantes fixação dos conteúdos trabalhados. Assim, podemos afirmar que é um método auxiliar no processo ensino-aprendizagem de todas as faixas etárias dos estudantes, é um jogo que desenvolve a percepção visual, enriquece o vocabulário e aumenta de forma significativa o poder de concentração de todos que utilizam.

[...] O caça-palavra é uma atividade que pode e deve ser trabalhado em todos os componentes curriculares, assim é possível construir o conhecimento e não apenas transmitir, dessa forma o aluno não se

propõe apenas a olhar, ouvir e copiar. Ele cria, constrói, aumenta, modifica e, assim torna-se co-autor do conhecimento. (Silva; Jesus; Leite. 2019, p. 4872-4873).

Imagem 17: Jogo da força no quadro



Fonte: acervo da autora, 2024.

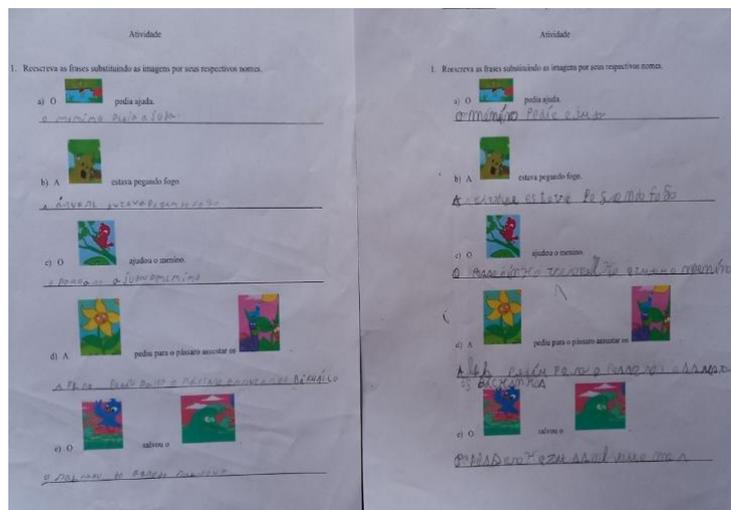
Imagem 18: Criança respondendo o caça-palavra.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Após a realização da atividade discutimos a importância das palavras encontradas e a necessidade da utilização delas no nosso dia a dia para um melhor convívio em sociedade. Em seguida, os alunos receberam uma atividade impressa com frases, onde deveriam substituir as imagens por palavras (Imagem 19).

Imagem 19: Atividade impressa com frases e imagens



Fonte: acervo da autora, 2024.

Por fim, os alunos construíram um cartaz com os desenhos produzidos por eles no primeiro dia de aula (Imagem 20 e 21) e conversamos sobre as aprendizagens que a história e todas as dinâmicas proporcionaram. Em seguida, realizamos a culminância final com a preparação da mesa para o lanche e entrega das lembrancinhas (Imagem 22).

Imagem 20: Crianças produzindo cartaz.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 21: Cartaz feito pelas crianças.



Fonte: acervo da autora, 2024.

Imagem 22: Culminância



Fonte: acervo da autora, 2024.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos a partir desse estudo que os jogos e as brincadeiras são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, assim como permitiram identificar suas singularidades e diferenças. A partir da revisão teórica, constatou-se que embora popularmente se enquadrem iguais, ambos são divergentes em significados e características. No entanto, é necessário reconhecer que juntos, colaboram para o desenvolvimento dos alunos, pois auxiliam de maneira prática na aquisição de conhecimentos necessários para o convívio em sociedade.

Através da pesquisa realizada, foi possível constatar que os objetivos estudados foram contemplados, pois constatou-se que a relação dos jogos e das brincadeiras para aquisição de conhecimentos e habilidades no ambiente escolar é possível, tendo em vista o envolvimento das crianças com as atividades propostas. Observou-se também que os jogos e as brincadeiras desenvolvidas durante a sequência didática auxiliaram no processo de alfabetização das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, tendo em vista que analisamos a interação dos alunos com os jogos e brincadeiras propostas, o que contribuiu para o desenvolvimento de habilidades para a alfabetização.

Com os estudos desenvolvidos, constatamos que os jogos e as brincadeiras possuem um papel essencial no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, pois auxiliam no processo de ensino-aprendizagem e corroboram para que a sala de aula seja um ambiente propício para a etapa de ensino e torne o processo mais dinâmico, criativo e produtivo, já que a criança consegue aprender e se desenvolver fisicamente, intelectualmente e socialmente.

Após analisarmos o papel dos jogos e brincadeiras para a sala de aula, entendemos que os docentes precisam compreender sua relevância para o desenvolvimento integral das crianças, pois ao levá-los para a sala de aula vai muito além de aplicar conteúdo, significa reconhecer que as crianças são sujeitos de direitos, o que requer do docente consciência e um trabalho que dialogue com essa compreensão.

Apontamos para a necessidade de que os docentes ao fazerem uso de jogos e brincadeiras na sala de aula, entendam suas respectivas finalidades e compreendam que enquanto ambiente enriquecedor para a formação educacional dos alunos, a escola é um ambiente plural que necessita de estratégias metodológicas eficientes e

práticas para o processo de alfabetização, tendo em vista que é um local onde as crianças passam grande parte do seu dia, sendo assim quanto mais dinâmicas forem implementadas na sala de aula, mais esse aluno será instigado a querer participar e conseqüentemente aprender.

Destacamos que com os estudos teóricos realizados e com a metodologia de pesquisa utilizada para obtenção de dados, foi possível compreender que os jogos e as brincadeiras contribuem positivamente para o processo de alfabetização e auxiliam no desenvolvimento dos alunos, pois possibilitam o autoconhecimento, tendem a melhorar a atenção, concentração, expressividade, incitam criatividade, ensinam regras e muitas outras habilidades.

Portanto, constatamos que é fundamental que os docentes tenham conhecimento da importância dos jogos e das brincadeiras e reconheçam que ambos possuem um papel essencial para as aulas, em especial para os anos iniciais do ensino fundamental. Assim como, compreendam que ao possibilitarem o contato dos alunos com esses tipos de materiais estão permitindo que eles aprimorem seus conhecimentos e se tornem participantes ativos no processo de ensino-aprendizagem, pois diferentes recursos possibilitam diferentes formas de aquisição de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.

AGUIAR, Maria Damiana Ferreira; BANDEIRA, Mônica Régia. **O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Anais Educação e Formação Continuada na Contemporaneidade. 04 Fev. 2020. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/amplamentecursos/236180-o-ludico-no-desenvolvimento-das-criancas-na-educacao-infantil>. Acesso em: 04 fev. 2024.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. A CADA DIA A VIDA NA ESCOLA COM AS CRIANÇAS PEQUENAS NOS COLOCA NOVOS DESAFIOS. In: **Para pensar a docência na educação infantil**. ALBUQUERQUE, Simone Santos de; FELIPE, Jane; CORSO, Luciana Vellinho (Org.). – Porto Alegre : Editora Evangraf, 2019. p. 17-36. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/einaroda/wp-content/uploads/2016/08/Para-Pensar-a-Doc%C3%Aancia-na-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil-E-BOOK.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017;

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013;

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

DERDYK, Edith. **Design. Desenho. Desígnio**. Senac: São Paulo, 2007.

FERNANDES, Ana Paula Rodrigues; LIMA, Michelle Castro. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO**. Instituto Federal Goiano, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/3731/5/JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS%20NA%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20-%20Ana%20Paula%20-%20final%20para%20o%20repositorio.pdf>. Acesso em: 17 maio 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 67.ed. – Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2021.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23.ed. - São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. FREIRE, Paulo. Disponível em: https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2014/10/importancia_ato_ler.pdf. Acesso em: 25 Nov. 2023.

GODOI, Dariellen *et al.* **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Revista Científica ISCI, [s. l.] 2002, 30 ed. v. 09, n. 04. Disponível em: <https://www.isciweb.com.br/revista/44-numero-4->

[2022/3292-a-importancia-do-ludico-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil?tmpl=component&print=1](https://www.ipabrazil.org/post/por-que-as-crian%C3%A7as-precisam-brincar). Acesso em: 15 abr. 2024.

HASAN, Gabrielle Regia A. Fuzle Elahe. **Porque as crianças precisam brincar?** 12 Jun. 2020. Disponível em: <https://www.ipabrazil.org/post/por-que-as-crian%C3%A7as-precisam-brincar>. Acesso em: 20 maio 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

Kumon Brasil. Benefícios do quebra-cabeça: Como contribui para o aprendizado. 19 jul. 2023. Disponível em <https://www.kumon.com.br/blog/vamos-juntos-educar/quebra-cabeça/>. Acesso em: 31 mar. 2024.

LEÃO, Marjorie Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais**. ESTUDOS LINGUÍSTICOS, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015. Disponível em: <
<https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/download/1001/583/2842#:~:text=O%20uso%20de%20jogos%20pode,no%20processo%20de%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%2Fletramento>.
Acesso em: 14 abr. 2024.

LERNER, Delia. **Ler e escrever na escola, o real, o possível e o necessário**. Tradução Ernani Rosa - Porto Alegre: Artimed, 2002, p. 120 p.

Lucia Helena P. Pereira; Patrícia V. Bonfin. **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental**. educação Santa Maria, v. 34, n. 2, p. 295-310, maio/ago. 2009. Disponível em: <http://www.ufsm.br/revistaeducacao>. Acesso em: 15 jan. 2024.

MALUF, Ângela Cristian Munhoz; **Brincar: prazer e aprendizado**. 5ª ed. – Petrópolis, RJ; Vozes, 2007.

PASCOAL, Luís Norberto. **O pássaro sem cor**. 3ª ed. [s.l.]: Modelo, 2015. Disponível em:

http://www.educardpaschoal.org.br/web/upload/NossosLivros/O_Passaro_sem_cor_para_site.pdf. Acesso em: 03 nov. 2023.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Corporeidade e ludicidade nas séries iniciais do ensino fundamental: crenças, dúvidas e possibilidades**. Santa Maria, v. 40, n. 3, p. 697-710, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/9225>. Acesso em: 23 nov. 2023.

RODRIGUES, Paula Cristina Almeida de Almeida; RIBEIRO Sabrina. **Intervenções na aprendizagem da escrita: uma experiência no Programa Residência**

Pedagógica. Dossiê Práticas de Leitura e Escrita na Alfabetização. Linha Mestra, v. 17, n. 50, p. 228-239, maio/ago. 2023.

Santos, Kerollen Gianine da Silva. **A contação de história no ensino fundamental [manuscrito]:** um olhar a partir do estágio supervisionado. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira , 2019.

SILVA, Eliene Dias da; JESUS, Zilma Santos de; LEITE, Wilcker Figueiredo. **O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS E ATIVIDADES LÚDICAS, ATRAVÉS DE CAÇA-PALAVRAS PARA ALUNOS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.** I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS NACIONAIS DA EDUCAÇÃO JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS. UFMA, São Luiz- Ma, 22-26 Jul. 2019. Disponível em:
<http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/bitstream/prefix/483/1/SILVA%2C%20JESUS%20e%20LEITE%20%282019%29%20-%20O%20Uso%20de%20Jogos%20Educacionais.pdf>. Acesso em mar. 2024.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020. 352 p.

SOUZA, Janice Santos de. **A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na Alfabetização e Letramento.** Brasília, 2018.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e Alfabetização.** 9.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

VYGOTSKY L. S. A formação Social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VOTTO, Thays; PORCIÚNCULA, Mauren. A ludicidade como estratégia pedagógica. **REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN.** XIV CIG-PP, XIV Congresso de Psicopedagogia, 2017, Vol. Extr., n. 1, p. 201-205. Disponível em:
<https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.01.2563>. Acesso em: 24 nov. 2023.

APÊNDICE – PLANO DE AULA

PLANO DE AULA						
Curso / Unidade	Código/Disciplina	Duração	Tema	Horários	Datas	Sala
Pedagogia/CEDUC	Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)	5 aulas (1h cada)	Jogos e brincadeiras para alfabetização.	1ª e 2ª aula: 13:00h às 15:00h; 3ª e 4ª aula: 13:00h às 15:00h; 5ª aula: 15:30 às 16:30.	06/11/2023 08/11/2023 09/11/2023	1 Ano
Professora: Mileny Aparecida da Silva.	E-mail, telefone: mileny.silva@aluno.uepb.edu.br (83) 98157-3119					
Ementa:	Jogos e brincadeiras como recurso didático para as aulas de língua portuguesa do 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.					
Conteúdo programático:	Leitura do livro “O pássaro sem cor” de Luís Norberto Pascoal. Roda de conversa. Leitura de fichas com frases e sequência de imagens respectivamente. Atividade impressa sobre a história. Jogo da memória e preenchimento de ficha com os pares encontrados. Produção de desenhos. Reconto. Escrita dos nomes dos personagens e separação de sílabas com auxílio de um dado móvel (com as letras do alfabeto). Ler e escrever palavras no quadro. Reescrever frases substituindo imagens pelos nomes. Montar um quebra-cabeça e explicar a imagem encontrada. Jogo da força para encontrar palavras no caça-palavras. Confeção de cartaz coletivo com os desenhos produzidos.					
Objetivo Geral:	Apresentar atividades lúdicas que auxiliam no processo de alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.					
Objetivos Específicos:	(EF01LP26) Identificar elementos de uma narrativa lida ou escutada, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço. (EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização. EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala. Construção do sistema alfabético e da ortografia. (EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas. (EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.					

Desenvolvimento da aula

1. Contextualização do tema

Partindo da compreensão de que a alfabetização é um processo crucial do ensino fundamental anos iniciais, a ser adquirido pelas crianças da respectiva etapa de ensino, é essencial que este processo seja bem trabalhado, de modo que venha a suprir as necessidades apresentadas pelos alunos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular-BNCC “[...] é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do Ensino Fundamental que se espera que [a criança] se alfabetize. Isso significa que a alfabetização deve ser o

foco da ação pedagógica." (Brasil, 2017, p. 89). Com isso, cabe aos docentes a busca por estratégias para alfabetizar seus alunos.

Para tanto, nesse processo existem infinitas possibilidades de se trabalhar, dentre elas a utilização da ludicidade, através de jogos e brincadeiras que estimulem o desenvolvimento e a aprendizagem, tendo em vista que os jogos e as brincadeiras são recursos que facilitam a aprendizagem de maneira mais dinâmica e prazerosa. Para Vygotsky (1991 apud Pereira; Bonfim, 2009, p. 299) "Os estímulos que as crianças recebem através das atividades lúdicas ajudam a exercitar suas capacidades, fazer descobertas e, ainda, iniciar o processo de alfabetização." Muitos são os benefícios que os jogos e as brincadeiras possibilitam, já que contribuem para o desenvolvimento motor, linguístico, cognitivo, físico, etc. Dessa forma, a etapa da alfabetização deve ser muito bem trabalhada, pois irá cercar a criança no mundo social ao qual está inserida por toda a sua vida.

2. Objetivos específicos, operacionais – pré-requisito – mediação – avaliação

2.1. Objetivo específico: (EF01LP26) Identificar elementos de uma narrativa lida ou escutada, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

Objetivos operacionais: Estimular a oralidade, a percepção visual, concentração, atenção e criatividade.

Pré-requisito: Conhecimento básico em leitura e escrita, montar as imagens das frases em formato de quebra-cabeça, relacionar imagens para encontrar os pares no jogo da memória, habilidades com desenho e pintura.

Mediação: Leitura em círculo do livro: "O Pássaro Sem Cor" escrito por Luís Norberto Pascoal. Roda de conversa sobre a história contada. Solicitar que as crianças tentem ler fichas com frases da história e representem o que foi lido com uma sequência de imagens em formato de quebra-cabeça. Responder a atividade impressa. Jogo da memória em dupla, cada criança receberá uma ficha para preencher com o nome do par encontrado. Expressar em desenho o que foi compreendido da história. Apresentação dos desenhos.

Avaliação: Espera-se que os alunos sejam capazes de ler as frases e sequenciar as imagens, responder a atividade, encontrar os pares do quebra-cabeça e preencher a ficha respectivamente, produzir e pintar o desenho e apresentar para a turma.

2.2. Objetivo específico: EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala. Construção do sistema alfabético e da ortografia. (EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

Objetivos operacionais: Estimular a oralidade, a memória e a percepção visual. Facilitar a leitura e escrita para que as crianças possam reconhecer, substituir e escrever palavras.

Pré-requisito: Rememorar, escrever e separar sílabas, ler, montar quebra-cabeça e trabalhar em equipe.

Mediação: Retomar a história contada com o auxílio do reconto através das crianças. Entregar uma folha A4 com as imagens de alguns dos personagens da história e um dado com as letras do alfabeto para auxiliar as crianças a escreverem e separarem as sílabas. Dinâmica grupal do balão (estourar, ler e escrever no quadro a palavra encontrada). Atividade impressa com frases contendo palavras e imagens, reescrever as frases substituindo as imagens por palavras. Montagem de quebra-cabeça (explicar a imagem encontrada).

Avaliação: Espera-se que os alunos sejam capazes de recontar a história, escrever o nome dos personagens e separar as sílabas, ler e escrever palavras no quadro, reescrever frases substituindo imagens por palavras, montar o quebra-cabeça e explicar a imagem.

2.3. Objetivo específico: (EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.

Objetivos operacionais: Auxiliar a escrita para que as crianças possam reconhecer e encontrar palavras.

Pré-requisito: Refletir a temática trabalhada e encontrar palavras em um caça-palavras.

Mediação: Trabalhar o que foi compreendido com a história através do jogo da forca, a palavra descoberta deverá ser encontrada no caça-palavras. Confecção de cartaz coletivo com os desenhos produzidos pelos alunos. Finalizar a temática com lanche e entrega de lembrancinhas.

Avaliação: Espera-se que os alunos sejam capazes de descobrir palavras e encontrá-las no caça-palavras, reflitam sobre o que foi estudado nas aulas de Língua Portuguesa da semana e auxiliem na confecção do cartaz.

3. Síntese

Através das atividades propostas os alunos estarão construindo de maneira lúdica a alfabetização, adquirindo conhecimentos necessários e conseqüentemente desenvolvendo o raciocínio, a criatividade, a imaginação, linguagem, leitura, escrita, etc.

4. Atividades a serem realizadas pelo aluno para a avaliação pelo professor

1. Leitura de frases e sequenciar imagens;
2. Preenchimento da ficha durante o jogo da memória;
3. Produção de desenhos sobre a narrativa;
4. Reconto da história;
5. Escrita do nome dos personagens e separação de sílabas;
6. Ler e escrever palavras no quadro;
7. Substituir imagens por palavras;
8. Montar quebra-cabeça e explicar;
9. Encontrar as palavras do caça-palavras;
10. Auxiliar a montagem do cartaz coletivo.

5. Estratégias e recursos didáticos

1. Leitura do livro "O pássaro sem cor" Luís Norberto Pascoal;
2. Roda de conversa;
3. Fichas de leitura;
4. Sequência de imagens em formato de quebra-cabeça;
5. Folhas A4;
6. Lápis grafite;
7. Lápis de pintar;
8. Jogo da memória;
9. Preenchimento de ficha;
10. Reconto;
11. Atividades impressas;
12. Atividade em grupo;
13. Leitura e escrita;
14. Quadro branco;
15. Lápis de quadro;
16. Quebra-cabeça;
17. Jogo da forca;
18. Caça-palavras;
19. Cartolina;
20. Cartaz coletivo.