UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - PARFOR

OS JOGOS COMO RECURSO NO ENSINO DA LEITURA E ESCRITA DE ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

MÁRCIA CRISTINA GONÇALVES CARDOSO

ABAETETUBA/PARÁ
2018

OS JOGOS COMO RECURSO NO ENSINO DA LEITURA E ESCRITA DE ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

MÁRCIA CRISTINA GONÇALVES CARDOSO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação e Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, *Campus* Universitário de Abaetetuba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciada Pleno em Pedagogia, sob orientação do Profª. M.Sc. Thaís Pinheiro Abreu Vasconcelos.

ABAETETUBA/PARÁ

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C268j Cardoso, Márcia Cristina Gonçalves.
Os jogos como recurso no ensino da leitura e escrita de alunos do 1° ano do ensino fundamental / Márcia Cristina Gonçalves Cardoso. — 2018.
31 f. : il.

Orientador(a): Profª. MSc. Thaís Pinheiro Abreu Vasconcelos
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Pedagogia, Abaetetuba, 2018.

1. Jogos. 2. Leitura e Escrita. 3. Práticas pedagógicas. I. Título.

CDD 370.71

MÁRCIA CRISTINA GONÇALVES CARDOSO

OS JOGOS COMO RECURSO NO ENSINO DA LEITURA E ESCRITA DE ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do Grau de Licenciado Pleno em Pedagogia, sob a orientação do Profa. M.Sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos analisado e aprovado pela Banca Examinadora formada pelos professores.

BANCA EXAMINADORA:

_____

Prof.ª M.Sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos – UFPA
(Orientador)

_____

Prof. Doutor Waldir Ferreira de Abreu -UFPA
(Membro)

_____

Prof. Me. Petrônio Medeiros Lima Filha -UFPA
(Membro)

ABAETETUBA/PARÁ
2018

Dedico este trabalho a Deus o autor de minha existência e por min ajudar na realização de mais este sonho, a minha por min apoiar em todos os momentos de minha, aos meus amigos que me ajudaram nesta caminhada, principalmente nos momentos mais difíceis, a todos os meus sinceros agradecimentos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ser a minha fortaleza e ter me ajudado a vencer todos os obstáculos encontrados e não ter me deixado desistir de meus objetivos.

A toda a minha família principalmente aos meus pais Maria Gonçalves Cardoso e Brasil dos Santos Pereira Cardoso que são o meu porto seguro em todos os momentos me apoiando e incentivando em todos os momentos da minha vida.

Ao meu filho Marcos Daniel Cardoso Pereira que é minha inspiração e que me apoia com suas atitudes, seu caráter e palavras de incentivo, nos momentos de dúvidas e incertezas e isso faz revigorar minhas forças, a você meu amado todo o meu amor e admiração.

Aos meus verdadeiros amigos, a quem eu sempre posso contar nos momentos de alegrias e tristezas, todo o meu respeito e carinho.

Aos meus queridos professores que foram tão importantes nesta etapa de minha vida acadêmica, obrigada por todos os conhecimentos que vocês me repassaram e que aprendidos verdadeiramente, ninguém nos tirar.

A minha professora orientadora Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos, obrigada pela paciência e apoio nesta etapa de conclusão e que foi de suma importância, o termino deste trabalho e para a conclusão demais esta etapa de minha vida. Os meus sinceros agradecimentos.

A todos aqueles que contribuíram e contribuem para a minha formação pessoal e profissional todo o meu amor e carinho.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar de que forma os jogos educativos contribui como um meio facilitador para o ensino da leitura e escrita dos alunos 1° ano do Ensino Fundamental. Na escola, o jogo é uma forma de possibilitar às crianças um meio de aprendizagem prazerosa, instigante e programado, com possibilidades de estimular várias competências. Geralmente professores preocupados com o ensino tradicional esquecem de que cada criança tem sua fase e precisa de incentivo para alcançar o ensino e aprendizagem, acabam por deixar os jogos de lado esquecendo-se que eles são ferramentas importantes. Os jogos não precisam só ser vistos como atividades recreativas, mas também como algo que faz parte da cultura das crianças, de seus costumes, permitindo que se desenvolvam melhor na sociedade, conseguindo alcançar êxito em seus objetivos. A investigação a cerca desse trabalho foi subsidiada por pesquisas bibliográficas e pesquisa de campo, a pesquisa de campo através de um questionário com perguntas abertas, que promove a obtenção de dados. Este estudo teve a intenção de identificar e em seguida analisar, descrevendo a realidade encontrada no que diz respeito à importância dos jogos como suporte para o 1º ano do Ensino Fundamental. Na pesquisa realizada com as professoras percebe- se que o trabalho com a ludicidade, o jogo é um fomento tanto para o desenvolvimento do intelecto das crianças quanto para a relação com as pessoas ao redor, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Nesta perspectiva, os jogos se tornam um subsidio facilitador em práticas pedagógicas; ao recorrer aos jogos, cria com seus alunos, no ambiente escolar, um lugar agradável, que permite a socialização. Dessa forma, o professor tem um papel fundamental porque proporciona relação do conhecimento através das brincadeiras e jogos.

PALAVRA-CHAVE: Jogos; Leitura e Escrita; Práticas Pedagógicas

ABSTRACT

This work aims to analyze how educational games contribute to support significantly the teaching of reading and writing of students 1st year of Elementary School. At school, play is a way to enable children a pleasurable, thought-provoking and programmed learning environment, with possibilities for learning various skills. Generally teachers concerned with traditional teaching forget that each child has his or her stage and need encouragement to achieve teaching and learning, end up leaving the games aside forgetting that they are important tools for learning. Games need not only be seen as recreational activities, but also as something that is part of the culture of children, their customs, allowing them to develop better in society, achieving success in their goals. In the research carried out with the teachers we can see that working with playfulness and with games is an encouragement both for the development of the children's intellect and for their relationship with the people around them that facilitates teaching and learning. The research about this work was subsidized by bibliographical research and field research, the field research through a questionnaire with open questions, which promotes the collection of data. This study intends to identify and then analyze, describing the reality found regarding the importance of games as a support for the 1st year of Elementary School. In the research carried out with the teachers it is noticed that the work with playfulness, the game is a promotion both for the development of the children's intellect and for the relationship with the people around, facilitating the teaching-learning process. In this perspective games become a facilitating subsidy in their pedagogical practices, when using the games he creates with his students, in the school environment a pleasant place that allows socialization. In this way, the teacher has a fundamental role because he makes the relation of knowledge through play and games.

KEYWORDS: Games. Reading and writing. Pedagogical Practices

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 9

2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA DA CRIANÇA DO ENSINO FUNDAMENTAL 11
2.1 Os jogos na educação da criança do ensino fundamental 11
2.2 A diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo 13
2.3 O que é ensino fundamental de 9 anos 14
2.4 As atividades de leitura e escrita no primeiro ciclo do ensino fundamental de 9 anos 15

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO 16
3.1 Ensino aprendizagem através de atividades lúdicas 18
3.2 A criança e a aprendizagem 19
3.3 Os jogos como facilitador da aprendizagem 20

4 O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO 21
4.1 Caracterizações da escola 21
4.2 A visão dos professores 22

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 28

REFERÊNCIAS 29

1 INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas e se inserem no cotidiano da sociedade em diferentes partes do mundo. Através das atividades com os jogos, as crianças adquirem saberes acerca da lógica e funcionamento da leitura e escrita, e também é desenvolvida noções de espaço, forma, equilíbrio, dentre outras habilidades, de acordo com a faixa etária.

O presente trabalho tem como tema: Os Jogos Educativos Como Suporte No Ensino Da Leitura e Escrita dos Alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, a escolha do tema se deu por acreditar que a ludicidade se tornou uma forma de contribuição muito significativa para a vida escolar desses alunos. Tem como objetivo analisar de que forma os jogos didáticos contribuem como suporte no ensino da leitura e escrita para os alunos do 1˚ano do Ensino Fundamental; identificar de que forma os jogos vêm sendo trabalhado com esses alunos; e verificar como os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental se desenvolvem com a utilização dos jogos.

Geralmente os professores preocupados com o ensino tradicional, acabam esquecendo de que cada criança tem seu tempo e necessitam de estímulos para alcançar etapas “maiores”. Acabam esquecendo-se de utilizar esses instrumentos lúdicos que também são importantes para o processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos devem ser engrandecidos por fazer parte da cultura de vários povos, onde possibilita um ensino mais significativo. Todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem das crianças necessitam estar conscientes da importância dos jogos e brincadeiras existentes para ajudar na composição do conhecimento. As reflexões são precisas e enriquecedoras, uma vez que todos necessitam estar envolvidos na educação.

Para a realização de tal trabalho fez- se necessário à realização de um questionário com 02 professoras do 1º ano do Ensino Fundamental, onde as mesmas responderam 06 perguntas. As perguntas buscam informações sobre o papel e a importância dos jogos com esses alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.

A investigação a cerca desse trabalho foi subsidiada por pesquisas bibliográficas e pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica foi feita através de fontes de informações escritas a respeito do tema, logo, ao fazer uso desse tipo de

pesquisa a intenção é de obter aprofundamento teórico para base de análise dos dados coletados.

Já a pesquisa de campo é necessária para haver contato com a realidade empírica, onde há a busca pela compreensão dos fatos e das variáveis da investigação. Por isso, a pesquisa de campo através de um questionário com perguntas abertas, que promove a obtenção de dados.

Este estudo teve a intenção de identificar e em seguida analisar, descrevendo a realidade encontrada no que diz respeito à importância dos jogos como suporte para o 1º ano do Ensino Fundamental.

Para uma melhor abordagem do trabalho, usa-se as seguintes sequências, na segunda seção aborda-se a importância dos jogos didáticos no processo de leitura e escrita da criança do ensino fundamental, bem como, a diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo; o ensino fundamental de 9 anos; e as atividades de leitura e escrita no primeiro ciclo do ensino fundamental de 9 ano.

Na terceira seção aborda-se a importância dos jogos no processo de alfabetização; o ensino e aprendizagem através de atividades lúdicas; a relação da criança e a aprendizagem; e o jogo como facilitador no processo de aprendizagem.

Na quarta e última seção se deu a descrição da entrevista a respeito do uso do lúdico como recurso didático; a caracterizações da escola; e , finalizamos, com a visão dos professores.

2 A IMPORTANCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA DA CRIANÇA DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Nesta seção será abordada a importância dos jogos no processo da leitura e escrita no Ensino Fundamental; a diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo; falar sobre o ensino fundamental de 9 anos; e as atividades de leitura e escrita no primeiro ciclo do ensino fundamental de 9 ano.

2.1 Os jogos na educação da criança do ensino fundamental.

Os jogos são meios de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem agradável e motivador, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades. Atualmente, os docentes preocupados com a alfabetização tradicional não lembram-se de que cada criança tem seu tempo e precisam de incentivo, para alcançar a alfabetização; isso faz com que acabem deixando os jogos de lado, esquecendo-se que estes são mecanismos importantes.

Os jogos como auxiliadores no processo de ensino-aprendizagem, no ensino fundamental, representam mais de que uma mudança de conceito, pois suas tradições proporcionam melhor desenvolvimento da criança em sociedade, conseguindo alcançar sucesso em suas metas.

> O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que, coloca o aluno diante de situações lúdicas, como jogo, podendo ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Desta forma, é possível desenvolver nas escolas atividades com jogos e brincadeiras em todas as disciplinas, de modo que venha colaborar com a criança na sua passagem da língua oral e a escrita.

Desde a sociedade primitiva as crianças aprendiam por meio da imitação, o através das atividades cotidianas; a educação das crianças era importante transmitiam habilidades adquiridas, e passadas de geração a geração, a partir do contato com a prática.

Almeida (2003) retrata que nesse contexto a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos que representavam a sobrevivência. Sendo assim, o ato

de brincar por meio dos jogos oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária.

Nesse sentido, os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas, que se inserem no cotidiano da sociedade em diferentes partes do mundo e épocas da vida. Através das atividades com os jogos as crianças adquirem saberes acerca da lógica e funcionamento da escrita, e também é desenvolvida noções de equilíbrio, forma, espaço.

Conforme Almeida (2003, p.119) “na Grécia Antiga um dos maiores pensadores, Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância.” Assim há muitos anos atrás os jogos já eram vistos como facilitadores que proporcionavam a aprendizagem.

A aprendizagem através do lúdico é um assunto que vem conquistando espaço no panorama educacional. Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como recurso no dia a dia escolar possibilita a construção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. As atividades lúdicas são muito importantes no aprendizado dos alunos, pois são atividades que reúnem, interessam e exigem atenção das crianças. A partir de jogo, brincadeiras, a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, enfim, aprender.

O jogo é uma importante ferramenta no processo de ensino aprendizagem na educação das crianças do ensino fundamental; durante o jogo a criança toma decisões, resolve conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções.

Vale ressaltar que brincar está ligado ao ser humano; e, determinar uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecer a criança. Por meio da participação em jogos e brincadeiras, o aluno interage e socializa, com os outros.

É importante que a criança encontre na escola um espaço propício às suas brincadeiras, uma vez que brincar, leva-a a vencer seus medos, experimentar novas sensações, fazer descobertas sobre si e sobre o outro. Sendo assim, é indispensável compreendermos a importância de inserir e fazer a utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica.

O lúdico é um recurso pedagógico preciso; uma ferramenta que o professor pode utilizar em sua prática pedagógica, e que permite estimular o educando e, mostrar aspectos espontâneos e naturais essenciais, para o desenvolvimento de seu processo de ensino aprendizagem.

2.2 A diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo.

No Brasil, atualmente, as significações mais comuns e utilizadas no contexto educacional são jogo, brincadeira e brinquedo.

No que diz respeito ao brinquedo, a relação da criança com brinquedos pode possibilitar a aprendizagem de forma prazerosa e também explorar a imaginação, os sentimentos e emoções, o habitat natural e social. Este tem uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto à sua utilização.

De acordo com as concepções de Braugere (2008, p. 13), “o brinquedo não parece definido por uma função precisa, trata-se, antes de tudo, de um objeto que a crianças manipula livremente, sem estar condicionada às regras da natureza”. Desta forma, o brinquedo oferece à criança a liberdade, permite a espontaneidade, a impressão dos sentimentos e a entrega por inteiro à atividade desempenhada.

Segundo Kishimoto (1997), o conceito de brinquedo, é algo fundamental para o trabalho da ludicidade, considera que ele supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, mostrando, através disto que, o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Logo, podemos compreender o brinquedo como uma representação de determinada realidade, um objeto que permite a criança tanto reproduzir objetos de sua vida pessoal, quanto internalizar seu imaginário.

O brincar é uma ação acima de tudo lúdica; a brincadeira pode e deve fazer parte de toda a nossa vida, mas historicamente tem sido reservada, em nossa sociedade, à infância. Para os estudos, o brincar é uma atividade humana criadora na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças.

Ao brincar a criança vai construindo, compreendendo e utilizando os conceitos simbólicos, bem como a capacidade de perceber, criar, assegurar laços e confiança no outro.

O jogo é uma atividade que contribui na formação corporal, afetiva e cognitiva, por ser uma prática lúdica, se torna mais atrativa e eficiente no desenvolvimento da pessoa.

Para Piaget (1994), o jogo é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação. No jogo a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. O autor defende que o jogo não é decisório nas transformações das estruturas, mas pode mudar a realidade.

Através dos jogos as crianças se comunicam com o mundo expressando-se, descarregando suas energias, interagindo com o meio onde vivem e com sua cultura. É brincando que a criança pratica suas habilidades, provoca o funcionamento do pensamento e adquire conhecimento social e emocional.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são importantes, a partir deles, a criança constrói, experimenta e aprende a demonstrar toda a sua criatividade. Por tanto considerando a polissemia em torno destes “conceitos de ludicidades”, esses termos são usados, ao mesmo tempo, como sinônimos sem a diferença no uso, havendo assim contradições conceituais e metodológicas.

2.3 O que é ensino fundamental de 9 anos

O ensino fundamental de 9 anos, proporciona as crianças um tempo prolongado na escola com possibilidade de aprender um ensino de qualidade, sendo uma proposta do MEC. O objetivo é fazer com que aos 6 anos de idade a criança esteja no primeiro ano do ensino fundamental e conclua, esta etapa de escolarização, aos 14 anos.

A ampliação do ensino fundamental começou a ser discutido no Brasil em 2004, mas o programa só teve início, em algumas regiões, a partir de 2005. O prazo para que o ensino fundamental seja de 9 anos em todo o Brasil foi até 2010.

Com a lei nº 9.394 de 20 de abril de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, o objetivo é assegurar a todas as crianças um tempo mais longo de convívio escolar, maiores oportunidades de aprender e, com isso, uma aprendizagem com qualidade. É inegável que desde a década de 1980, documentos oficiais legitimaram o direito à educação na infância.

A constituição de 1988 instituiu o direito educação às crianças de zero a seis anos de idade e é dever do Estado oferecer creches e pré-escolas. Essas

prerrogativas foram reafirmadas no Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990) e na lei de diretrizes e bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996).

Nesta perspectiva, compreendemos que as crianças têm direitos pautados pela lei de diretrizes e bases da educação nacional, bem como, sua cultura preservada e respeitada no ambiente escolar; também ter acesso a diferentes linguagens, inclusive a linguagem escrita e sua notação, desde a Educação infantil; viver de maneira lúdica, com a leitura e a escrita, por meio de brincadeiras, jogos com palavras.

2.4 As atividades de leitura e escrita no primeiro ciclo do ensino fundamental de 9 anos.

A leitura e a escrita se apresentam no dia a dia das crianças antes de sua entrada na escola, por práticas que os pais e demais pessoas da família passam para elas. Tanto a leitura quanto a escrita acontecem na rotina de todos os dias de cada pessoa de maneiras diferentes, pois, cada pessoa tem seu entendimento particular.

> Me vejo então na casa mediana em que nasci, no Recife, rodeada de árvores, algumas delas como se fosse gente tal a afinidade entre nós. A velha casa, seus quartos, seu corredor, seu sótão, seu terraço, o sítio das avencas de minha mãe, o quintal amplo em que se achava, tudo isso foi o meu primeiro mundo. Nele engatinhei, balbuciei, me pus de pé, andei, falei. Na verdade, aquele mundo especial se dava a min como o mundo de minha atividade perceptiva, por isso mesmo como mundo de minhas primeiras leituras (FREIRE, 1988, p. 12-13).

Assim, deve ocorrer a compreensão da capacidade da leitura, pois aprender a ler o mundo quer dizer conhecer os valores, fortalecer um pensamento. Também é aprender a ler as verdades do cotidiano. Desde criança, a vida nos ensina e nos prepara para obtermos conhecimento. Vale ressaltar, a importância no entendimento que a criança tem tanto da leitura quanto da escrita.

Uma vez que a leitura é responsável por contribuir de forma significativa com a formação do indivíduo, influenciando-o a analisar a sociedade, seu dia a dia, de modo particular, ampliando e diversificando visões e interpretação sobre o mundo com relação à vida em si mesma, é função primordial da escola ensinar a ler.

Também, é função essencial da escola ampliar o domínio dos níveis de leitura e escrita e orientar a escolha dos materiais de leitura.

É importante ressaltar que a leitura é a base do processo de alfabetização e da formação da cidadania. É papel de cada professor saber que ao educar e ensinar, eles colaboram para o desenvolvimento das potencialidades do ser, tanto individual quanto no social, e que durante o período da escolarização de seus alunos, é seu ofício medir, direcionar o processo de leitura, pois a mesma não é solitária e sim compartilhada. Desse modo, será fácil o mesmo notar o poder transformador que a leitura possibilita em na vida e as deficiências causadas naqueles que não leem.

> Quem não lê enxerga o mundo com os olhos de outrem. Acredita que ouve e não constrói parâmetros próprios para analisar o mundo a partir de diferentes perspectivas. Está lastimavelmente atrelado ao mundo físico, ao material. Deixa de utilizar a capacidade que mais caracteriza o ser humano: a abstração (BOZZ, 2011).

Desta forma, feliz da criança, jovem ou adulto que encontrar em seu caminho instituições escolares e profissionais que lhe coloquem o livro nas mãos e que estes tenham a oportunidade, afastando preconceitos. É esse de fato o perfil do professor mediador; requerer principalmente o gosto pela leitura.

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Nesta seção aborda-se a importância dos jogos no processo de alfabetização; o ensino e aprendizagem através de atividades lúdicas; a relação da criança e a aprendizagem; e o jogo como facilitador no processo de aprendizagem.

Para Soares (2007), a palavra alfabetização, etimologicamente, significa: levar á aquisição do alfabeto, ou seja, o ato de ensinar a ler e escrever. Dessa forma, a particularidade da alfabetização é a conquista do código alfabético e ortográfico, através do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Sabemos que alfabetização é um processo que torna possíveis aspectos cognitivos e sociais. Ao oferecer condições para que o indivíduo tenha acesso ao mundo da escrita, o professor não proporciona somente a capacidade ler e escrever, mas também torna real a adequação da leitura e da escrita com todas as funções que elas têm na sociedade e como instrumento na luta pelo progresso da cidadania.

Como ensinar uma criança a ler e escrever? Tal pergunta sempre permeia o processo de alfabetização. Por algum tempo acreditou- se que o aprendizado da leitura e escrita era apenas parte das responsabilidades da escola, e que as dificuldades que adivinham desse processo só seriam solucionadas com a escolha certa do método de alfabetização, o que garantiria ao professor ter domínio sobre o aprendizado dos alunos. Este assunto tem se discutido bastante, fazendo-se retomar algumas considerações a respeito da alfabetização.

A respeito ao processo de alfabetização é preciso analisar as realidades sociais, culturais, políticas e econômicas que a definem na construção dos métodos e matérias didáticos para esse processo, assim como a concepção do professor.

Através dos jogos e de atividades lúdicas desenvolvidas nas escolas a criança aprende a se socializar com os demais colegas, dessa forma, consegue formar seus próprios pensamentos, selecionar suas ideias, adquirir entendimento e aprender estabelecer relações lógicas. O ato de jogar e de brincar exige da criança movimentação física e provoca instigação mental.

O mundo da fantasia e da imaginação é um mundo onde a criança está em atividade contínua, tanto nos aspectos físicos ou emocionais. Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, é um dos meios mais estimuladores da construção do conhecimento. O jogo motiva a aprendizagem informal e formal, ajuda no processo ensino- aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação e a criatividade. Através de atividade lúdica a criança passa a desenvolver as suas capacidades, conhecendo suas habilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoestima.

> O jogo educativo é uma área que pode se tornar alvo de inúmeras pesquisas. Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, num crescimento muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora (FERREIRA, 1978, p. 43).

Na alfabetização os jogos podem ser poderosos aliados para haver a reflexão nos alunos sobre o processo de escrita, sem serem necessariamente obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido.

Assim, os jogos buscam durante o processo de alfabetização e letramento contribuir de maneira especial e desafiadora para a aprendizagem. Além disso,

permite ao professor criar inúmeras possibilidades de exploração e uso do sistema alfabético, que motivem a criança a se aproximar cada vez mais da leitura e escrita.

3.1 Ensino aprendizagem através de atividades lúdicas

O lúdico com certeza é capaz de ser usado pelos educadores como forma de motivar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, pois é por meio de jogos e brincadeiras que acontece o desenvolvimento das potencialidades das crianças. É necessário fazer relação entre a teoria e a prática do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

> É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações os significados de alguns objetos. (VIGOTSKY,1991, p. 122).

A ludicidade tem sido um tema da atualidade que vem sendo bastante discutido teoricamente, principalmente a cerca de seu significado e sua função. Os estudos a respeito da origem, a definição do termo lúdico e sua eficácia na formação da criança também vem sendo discutido.

> A etimologia do vocábulo lúdico, surge do latim *ludus* que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo *lusório*, embora venha sendo utilizados em justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês *jeu*, do inglês *play* e do alemão s*piel*. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo ludo e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade (CARDOSO, 2008, p. 57).

Nos estudos de oliveira (1985), a ludicidade se definida como um recurso para a construção de aprendizagens espontâneas.

> (...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a critica, a criatividade, a socialização. Sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativas, senão a mais significativa, pelo seu conteúdo pedagógico social (OLIVEIRA *apud* SALOMÃO; MARTINIZ, p. 02).

O que nos possibilita afirmar que o lúdico é um recurso pedagógico e social, um subsidio que o professor pode usar em seus métodos, que pode auxiliar na dinâmica da sala de aula, bem como, na descoberta social do aluno. O lúdico possibilita as crianças dispor aspectos interiores, naturais, fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem.

Através dos jogos a criança pode aprender brincando, fazendo relação dos conteúdos programáticos com os jogos e as brincadeiras, deixando para trás o método tradicional de ensino, não necessariamente as atividades precisam ser somente através do quadro negro e do giz em sala de aula.

O lúdico dentro do processo educativo pode transforma-se em atividade muito rica a partir do momento que o educador e os alunos interagem formando conhecimento e socializando-se, podendo atuar na escola de forma a ocasionar a interdisciplinaridade, para transmitir seus conceitos. A introdução do aspecto lúdico na aprendizagem facilita o desenvolvimento social, pessoal e cultural. Desse modo, auxiliando na boa saúde mental e física do educando ao longo da vida.

3.2 A criança e a aprendizagem

O conhecimento se define com a maneira em que o indivíduo compreende o mundo. Para que ocorra o ensino, se faz necessário, estender mãos de desafios, e por meio destes, as crianças adquirem o conhecimento. Por tanto é necessário que o professor trabalhe em cima do saber adquirido pela criança, inserindo novos conhecimentos e ampliando o que ela sabe através da instigação.

A ludicidade é uma forma de se buscar entender a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças referente ao ensino da leitura e escrita. Dessa forma, os jogos passam a ser um recurso necessário para as atividades pedagógicas.

> O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como um jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

É possível incluir, em todas as disciplinas atividades com jogos e brincadeiras, auxiliando as crianças na passagem entre a língua oral e escrita. A escola deve ser um ambiente onde se faz continuamente a eficácia no processo

educativo através de momentos em que os jogos possam estar incluídos para se ajudar a construção de conhecimento de maneira eficaz e contagiante.

3.3 Os jogos como facilitador da aprendizagem

Os jogos educativos devem ser vistos como uma importante ferramenta no processo do ensino-aprendizagem e não como um simples passatempo no ambiente escolar. É com os jogos que as pessoas procuram levantar suposição, resolver problemas para a construção de seu conhecimento efetivo.

Os jogos explorados durante os processos ensino-aprendizagem podem contribuir de maneira particular e desafiadora. Também ao educador criar possibilidades, através dos jogos e brincadeiras, os educandos podem resolver disputa e questões para que se possa conhecer, aprender, vivenciar, expressar emoções, se colocar diante de desafios, interagindo consigo mesmo e com os outros.

> As crianças iniciam seu aprendizado antes mesmo de entrarem para a escola, justamente o aprendizado dos conceitos espontâneos. Qualquer situação de aprendizado apresenta uma história prévia e, portanto, as crianças já possuem suas primeiras hipóteses sobre os conteúdos a serem trabalhados, o aprendizado e o desenvolvimento estão relacionados desde o primeiro dia de vida dos sujeitos (VYGOSTSKY, 2007).

A aprendizagem é um processo de desenvolvimento para o ser humano. É nesta perspectiva que a escola deve promover atividades como jogos, favorecendo a descoberta do novo, provocando a curiosidade, ativando a percepção e a concentração, além disso, estimulando o desenvolvendo o físico e o mental, possibilitando o crescimento, potencialidades e capacidades.

Os jogos são atividades que exercitam a habilidade mental e a imaginação das pessoas de modo geral. Toda a atividade lúdica prende a atenção, agrada, entusiasma e, o mais importante, ensina com maior eficácia; pelo fato de repassar as informações de várias maneiras, estimulando os sentidos, sem ser de maneira cansativa.

Nos jogos as informações podem ser significantemente maiores; os apelos sensoriais podem ser ampliados e isso faz com que o interesse e atenção das crianças sejam mantidos, adquirindo assim a absorção da informação. Logo, toda

atividade que imbrica a ludicidade pode se tornar uma ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo pode ser considerado um importante meio de aprendizagem, pois propicia um desenvolvimento coletivo e dinâmico no âmbito cognitivo, afetivo, motora e social, além de contribuir para a construção da independência da criatividade, da responsabilidade e de auxilio para os educandos.

O trabalho em sala de aula com jogos, em essência, leva as crianças adquirir conhecimento a partir do lazer e da diversão, sendo que a motivação da criança está ligada à forma e à abordagem dada pelas estratégias educacionais apresentadas. Os jogos são um meio enriquecedor, nos quais se busca o aumento de, além de, se obter autoconfiança e a motivação em relação aos conteúdos a serem apreendidos.

4 O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO

Por entender a importância de se trabalhar com a ludicidade o intuito deste trabalho é analisar de que forma os jogos educativos estão contribuindo para o ensino da leitura e escrita no ensino fundamental; e, como estar à visão dos professores, suas práticas com a utilização desses recursos e sua importância dada a elas. Desta forma iniciei o questionário de 6 perguntas com 2 professoras que atuam no primeiro ano do Ensino Fundamental Menor na Escola E.M.E.I.F Professor Sagrado Coração de Jesus, e obtive um total de 12 respostas.

4.1 Caracterizações da escola

A pesquisa foi realizada na Escola E.M.E.I.F Professor Sagrado Coração de Jesus que fica localizada no município de Abaetetuba, situada na região ribeirinha no Rio Maracapucu, é uma escola considerada de pequeno porte, possui uma estrutura regular para atender as necessidades de 136 alunos, um quadro geral de 21 funcionários, sendo 7 professores; 1 diretor; 1 secretária; 1 agente administrativo; 4 serventes; 1 vigia; e 6 rabeteiros, que transportam as crianças até a escola. O espaço físico é divido da seguinte maneira: 10 salas de aula, 1 secretaria, 1 sala de leitura, 1 copa, 1 refeitório, 2 banheiros, feminino e masculino.

4.2 A visão dos professores

O presente trabalho tem como tema: Os jogos educativos como suporte no ensino da leitura e escrita de alunos do primeiro ciclo do Ensino Fundamental da Escola E.M.E.I.F Professor Sagrado Coração de Jesus. Foi aplicado o questionário com duas professoras, que se colocaram disponível para responder. Logo iniciei as perguntas com as 2 professoras onde irei identificar como professora 1 (P1) e professora 2 (P2).

A priori iniciei perguntando qual era o entendimento delas sobre o lúdico:

> Bem o lúdico para min é a forma de você ensinar uma criança brincando ou através de jogos, dança, música e fazer ela aprender se divertindo. (P1)

> Lúdico para min são atividades como jogos e brincadeiras educativas, ao mesmo tempo em que a criança estar brincando ela estar aprendendo também. (P2)

Na primeira pergunta pude perceber que as duas professoras têm entendimento básico sobre o que é o lúdico, ambas responderam de forma semelhante, que o lúdico são jogos, brincadeiras, dança, música, atividades divertidas e prazerosas para se ensinar uma criança.

Prosseguir com a segunda pergunta do questionário sobre a importância do lúdico no processo de leitura e escrita dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental:

> É muito importante, na verdade, é uma ferramenta muito necessária para nós professores. Nós temos que usar o lúdico nessas séries, até porque, as crianças ainda não têm a compreensão do que é uma palavra, elas estão no momento aprendendo as vogais, as consoantes e tudo que for bastante lúdico para elas é bastante chamativo. Em forma de brincadeira elas aprendem isso, e aprender dessa forma é muito importante. (P1)

> O lúdico no processo da leitura e escrita dos alunos é fundamental, principalmente, nessas series de 1° a 3° ano do ensino fundamental, eu particularmente trabalho bastante com meus alunos do 1° ano e vejo o quanto eles se desenvolvem, principalmente nestes dois aspectos, leitura e escrita que é o principal nesta etapa de escolaridade dos alunos. (P2)

Nesta segunda pergunta ambas as professoras tiveram conceitos muito parecidos sobre o lúdico no processo de leitura e escrita e a compreensão de que a ludicidade é uma ferramenta necessária e indispensável neste processo de desenvolvimento dos alunos.

A P1 diz “nós temos que usar o lúdico nessas séries até porque as crianças ainda não têm a compreensão do que é uma palavra”. A mesma dar ênfase de o quanto é difícil para criança aprender a juntar as vogais, a formar palavras, escrever e ler determinadas palavras, por mais simples que seja, para elas parece ser muito difícil e que através do lúdico se torna simples e eficaz.

A P2 também relatou a importância de se trabalhar o lúdico neste primeiro ciclo do ensino fundamental, no que se refere ao ensino da leitura e escrita.

A terceira pergunta foi a respeito das maiores dificuldades em usar o lúdico na sala de aula:

> Bom, para mim, as dificuldades que eu encontro é nos materiais, materiais para usar. Vamos supor, eu quero fazer um teatrinho, mas eu não tenho, não tem fantoche na escola; até que a televisão tem, então, eu busco usar com desenho que fale sobre a importância de alguns temas sobre o lixo, a higiene e outros. Essa é uma forma lúdica também de repassar para as crianças aquela questão que é importante, elas ficam ali assistindo e entendendo e torna uma forma agradável para elas aprenderem; vejo que elas gostam e ao mesmo tempo aprendem. (P1)

> As dificuldades são inúmeras, pois para se trabalhar o lúdico requer paciência, dedicação e tempo para produzir materiais,

> formar jogos e brincadeiras que venham contribuir para o desenvolvimento das crianças. A escola tem televisão e alguns jogos, mas, se não produzirmos jogos novos, se torna repetitivo e logo eles perdem o interesse, então esta é a dificuldade, não é fácil, mas procuro fazer o que posso para prender a atenção das crianças sobre determinado assunto. (P2)

Percebe-se que ambas as professoras responderam que a maior dificuldade é a de que a escola possui pouco subsidio de ludicidade para se trabalhar. A P1 fala “amos supor, eu quero fazer um teatrinho, mas eu não tenho, não tem fantoche na escola”. Pude perceber que a mesma gosta mais de trabalhar a parte artística como o teatro e vídeos; na minha concepção, é bastante relevante para a aprendizagem das crianças.

Pode-se compreender que o ensino da linguagem oral de forma lúdica, proporciona para os alunos uma motivação na pratica da leitura e escrita. Por isso, a relevância da propagação do teatro de fantoches como ferramenta pedagógica, é importante para o incentivo do ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental.

A P2 prioriza os jogos, ela pesquisa e monta diferentes tipos de jogos para incentivar e instigar suas crianças. Notei, que as duas, apesar das dificuldades e com pouco recurso, fazem de tudo para desenvolver a leitura e escrita dos alunos utilizando a ludicidade.

A quarta pergunta feita as professoras entrevistas foi se a escola incentivava na utilização do lúdico durante a prática pedagógica:

> A escola incentiva, a gente faz o que pode, sempre que dar para usar, e sempre que dar para fazer um trabalho para as crianças usando os jogos ou usando a imaginação deles a gente faz. (P1)

> Sim, a escola incentiva, mas não oferece subsídios suficientes para que possamos trabalhar de maneira diferenciada com os alunos, então, se o professor quiser trabalhar diferentes tipos de jogos e brincadeiras tem que correr atrás. (P2)

Ambas as respostas foram que sim, porém, observa-se que além da escola oferecer poucos materiais pedagógicos de ludicidade, o professor tem que produzir seus materiais para possibilitar uma aula diferenciada e agradável para alunos.

Percebe-se na entrevista que as professoras não se acomodaram e por entender a importância de se trabalhar com as atividades lúdicas e como é importante incluir recursos metodológicos diferenciados para o incentivo da leitura e escrita.

A quinta pergunta feitas as professoras entrevistadas foi se já haviam participado de alguma formação referente ao lúdico para facilitar processo de leitura e escrita.

> Pela prefeitura ainda não, formação referente ao lúdico ainda não, eu já participei de algumas que teve quando eu ainda estudava na universidade, mas foi em tempo bem curto, mas deu para ter uma noção do que é o lúdico, até porque trabalhar com o lúdico não é muito difícil. (P1)

> Sim já participei do pacto, oferecido para os professores de 1 a 3 ano do Ensino Fundamental Menor, foi através dele que aprendi a importância do lúdico para o aprendizado dos alunos. Eu confesso que era uma professora que trabalhava no método tradicional e percebi que minhas metodologias estavam ultrapassadas, corri atrás, por que gosto de minha profissão, e hoje vejo que dar certo sim, e aprendi a importância da ludicidade em minha prática profissional. (P2)

Nesta quinta pergunta as duas professoras falaram que sim, que já participaram de formações referentes ao lúdico, no entanto relataram de modo diferente suas participações, a (P1) relatou que ainda não participou de formação promovido pela prefeitura sobre lúdico, mas que participou de algumas durante sua vida acadêmica e que foram bem breves, porém, a mesma teve sim entendimento sobre a importância de se trabalhar com a ludicidade.

O mais interessante nesse relato foi a seguinte fala da professora P2 “confesso que era uma professora que trabalhava no método tradicional e percebi

que minhas metodologias estavam ultrapassadas, corri atrás por que gosto de minha profissão". É muito importante quando nos deparamos com um relato desses; a professora admitiu que em sua prática não estivesse alcançando seu objetivo devido utilizar métodos de ensino ultrapassados, logo, ela se permitiu mudar. Percebe-se neste relato de quanto é importante às formações. Ela ainda disse ter participado do Programa Pacto Pela Alfabetização, para os alunos do 1 a 3 ano do primeiro ciclo do ensino continuado para os professores.

A sexta e última pergunta do questionário foi, se elas utilizavam na rotina diária os jogos como ferramenta para aquisição da leitura e escrita:

> Sim, eu uso sempre os que têm na escola. E eu procuro sempre levar também alguns, gosto de pesquisar, e de ensinar dessa forma, porque eles dão mais atenção quando a gente ensina de uma forma diferenciada e divertida; então, procuro sempre usar sim, essa ferramenta, jogos, eu gosto de fazer teatrinhos quando eu quero explicar alguma coisa, um assunto para eles, então eu uso. (P1)

> Sim, os jogos e as brincadeiras ajudam muito, eu uso principalmente no final das aulas quando faltam uns 20 minutos para finalizar o horário. Quando eles já estão indispostos, sem vontade ou querendo fazer bagunça, e isso os anima, e uso também às sextas-feiras que trabalho só com atividades lúdicas e eles adoram. (P2)

Na sexta pergunta, as professoras entrevistadas só reforçaram o que haviam relatado nas perguntas anteriores, que as atividades lúdicas estão presentes em suas práticas metodológicas. A P1 ressalta que utiliza o lúdico para chamar a atenção de seus alunos em determinados assuntos e, que assim, eles conseguem aprender melhor.

Já a P2 aproveita para trabalhar perto do final dos horários das aulas, quando os alunos já estão indispostos e cansados, falou também que as sextas-feiras trabalham apenas com atividades lúdicas.

Como se observa, o trabalho com o lúdico, com os jogos é um estímulo tanto para o desenvolvimento do o intelecto das crianças quanto para sua relação interpessoal que facilita o ensino da leitura e escrita. Quando o professor recorre aos jogos ele cria com seus alunos, na sala um ambiente agradável, que permite a socialização. Logo, o papel do professor é fundamental porque ele faz a ligação do conhecimento através das brincadeiras e jogos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho foi possível compreender a importância que os jogos têm em relação ao desenvolvimento individual da criança, físico, sensorial e intelectual. Pedagogicamente representa uma função importante no desenvolvimento de aptidões na aprendizagem em grupo, o que favorece a socialização e a integração.

Nesta pesquisa foi possível identificar que quando os professores utilizam os jogos como recurso didático no processo de leitura e escrita obtém como resultado um processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, já que as crianças se dedicam mais e sentem-se mais estimuladas, fazendo assim com que o professor repense e analise suas práticas pedagógicas.

Logo, conclui-se que os jogos são recursos altamente importante e um meio indispensável para possibilitar e facilitar no processo de leitura e escrita no 1° ano do Ensino fundamental, os jogos são um meio de analisar e avaliar as aprendizagens de maneira especificas, competências e as potencialidades das crianças, desenvolvendo seu processo de leitura e escrita, fazendo assim um trabalho onde a criança tenha estímulos e motivação para o crescimento escolar e social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BOZZA, Sandra. **Ler é a possibilidade de ir além! É poder chegar a qualquer lugar, sem precisar de avião ou de trem**. Revista Aprendizagem, 2011.

BROUGERE, G. **BRINQUEDO e cultura**. 6 ed. São Paulo: Cortez.

CARDOSO, M. C. **Baú de memórias: representação de ludicidade de professores de educação infantil**/Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA. -2008.170 f.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** 21 ed. São Paulo: Cortez, 1998.

FERREIRA, Carlos Alberto Neto. **Mocidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ: Vozes, 1994.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

SALOMÃO, H. A. S.; -JORDÃO, A. P. M; **A importância do lúdico na educação infancial:** enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: http:?//www.psicologia.pt/artigos/textos/a0358.pdf. Acesso em: 21.07.2017.

ORTIZ, Jesús Paredes. **Aproximação teórica a realidade do jogo**. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artemed, 2005, p. 9- 28.

VYGOTSKY, Lev Semenatitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Disponível em: <http://pdeescola.mec.gov.br. Acesso em 02 setembro de 2017.

APÊNDICE

Questionário de perguntas feitas aos professores

1.O que é o lúdico?

.....

.....

2. Qual a importância de se trabalhar o lúdico no processo de leitura e escrita dos alunos do 1º ano/9?

.....

.....

3.Qual é a maior dificuldade encontrada para se trabalhar o lúdico em sala de aula?

.....

.....

4.A Escola incentiva o trabalho com o lúdico?

.....

.....

5.Você já participou de alguma formação referente ao lúdico para facilitar o processo de leitura e escrita?

.....

.....

6.Você utiliza as atividades lúdicas na rotina de sala de aula como ferramenta para o ensino da leitura e escrita?

.....

.....