

**INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
ALINE CRISTIANE XAVIER LEITE**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS
DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**PONTA GROSSA
2021**

ALINE CRISTIANE XAVIER LEITE

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, elaborado como
requisito parcial à obtenção do título de Licenciada
em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana.

Orientadora: Prof^a Me. Analia Maria de Fátima
Costa

**PONTA GROSSA
2021**

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho ao meu companheiro, Ericson, que sempre me incentivou a ser melhor e a me superar a cada dia, ao meu filho, Antonio, Cezar, que por muitas vezes, fez questão de ficar ao meu lado na sala durante as noites em que eu redigia esse trabalho, à minha caçulinha, Maria Teresa, o presente mais lindo que Deus me deu durante o percurso na Faculdade e que veio para mostrar o quão grande é a minha força de vencer para vocês e por vocês. À avó dos meus filhos, Lilian N. Rogoski que, enquanto sogra, se saiu uma ótima mãe, dando- me incentivo e apoio ao longo do meu curso.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e ao meu anjo da guarda, pela minha vida, e por me ajudar à ultrapassar todos os obstáculos ao longo do curso.

Agradeço aos professores do curso de Pedagogia, pelos ensinamentos, em especial à querida e exemplar Professora Anália Maria de Fátima Costa, que não por acaso foi escolhida minha orientadora. Obrigada por tudo e por tanto.

Agradeço á Faculdade Sant'Ana por ter me dado a chance e todas as ferramentas que me permitiram chegar ao final desse ciclo de maneira satisfatória.

Agradeço aos meus filhos Antonio Cezar e Maria Teresa que foram e sempre serão a maior motivação da minha vida.

Agradeço ao meu companheiro Ericson Rogoski que me incentivou ao longo do curso e compreendeu minha ausência enquanto eu me dedicava à realização desse trabalho.

Agradeço à avó dos meus filhos Lilia N. Rogoski, que mesmo com problemas de saúde, se fez presente auxiliando -me no cuidado com as crianças, para que eu passasse por etapas importantes do curso.

Agradeço as professoras participantes do estudo, em especial à Pedagoga Ana Luiza Chaicoski, pela colaboração e disposição no processo de obtenção com os dados da pesquisa.

Enfim, gratidão à todas as pessoas que eu conheci ao longo do curso e as que já faziam parte da minha vida e incentivaram-me durante esse processo. Vocês participaram de um dos capítulos mais importante da minha história.

Educar não é repetir palavras, é criar ideias, é encantar.

Augusto Cury

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REFLEXÕES SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	14
3. A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	18
4. METODOLOGIA DA PESQUISA	23
4.1 DESCRIÇÃO DO AMBIENTE DA PESQUISA.....	24
4.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA	24
4.3 COLETA DE DADOS	24
4.4 ANÁLISE DOS DADOS	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS.....	36
ANEXO 1	37
ANEXO 2	40
APÊNDICE 1	43

RESUMO

O uso de jogos e brincadeiras sempre se mostraram como importantes dispositivos para um aprendizado lúdico e vinculados ao desenvolvimento da aprendizagem nos anos iniciais, propiciam o processo de alfabetização mais satisfatório. A presente pesquisa traz reflexões sobre jogos e brincadeiras, alfabetização e letramento e a importância dessa prática para um aprendizado significativo e teve como objetivo principal analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, para tanto, optou-se pela pesquisa qualitativa com procedimentos técnicos de pesquisa de campo. O referencial teórico foi delineado nos seguintes estudiosos: Kishimoto (1996), Rau (2013), Soares e Batista (2005), Frade (2005), Moreira e Caleffe (2008), Cervo, Berviam e Silva (2007), Gonsalves (2001) e Minayo (2003). A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública de ensino da cidade de Ponta Grossa, direcionada à 3 (três) professoras, as quais participaram respondendo um questionário com 11 (onze) questões abertas a respeito da temática em pauta. A pesquisa apontou a relevância da inserção dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Alfabetização e Letramento. Criança. Professoras.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo trata sobre a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento para a criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental. É de conhecimento, que a utilização de uma metodologia voltada para a inserção dos jogos e brincadeiras faz diferença no aprendizado da criança em fase de alfabetização visto que, passam a aprender brincando.

A alfabetização é um marco importante para vida da pessoa, dificilmente esquece-se a primeira professora que fez parte dessa trajetória, pois, se tratando de ensino e aprendizagem se faz necessário que exista uma boa relação entre o professor e o aluno pois, o processo de alfabetização nem sempre acontece de forma fácil para criança, em razão de que o código escrito passa a ser um desafio no entendimento de como se constrói a língua escrita, assim, acredita-se que a inserção do lúdico no momento da realização desse processo em muito contribuirá para que a criança aprenda de forma mais espontânea.

De acordo com Rau (2013, p. 26),

Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando. Nesse sentido, a ludicidade, como elemento da educação, também é possível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar.

Assim, certifica-se que o aprendizado necessita ser transmitido para o educando de forma prazerosa, evitando assim que o mesmo desenvolva desinteresse pelo conteúdo ensinado.

O autor descreve ainda que “o seu olhar para essa abordagem deve ser o de alguém que se insere no ato de brincar, procurando perceber, identificar e ampliar seus conhecimentos práticos, teóricos e táticos sobre o tema” (RAU, 2013, p. 26), desse modo, o professor deve familiariza-se com o

processo de ensino através do lúdico e ficar atento a aprendizagem das crianças por meio da ludicidade, principalmente no início da alfabetização.

Conforme explica Soares e Batista (2005, p.43),

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

Para que essa aprendizagem ocorra cabe ao professor fazer uso de diferentes metodologias em sala de aula, inclusive o uso de jogos e brincadeiras com a intencionalidade que os educandos tenham sucesso no processo de alfabetização.

Para Frade (2005), os métodos na alfabetização não são inflexíveis, desta forma, cabe ao professor alfabetizador se permitir inovar em suas metodologias em sala de aula procurando atender a todos os alunos com um ensino que promova qualidade e equidade.

Comungando com as premissas acima, esta pesquisa apresenta como problemática: qual a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Quanto ao objetivo geral tem como proposta analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental e em relação aos objetivos específicos pretende: contextualizar sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira; apresentar os benefícios no desenvolvimento da alfabetização e letramento através dos jogos e brincadeiras e verificar a utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento nas turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A estrutura do trabalho está assim constituída: no primeiro capítulo versa em termos gerais sobre o tema em pauta, a problemática da pesquisa, os objetivos de ordem geral e específicos.

O segundo capítulo traz reflexões sobre o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira.

O terceiro capítulo descreve sobre a alfabetização e letramento a partir dos jogos e brincadeiras.

No capítulo quarto é abordado a metodologia utilizada para a elaboração da pesquisa, procedimentos adotados para a coleta de dados e análise dos resultados obtidos no estudo.

E no quinto e último capítulo descreve-se as considerações finais sobre a pesquisa.

O interesse pela respectiva pesquisa ocorreu a partir de experiências vivenciadas nos estágios realizados no curso de Pedagogia onde pude constatar em sala de aula o interesse que as práticas lúdicas despertavam nos alunos, como também, a necessidade em adquirir novos conhecimentos sobre a inserção dos jogos e brincadeiras nas salas de aula dos anos iniciais do ensino fundamental.

2. REFLEXÕES SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

A figura abaixo apresenta as diferenças dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, clarificando os respectivos conceitos.

Quadro 1.1 - Elementos existentes no jogo, no brinquedo e na brincadeira

Jogo	BRINQUEDO	BRINCADEIRA
Regras		Imaginação
Competição		Faz de conta
Cooperação		Socialização
Lazer		Lazer
Cognição		Cognição
Socialização		Interação
Imaginação		Regras
Dirigido		Esportividade

Imagens: Clipart, Ingimage e Photos To Go.

Fonte: RAU (2013, p. 47) **A lúdicode na educação:** uma atitude pedagógica.

O jogo o brinquedo e a brincadeira estão inseridos na sociedade desde seu início e é de suma importância, conhecer e distinguir seus eventuais conceitos para que se possa trabalhar da forma desejada.

Pode-se destacar diferenças e semelhanças entre o jogo a brincadeiras e o brinquedo Kishimoto (1996, p.6), relata que: "no Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo".

Deste modo, a distinção entre esses conceitos deve ser levado em consideração para elaboração das atividades feitas pelo professor. O conceito de jogo é construído de acordo com o contexto social e suas vivências. (KISHIMOTO, 1996)

No entanto, o uso do jogo na alfabetização corresponde ao âmbito educacional, com o intuito de obter resultados de aprendizagem a partir de seu uso e seu desenvolvimento baseado nos conteúdos à serem ensinados.

A autora supracitada destaca,

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira do faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO, 1996, p.13)

Constata-se assim, que as regras se fazem importantes para diferenciar o jogo de uma brincadeira, porém algumas formas de brincar se baseiam em uma conduta subentendidas de regras.

O brinquedo é o objeto lúdico que representa fortemente a infância e suas eventuais características, até mesmo enquanto adultos quando vimos algum brinquedo nos remetemos à memórias agradáveis relacionadas ao tempo de criança.

Em relação ao brinquedo, Kishimoto (1996, p.7) descreve,

O brinquedo supõe-se uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Nesse sentido, a criança manuseia o brinquedo de acordo com as regras da sua imaginação, associando o brinquedo à sua própria realidade no ato de brincar Kishimoto (1996, p.10), esclarece ainda que, “pode-se dizer que é o lúdico em ação, desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo”, logo, o ato de brincar e o brinquedo se relacionam diretamente com a infância e suas características imaginativas e concretas.

Diante dos apontamentos de diferenças e relações voltadas para os conceitos do jogo, brinquedo e brincadeira, pode-se refletir e constatar a importância acerca da alfabetização embasada na ludicidade.

Na perspectiva de Rau (2013, p. 62),

Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades da memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividade pedagógicas de maneira diferente e divertida.

Certifica-se, que a busca pelo conhecimento em ensinar por meio da ludicidade necessita de comprometimento e interesse do profissional, que visa alcançar objetivos de aprendizagem mutuamente satisfatórios, principalmente nessa nova fase que o educando vivenciará voltada para ensinamentos da alfabetização e letramento.

A autora mencionada acima descreve ainda,

Assim, na tentativa de revelar a aprendizagem do educando com os jogos, as brincadeiras e a exploração do brinquedo, é preciso ficar atento à observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade. (RAU, 2013, p. 64)

Portanto, é importante que o professor fique atento como as crianças se comportam frente os jogos e brincadeiras e a associação destes com o processo de aprendizagem.

Soares e Batista (2005, p.50), relatam, “é necessário que as pessoas sejam alfabetizadas e letradas; no entanto, há alfabetizados não letrados e também é possível haver analfabetos com um certo nível de letramento”.

Portanto, é importante que o processo de alfabetização e letramento caminhem juntos para que a criança reconheça o papel social da leitura e da escrita.

O contexto sobre a alfabetização e letramento a partir de jogos e brincadeiras será abordado na próxima seção.

3. A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A alfabetização é um processo relevante no contexto escolar dos alunos, pois, é na escola que se tem o primeiro contato formal com a leitura e a escrita, mesmo que já tenham tido contato com diferentes materiais escritos que circulam ao seu redor.

Neste sentido, para que esse processo de aprendizagem seja prazeroso e significativo, é importante que o professor possa se utilizar da ludicidade como mais uma ferramenta pedagógica, com a intencionalidade de ensinar a partir dos jogos e brincadeiras.

Soares e Batista (2005, p.43), afirmam:

O termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabetico-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita.

Portanto, para desenvolver a escrita alfabetica o educando precisa de capacidades motoras, cognitivas e atenção para relacionar tal sistema de linguagem, essa prática associada as metodologias promovem resultados positivos. Já o letramento vai além disso, é fazer uso dessa leitura e escrita no cotidiano e convívio social Soares e Batista (2005, p.47), relatam que “o conceito de letramento surgiu de uma ampliação progressiva do próprio conceito de alfabetização”, desse modo, o letramento é o aprimoramento da alfabetização, uso frequente da mesma na prática de leituras e escritas.

Soares e Batista (2005, p.53) descrevem ainda que,

A ampliação do conceito de alfabetização se manifesta não só nos Censos, mas também na escola. Até muito recentemente, considerava-se que a entrada da criança no mundo da escrita se fazia apenas pela alfabetização, pelo aprendizado das “primeiras letras”, pelo desenvolvimento das habilidades de codificação e de decodificação.

Consequentemente, a interpretação do que o educando lê deve ser levada em consideração nessa aprendizagem, não basta ler os códigos e sim, entender os seus significados, entendendo- se que a metodologia no processo

de alfabetização e letramento se faz importante nessa etapa de aprendizagem do educando. As autoras explicam ainda,

Metodologicamente, a criação desse ambiente se concretizaria na busca de levar as crianças em fase de alfabetização a usar a linguagem escrita, mesmo antes de dominar as “primeiras letras”, organizando a sala de aula com base na escrita (registro de rotinas, uso de etiquetas para organização do material, emprego de quadros para controlar a frequência, por exemplo). Conceitualmente, a defesa da criação de um ambiente alfabetizador estaria baseada na constatação de que saber para que a escrita serve (suas funções de registro, de comunicação à distância, por exemplo) e saber como é usada em práticas sociais (organizar a sala de aula, fixar regras de comportamento na escola, transmitir informações, divertir, convencer, por exemplo) auxiliariam a criança em sua alfabetização. (SOARES E BATISTA, 2005, p.53).

Juntamente com todo esse preparo de um ambiente alfabetizador o professor pode fazer uso dos jogos e brincadeiras em suas aulas. Claro as atividades passadas no quadro de giz são indispensáveis em um ambiente escolar, porém a prática de sair da rotina com os alunos diferenciando o ensinamento traz resultados mútuos entre professor e aluno, em virtude que, existem práticas de alfabetização que são usadas até os dias de hoje (FRADE, 2005).

Ao longo da história foram utilizados diversos métodos para alfabetizar como relata Frade (2005, p. 22),

Os métodos sintéticos vão das partes para o todo. Nos métodos sintéticos, temos a eleição de princípios organizativos diferenciados, que privilegiam as correspondências fonográficas. Os métodos analíticos partem do todo para as partes e procuram romper radicalmente com o princípio da decifração.

Em ambos os métodos seja usando as sílabas para formar uma palavra, ou uma palavra completa para extrair as sílabas, qualquer atividade voltada para a alfabetização prevalece a atenção de quem aprende e sua capacidade de assimilação.

Frade (2005, p. 23), descreve que se tem dados de alguns materiais antigos usados para auxiliar o processo de aprendizagem, “um material que pode ser citado, que coincide com o uso do método alfabetico, são as cartas de ABC e os silabários”.

O professor pode fazer uso de materiais de apoio mais contemporâneo para ministrar suas aulas de forma concreta, porém lúdica, como também,

materiais mais antigos, desde que ocorra a aprendizagem, a exemplo do método fônico que se baseia nos sons das vogais aliadas as letras para formar sílabas e palavras Frade (2005, p 26) explana que,

[...] o princípio de relação direta da fala com a escrita não se aplica, então, à maioria dos casos. Por isso temos a ortografia e diversas convenções para estabilizar essas diferenças de representação.

Assim, a criança deve aos poucos entender que a escrita não é a reprodução da fala na íntegra, pois, nem sempre a forma que falamos, escrevemos.

No método silábico é usado a partir de uma palavra com a finalidade de se trabalhar a sílaba com a qual a mesma se inicia, neste sentido Frade explica que,

O método silábico tem uma vantagem: ao se trabalhar com a unidade sílaba, atende-se a um princípio importante e facilitador da aprendizagem: quando falamos, pronunciamos sílabas e não sons separados. Assim, suprime-se a etapa tortuosa pela qual o aluno passa ao tentar transformar letras ou fonemas em sílabas, como no método de soletração (alfabético) ou no fônico. Além disso, o método silábico se presta bem a um trabalho com determinadas sílabas às quais não se aplica o princípio de relação direta entre fonema e grafem (FRADE, 2005, p. 29),

Neste método, a facilidade de formar novas palavras na sequência de uma determinada sílaba aproxima-se com mais êxito no processo de alfabetização.

Destaca-se entre as metodologias utilizando-se paralelamente os métodos sintéticos e analíticos a proposta de Paulo Freire (1921-1997) que promove a alfabetização de adultos a partir da palavra geradora.

Em relação a alfabetização através de uma palavra geradora Frade (2005, p. 30) destaca que ,

A partir da chamada *palavra geradora* é que são analisadas e sistematizadas as famílias silábicas. Dessa forma, podemos dizer que uma pedagogia de alfabetização baseada nas ideias de Paulo Freire utiliza procedimentos dos métodos sintéticos e analíticos. Sua apropriação foge de princípios rígidos e rompe com a mera decodificação porque, em sua base teórica, visa à discussão política, pelos analfabetos oprimidos, de suas necessidades e projetos de transformação da sociedade.

Logo, contata-se que métodos de ensino inovadores, proporcionam ao aluno uma alfabetização de forma mais compreensiva e facilitadora de acordo com o contexto em que se encontra inserido.

Entre os diferentes métodos de alfabetização, tem-se também o método analítico de alfabetização, que avalia a princípio a palavra e posteriormente seus elementos. A respeito desse método, Frade (2005, p. 33), esclarece “os métodos analíticos priorizam como unidade a palavra, a frase ou o texto.”

Neste sentido, a metodologia para que esse ensino e aprendizagem aconteça necessita representar os elementos que formam tais palavras, frases e textos.

Em relação ao método analítico Frade (2005, p. 33), descreve ainda,

Nesse método, apresenta-se uma palavra que, posteriormente, é decomposta em sílabas. Você pode estar se perguntando: não é o mesmo processo do método silábico? A diferença desse método em relação ao silábico é que as palavras não são decompostas obrigatoriamente no início do processo, são apreendidas globalmente e por reconhecimento. A escolha de palavras também não obedece ao princípio do mais fácil ao mais difícil. São apresentadas independentemente de suas regularidades ortográficas. O importante é que tenham significado para os alunos.

Em suma, os alunos tendem a compreender os significados das palavras e de certa forma tornam o vocabulário ricamente amplo.

No método da sentenciação (frase) Frade (2005, p.33), explica “A unidade é a sentença que, depois de reconhecida globalmente e compreendida, será decomposta em palavras e, finalmente, em sílabas”, de uma forma ou de outra é possível que ocorra a alfabetização por parte do aluno.

Destacou-se até aqui alguns métodos usados para que o processo de alfabetização aconteça, adaptar esses métodos com a ludicidade demanda criatividade e pesquisa por parte do educador.

Segundo Rau (2013, p. 43),

Nessa perspectiva, se o educador souber observar as perguntas que os alunos fazem, a maneira como exploram os objetos e brinquedos, ele irá perceber que existem inúmeras possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas na sala de aula. A ludicidade como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador.

Portanto, são inúmeros os benefícios que a alfabetização através de jogos e brincadeiras podem trazer para o educando. O educador também se beneficia agregando conhecimentos e experiências em seu trabalho.

Rau (2013, p. 119), destaca ainda que,

Embora, em contato com a educação escolar, ainda possamos perceber equívocos em relação as concepções e os recursos utilizados no processo de alfabetização das crianças, as próprias leis de incentivo à educação têm despertado reflexões sobre a necessidade de mudanças no contexto pedagógico escolar.

Pode-se ressaltar aqui, que no processo de alfabetização o educador precisa sentir a necessidade em inovar e reinventar sempre nas suas práticas pedagógicas, visando e respeitando o tempo e o ritmo de aprendizagem do aluno. O processo de alfabetização deve ser vivenciado de forma natural, real e significativa. (RAU, 2013)

No entanto, é importante salientar que o educador precisa ter um real interesse em passar o conteúdo de forma prazerosa e significativa para o educando, através da ludicidade em sua prática de ensino, Rau (2013, p. 124), descreve ainda, que “no ensino fundamental as atividades podem ampliar os significados, mas ainda é importante utilizar a ludicidade como recurso pedagógico”, entende-se então, que o fazer pedagógico na prática de jogos e brincadeiras trazem benefícios positivos para o educando, sem a necessidade de restrição a um único período de ensino no contexto escolar.

Enfatizando o uso do método lúdico para lecionar Rau (2013, p. 143), explica,

[...] os estudos sobre a atividades lúdicas no contexto educacional apontam que o jogo como recurso pedagógico que possibilita o desenvolvimento de determinadas áreas e a promoção de aprendizagens específicas.

Assim, constata-se a real importância do professor contemplar um plano de aula que prestigie a prática lúdica no momento de ensinar, pois, “o jogo como recurso pedagógico implica planejamento e previsão de etapas por parte do professor, para alcançar objetivos determinados”. (RAU, 2013, p. 144)

A vista disso, é decisivo que o planejamento vinculado a prática lúdica, se torne amplamente satisfatório quando bem trabalhado no dia a dia escolar, propiciando o processo de aprendizagem mais significativa.

4. METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa em pauta buscou responder a seguinte problemática: qual a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental? E como objetivo geral: analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para tanto, concebe-se que a importância de se estabelecer um método de trabalho e de pesquisa sobre um determinado estudo é imprescindível à todo pesquisador, de acordo com Cervo, Berviam e Silva (2007, p. 27) “[...] é a ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para atingir um certo fim ou um resultado desejado”, desta forma, toda pesquisa se utilizará de um processo metodológico onde os pesquisadores buscam esclarecimentos às suas indagações.

Nessa pesquisa utilizou-se um estudo de natureza qualitativa, que “aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas” (MINAYO, 2003, p. 22), assim, a natureza da pesquisa foi validada por meio da análise de dados, obtidos com a aplicação do questionário (Apêndice I) composto de 11 (onze) questões abertas.

Os procedimentos técnicos da pesquisa de campo, estabelecem-se segundo Gonsalves (2001, p.67), da seguinte forma, “a pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada[...]”, a respectiva pesquisa cumpriu esse procedimento ao aplicar o questionário à 3 (três) professoras de uma escola da rede pública de ensino da cidade de Ponta Grossa, efetivando-se assim a análise dos dados coletados.

A relação entre o ensino e a pesquisa é intrincado, quanto à pesquisa em sala de aula, ela se baseia no mundo da educação e motiva perguntas sobre como aprender e como ensinar, nessa direção Moreira e Caleffe (2008, p.19), pautam que a pesquisa em pequena escala conduzida pelos professores,

[...] não proporcionará respostas para melhorar a escola, mas poderá ajudar a entender porque as coisas são e tornar o pesquisador melhor informado sobre implicações de agir de determinadas maneiras e não de outras. O conhecimento revelado pela pesquisa é

inevitavelmente incompleto, mas ele pode e deve levar a uma melhora da qualidade do ensino nas escolas.

Assim, para maior compreensão, aprofundamento e efetivação da pesquisa através de conhecimentos científicos sobre o tema utilizou-se um referencial teórico a luz dos principais autores: Kishimoto (1996), Rau (2013), Soares e Batista (2005) , Frade (2005), Moreira e Caleffe (2008) e Cervo; Berviam e Silva (2007).

4.1 DESCRIÇÃO DO AMBIENTE DA PESQUISA

A presente pesquisa aconteceu em uma Escola Pública localizada na cidade de Ponta Grossa – Pr.

4.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

A pesquisa ocorreu entre os dias 17 a 30 de maio de 2021 e teve como participantes 3 (três) professoras, sendo respectivamente do 1º ano , 2º ano e 3º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, de uma escola pública, sendo as mesmas descritas da seguinte forma:

- P1 - para a professora do 1º ano da escola pública
- P2 - para a professora do 2º ano da escola pública
- P3 - para a professora do 3º ano da escola pública

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

4.3 COLETA DE DADOS

A princípio contatou-se via telefone e aplicativo de mensagens com a equipe gestora da Escola em foco, esclarecendo a finalidade do estudo e realizando o convite para participação na pesquisa.

Na sequência, foi entregue o Termo de Autorização Institucional (Anexo 1) para a direção da escola em questão e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Anexo 2) para as 3 (três) professoras participantes a fim de tomarem ciência e colocarem suas específicas assinaturas nos referidos Termos, os quais posteriormente foram assinados e devolvidos à pesquisadora, ficando uma cópia de cada termo para as profissionais envolvidas na pesquisa.

Com o intuito de tornar a proposta metodológica de pesquisa mais congruente, aplicou-se um questionário (Apêndice I) às professoras participantes, contendo 11 (onze) perguntas abertas visando entender como ocorre a prática pedagógica do ensino e aprendizagem da alfabetização através de jogos e brincadeiras com os educandos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

4.4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise de dados dessa pesquisa foi realizada através da verificação das respostas redigidas pelas as professoras convidadas para a realização da pesquisa, tendo como finalidade investigar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras na alfabetização e letramento dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A princípio visou-se identificar a formação das professoras, a atuação como docente nas classes de alfabetização dos primeiros anos do ensino Fundamental e o período de atuação na escola em que trabalham, as mesmas responderam:

- *P1: “Magistério, Licenciatura em Pedagogia e pós- graduação (especialização) em Atendimento Educacional Especializado, 6 anos na alfabetização e 10 anos nessa escola”*

- *P2: “Licenciatura Plena e Bacharelado em Geografia, CEFAM: Centro Específico de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério e Psicopedagogia (não concluído), 10 anos e 3 meses nessa escola”*

- *P3: “Licenciatura em Pedagogia e pós – graduação (especialização) Psicopedagogia Clínica e Institucional, 4 anos na alfabetização e 3 anos nessa escola”*

A partir das respostas das professoras, constata-se que todas possuem experiências com a alfabetização, o que provavelmente propicia melhores condições no processo de ensino na alfabetização das crianças dos primeiros anos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Na primeira questão sobre jogos e brincadeiras perguntou-se: Você considera importante a utilização de jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem das crianças na fase de alfabetização e letramento? Justifique

Ao que foi respondido:

P1: “É muito importante, pois nas brincadeiras as crianças desenvolvem habilidades necessárias para o processo de alfabetização e letramento.”

P2: “Sim. Facilita e desenvolve a interação do aluno com o meio através de materiais manipuláveis. Trabalha com o concreto”

P3: “Sim. Os jogos e as brincadeiras são importantes, pois atuam como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem”

Ao analisar as respostas, percebe-se que todas as professoras entrevistadas consideram importante a metodologia lúdica de jogos e brincadeiras para o processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento.

De acordo com Rau (2013, p. 32),

O jogo torna-se então um meio para a realização de objetivos educacionais, e o educando, ao praticá-lo nesse contexto, deve ser garantida a ação livre, iniciada e mantida unicamente pelo prazer de jogar é atrelada aos objetivos educacionais sistematizados pelo educador.

Firma-se assim, que a prática pedagógica da inserção de jogos para alfabetização e letramento, auxilia no processo de aprendizagem do educando e proporciona melhores resultados nos objetivos educacionais.

Na segunda pergunta questionou-se: Como você estimula e promove o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento a partir de jogos e brincadeiras em sala de aula?

P1: “Eu procuro envolver as crianças em jogos e brincadeiras, pois dessa forma aprendizagem se torna prazerosa e o aluno socializa e interage”

P2: “Apresentando jogos, brincadeiras aliados ao conteúdo, mostrando que a aprendizagem e a alfabetização faz parte do cotidiano e pode ser interessante e divertida”

P3: “Utilizo jogos matemáticos, brincadeiras que despertem o interesse da criança e procuro mostrar que podemos aprender brincando”

As respostas dadas pelas professoras demonstram que o estímulo através de jogos e brincadeiras facilita o processo de alfabetização e letramento podendo vir à fazer parte da rotina do educando. A P1 destaca, que envolve as crianças em jogos e brincadeiras e assim, consegue perceber

também o avanço dessas crianças que vai além do contexto pedagógico, mas abrange âmbitos sociais. A P2 e a P3 corroboram que o aprendizado se torna prazeroso através dessa prática.

Neste sentido, Rau (2013, p.34), versa que, “todo conteúdo novo que se inicia no ensino básico precisa ser elaborado com novas expectativas”

Assim, a prática pedagógica voltada para metodologias diferenciadas é fundamental no processo de ensino, pois, através desse meio oportuniza a interação entre os pares e uma aprendizagem mais significativa.

Na sequência, perguntou-se na questão 3:No processo de alfabetização e letramento, como você percebe a relação que a criança faz com os jogos e brincadeiras?

P1: “Através das brincadeiras o aluno faz novas descobertas e convive melhor com seus colegas”

P2: “Primeiro elas veem como diversão e depois que pode ser um grande aliado para sua aprendizagem, recorrendo a esses materiais quando necessários”

P3: “Penso que a criança entende como uma brincadeira que pode ajudá-la em algo, mas não tem a consciência de que está aprendendo”

Verifica-se na opinião das professoras, que as crianças também aprendem e interagem a partir dos jogos e brincadeiras, quanto a P1 o uso dessa prática auxilia no aprendizado e sociabilidade dos educandos, para P2, é visto a princípio como brincadeira que se torna material de apoio de aprendizado em sala de aula, e P3 acredita que a criança desfruta do brincar e aprender, no entanto não comprehende o real uso pedagógico do material.

A inserção dos jogos e brincadeiras auxiliam tanto na aprendizagem, como, na socialização e regras para a criança, facilitando suas relações sociais.

Segundo Kishimoto (1996, p.8),“a infância é, também, a idade do possível, pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral”. Ressalta-se aqui, que o fazer dessa

prática pedagógica, não só contribui para um melhor aprendizado, mas também, respeita a criança enquanto ser humano e sua singularidade.

Quanto a questão 4 foi questionado o seguinte: Quais atividades você utiliza para promover o desenvolvimento da alfabetização e letramento normalmente em sua sala de aula?

P:1 “Atividades variadas, sempre é possível utilizar uma brincadeira para inserir um novo conteúdo”

P2: “Jogos, materiais manipuláveis, alfabeto móvel, cartazes, vídeos são utilizados para atividades interativas, na qual o aluno participa ativamente”

P3: “Jogos matemáticos, materiais manipuláveis, brincadeiras, ditado estourado, vídeos e outras atividades que possam estimular o desenvolvimento do aluno”

Analizando as respostas apresentadas, constata-se que as professoras participantes, com suas experiências em sala de aula, reconhecem a importância da metodologia lúdica e aderem à essa prática pedagógica, se utilizando de diferentes jogos e brincadeiras durante as aulas, no entanto, a P1 não relata quais atividades trabalha com as crianças em sala de aula, as P2 e P3 descrevem que utilizam diferentes atividades entre elas: jogos matemáticos, cartazes, vídeos entre outros.

Para Rau (2013), criar um espaço no currículo de formação de docentes que aborde a educação lúdica auxilia o educador a conhecer as dificuldades dos alunos e propicia aprendizagens específicas

Considerando, a singularidade do educando, a formação do educador se faz importante na adaptação dos métodos de ensino, buscando assim, uma aprendizagem mais significativa para todos.

Em seguida foi solicitado na pergunta 5: Descreva o movimento da sala quando é aplicado uma atividade que envolve jogos e brincadeiras para alfabetizar, nos seguintes âmbitos:

Coletivo (turma e você):

P1: “Os alunos veem a professora como líder, na qual eles aprendem a confiar”

P2: “Em círculos, duplas, trios, times”

P3: “Grupos, sentadas no chão, divisão de times”

Coletivo (aluno e seus pares):

P1: “Os alunos aprendem a conviver com os colegas”

P2: “Duplas ou grupos, no chão, pátio, carteira”

P3: “Pequenos grupos, duplas”

Individual:

P1: “Agrega novas descobertas de forma lúdica”

P2: “Normalmente círculo ou individual na carteira(fila)”

P3: “Carteiras dispostas em semicírculo ou enfileiradas. Gosto de organiza-los em duplas, mesmo que a atividade seja individual”

Após avaliar as respostas dadas em seus respectivos âmbitos, posso ressaltar, que para P1 no coletivo (turma e você), os alunos tendem a seguir o professor como um modelo, já para P2 e P3 o movimento acontece a partir da formação de trios, grupos, times e duplas. No coletivo (alunos e seus pares) individual a P1 menciona o desenvolvimento satisfatório da socialização a P2 e P3, descrevem que organizam os alunos em duplas ou grupos, no chão, pátio, carteiras e pequenos grupos. No âmbito individual a P1 relata a importância de aprender de forma lúdica e as P2 e P3 descrevem como organizam a sala: normalmente círculo ou individual na carteira(fila), carteiras dispostas em semicírculo ou enfileiradas. A P3 destaca ainda que, mesmo sendo individual a atividade, ela coloca os educandos em duplas.

Nessa perspectiva é fundamental que o professor estabeleça uma ponte entre a sua própria concepção de ludicidade, com base nas suas vivências, e o conhecimento construído, a partir de um sólido referencial teórico.(RAU, 2013, p. 40)

Em suma, o interesse do professor em estabelecer uma construção objetiva de sua prática, refletirá positivamente no aprendizado do aluno.

Na questão 6 perguntou-se para as professoras participantes: Como você detecta a evolução no processo de alfabetização e letramento na criança a partir dos jogos e brincadeiras?

P1: "Percebe-se a evolução, na absorção de novos conhecimentos, no desenvolvimento da sensibilidade e da criatividade"

P2: "Através de sua participação, ela desenvolve maior autonomia, interesse"

P3: "Através da participação na atividade e em seguida o registro do que foi trabalhado seja como uma atividade elaborada, desenhos ou escrita"

Ao analisar as respostas fornecidas constata-se que P1.descreve uma significativa evolução na sensibilidade e criatividade do educando quanto a P2 narra que o educando se torna mais interessado e autônomo no aprendizado, já a P3 responde que além de observar a participação na atividade, ainda faz registro das mesmas.

Segundo Rau (2013, p. 117),

O concepção do lúdico como um recurso pedagógico direcionado à alfabetização e à aprendizagem das diferentes áreas de conhecimento destaca-se com expressão entre as questões da prática pedagógica de professores, por estar ligada ás questões do conhecimento e da aprendizagem. Nessa perspectiva, a ludicidade tem sido um dos temas favoritos de teóricos e pesquisadores.

Desse modo, constata-se que o trabalho com o lúdico em sala de aula está estreitamente ligado aos avanços na aprendizagem da criança, pois dessa forma aprende brincando.

Dentre as indagações dessa pesquisa foi perguntado na questão 7: Quais materiais você costuma viabilizar para as atividades envolvendo jogos e brincadeiras?

P1: "Materiais produzidos junto às crianças, ou mesmo materiais alternativos como tampas garrafas, palitos, etc"

P2: "Jogos de imagens, quebra cabeça, ditado divertido, enigmas, ligar figuras, sites sobre jogos e educação que promovem interação"

P3: "Materiais manipuláveis, jogos diversos que envolvem alfabetização, matemática, alfabeto móvel, figuras, sites, vídeos, entre outros"

De acordo com as respostas dadas as professoras fazem uso de uma vasta gama de material concreto para lecionar, P1, P2 e P3 citam seus materiais usados em sala de aula, são eles: materiais produzidos junto às crianças, ou mesmo materiais alternativos como tampas garrafas, palitos, jogos de *imagens*, *quebra cabeça*, *ditado divertido*, *enigmas*, *ligar figuras*, sites sobre jogos e educação, Materiais manipuláveis, jogos diversos que envolvem alfabetização, matemática, alfabeto móvel, figuras, sites, vídeos, entre outros. A P2 reforça em sua fala que esses materiais promovem a interação.

Neste sentido, Rau (2013, p. 125), colabora ao expressar que, "pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar no jogo não apenas pela sua prática, mas como recurso pedagógico para atingir objetivos específicos", dessa forma, fortalece-se a ideia que a atividade lúdica em sala possui um propósito à mais para o educando, o aprendizado.

Questionou-se na pergunta 8: Em sua opinião porquê os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança?

P1: "Porquê através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve o cognitivo, a habilidade de interação de tomar decisões e a capacidade de resolver problemas"

P2: "Desenvolvimento de autonomia, confiança, interesse no objeto de estudo"

P3: "Além de tornar o ambiente mais favorável pode estimular a concentração, tomada de decisão favorecem a criatividade e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da criança"

Diante das respostas dadas à questão número 8, nota-se, que a aprendizagem através da prática de jogos e brincadeiras nas séries iniciais do Ensino Fundamental, auxilia não somente na absorção de conhecimento pedagógico, mas também na formação humana do aluno. As P1, P2 e P3 respondem que os benefícios com os jogos e brincadeiras propiciam são: desenvolve o cognitivo, a habilidade de interação e tomada de decisões,

capacidade de resolver problemas, autonomia, confiança, interesse no objeto de estudo, estimula a concentração, favorece a criatividade, a P3 destaca ainda, um ambiente favorável para concentração e desenvolvimento do educando.

A conduta do ser humano é construída a partir da sociabilidade Kishimoto (1996), e a interação que ocorre durante os jogos e brincadeiras propicia essa conduta no educando e seus pares, mostrando a presença de regras e estimulando a imaginação individual e coletiva, como também, troca de experiências.

Posteriormente indagou- se na questão número 9: Que materiais você julga importante ter na escola para desenvolver atividades ricas e ampliadoras no processo de alfabetização e letramento?

P1: “Qualquer material pode ser utilizado para desenvolver atividades lúdicas, mas na escola é importante ter jogos matemáticos, alfabeto móvel, sílabas móveis, jogos de leitura, etc”

P2: “Todo material no qual se possa produzir atividades, jogos, realizar consultas, ajudando a aula ser dinâmica e com resultado (objetivo alcançado)”

P3: “Qualquer material é importante, desde que tenha intencionalidade e objetivos claros”

Diante das respostas dadas à questão número 8, verifica-se que, entre os materiais julgados importantes pelas professoras, os jogos estão presentes, como uma prática dinâmica para trabalhar alfabetização e letramento. A P1 não descreve os materiais que usa em sala de aula, mas, menciona a importância de ter materiais lúdicos em ambiente escolar e cita alguns como exemplo: jogos matemáticos, alfabeto móvel, sílabas móveis, jogos de leitura, entre outros, a P2 fala que o uso do material lúdico auxilia no alcance dos objetivos e torna a aula mais dinâmica, porém, não citou nenhum material que utiliza em sala de aula, a P3 responde sobre alcançar os objetivos através dos materiais, mas também não descreve nenhum material utilizado em suas práticas pedagógicas.

Nessa questão, percebe-se que as professoras acreditam que os materiais lúdicos são importantes no processo de alfabetização e letramento, no entanto, não descrevem especificamente quais materiais utilizam em sala de aula.

Segundo Rau (2013, p. 43),

Nesse contexto, em relação ao conhecimento da ludicidade, o educador que optar por utilizar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógicos pode partir da reflexão sobre como o lúdico está presente no cotidiano infantil. Assim é preciso que delimitemos esforços para garantir à criança um espaço que possibilita a ação lúdica, ou seja, um ambiente no qual ela tenha oportunidade de escolher os jogos, os materiais e o modo de explorar e criar suas brincadeiras.

A partir dessa perspectiva, constata-se a necessidade do educador refletir o quanto o conhecimento se relaciona com a ludicidade e que faz parte do dia a dia da criança, e transformar o fazer de sua prática pedagógica genuíno para que e o aprendizado do educando seja efetivado.

A questão de número 10 abordou a seguinte pergunta: Você já participou de palestras ou curso que destaque esse tema? Quantas vezes? Em que ano?

P1: “Já participei de várias vezes. Não lembro o ano que participei, mas essa temática sempre está inserida nas formações proporcionadas ou indicadas pela SME (Secretaria Municipal de Educação)”

P2: “Sempre, anualmente, a maioria dos cursos orientam para essa prática”

P3: “Sim, sempre que vejo alguma palestra ou curso relacionado à área procuro fazer”

Na resposta dada pela P1, ela explica que, participou de palestras, no entanto não lembra o ano, ressalta também que a alfabetização e letramento com jogos e brincadeiras é um tema muito pertinente nas formações ofertadas pela Secretaria Municipal de Educação, a P2 relata que participa de cursos na área e enfatiza também a importância da abordagem dessa temática, a P3 já participou de vários cursos e fica atenta aos cursos voltadas para essa temática, para poder participar ativamente.

Para Rau, quanto o aprender a partir de diferentes estímulos descreve,

Ao ser estimulada à aprendizagem por meio de diferentes materiais pedagógicos ou brinquedos, a criança explora o espaço livremente, e de diferentes maneiras, estabelecendo, assim, um vínculo com o objeto e as relações que o antecedem. Isso ocorre porque os objetos utilizados na aprendizagem não possuem existência neutra, mas refletem o próprio processo interior do educando e do professor. (RAU, 2013, p. 131)

A escolha da metodologia lúdica para alfabetização com jogos e brincadeiras nos iniciais do Ensino Fundamental, precisa partir do interesse mútuo da equipe escolar em buscar formações e melhorias no ensino e aprendizado do educando.

A 11^a última questão perguntou-se: Em sua escola, você recebe alguma orientação sobre como trabalhar com jogos e brincadeiras como ferramenta colaborativa no processo de alfabetização e letramento? Explique.

P1: “Na escola recebemos o apoio necessário para o desenvolvimento de nossa prática cotidiana

P2: “Sim. Através da troca de ideias com a Pedagoga e demais professoras”

P3: “Sim. Orientações da Pedagoga e troca de experiências entre as professoras”

Destaca-se a partir das respostas dadas pelas participantes que o apoio da escola e o trabalho em equipe em torno da prática lúdica de alfabetização e letramento com jogos e brincadeiras para os anos iniciais do Ensino Fundamental é de extrema importância, para o desenvolvimento de um ensino e que vai além de só cumprir o objetivo de aprendizagem, mas também marca de forma afetiva e agradável a fase de alfabetização da criança.

A P1 relata que na escola os professores recebem o apoio para trabalhar jogos e brincadeiras como ferramenta colaborativa no processo de alfabetização e letramento, no entanto não menciona de quem recebe esse apoio. As P2 e P3, relatam que a escola recebe o apoio da equipe pedagógica e ocorre troca de experiências entre os professores no interior da escola.

Dentro dessa perspectiva, Rau (2013, p. 198), confirma que,

[...] o professor capacitado tem a possibilidade de intervir e sanar muitas dificuldades que a criança possa apresentar no âmbito da escola, tornando o processo educativo qualitativo e facilitador de uma aprendizagem significativa.

Ressalta-se, assim, que uma equipe pedagógica e professores que compactuam com a ideia de ministrar aulas, tendo como recurso pedagógico diferentes materiais, inclusive a inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras que promovam a alfabetização e letramento, em muito contribuirão para um ensino de qualidade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho partiu do problema inicialmente proposto a respeito de qual a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Diante do estudo realizado a partir do referencial teórico e análise do questionário aplicado às professoras alfabetizadoras participantes da pesquisa, conclui-se a relevância em se trabalhar de forma lúdica a alfabetização e letramento da criança em idade escolar, visto que, necessita de práticas prazerosas e construtivas para a efetivação da aprendizagem.

Quanto ao objetivo principal que teve como proposta analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse objetivo foi alcançado através do retorno do questionário pelas professoras participantes, as quais reiteraram com suas respostas a importância da prática pedagógica no processo de alfabetização e letramento estar voltada a partir dos jogos e brincadeiras, pois, estar alfabetizado e letrado é descobrir um novo mundo, e se reconhecer dentro dele.

Concluímos este estudo, sabendo que a temática em questão não se esgota e que poderá contribuir para ampliar a reflexão, o debate, a expansão de práticas transformadoras no processo de alfabetização e letramento no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

- CERVO, A.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. **Metodologia Científica**. 6^a ed. São Paulo: Pearson, 2007.
- FRADE, I.C. A. S. **Métodos e didáticas de alfabetização**: história, características e modos de fazer de professores. Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita Fae / Ufmg, 2005.
- GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea. 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo brinquedo e brincadeira e a educação**. 8^a ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2^a ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibirpex, 2013.
- SOARES, M. B.; BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento**. Pampulha: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita FAE / UFMG, 2005.

ANEXO 1**INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA**

FACULDADE SANT'ANA – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011.
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002 Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301 <http://www.iesaa.edu.br> - secretaria @iesaa.edu.br:

TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Ponta Grossa, 14 de Março de 2021.

Ilustríssimo (a) Senhor (a)

Eu Analia Maria de Fátima Costa, responsável principal pelo projeto de conclusão de curso, operacionalizado pela acadêmica Aline Cristiane Xavier Leite, venho pelo presente, solicitar vossa este projeto de pesquisa neste estabelecimento de ensino, para o trabalho de pesquisa sob o título: “Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental”

Este projeto de pesquisa atendendo o disposto na Resolução CNS 466 de 12 de Dezembro de 2012, tem como objetivo: Analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Os procedimentos adotados serão realizar uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa que utilizará como instrumento de coleta de dados

um questionário questões abertas e fechadas, o mesmo será aplicado em três professoras, sendo cada uma elas do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Fundamental.

Esta atividade apresenta riscos míimos como por exemplo as professoras, sentirem-se constrangidas ou apresentarem algum desconforto na hora de responder às questões, as quais poderão ficar à vontade em não respondê-las, como também, em não dar continuidade na participação da pesquisa.

Como benefício dessa pesquisa espera-se proporcionar reflexões sobre a importância da utilização por parte do professor dos jogos e brincadeiras como coadjuvantes na aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

Qualquer informação adicional poderá ser obtida através do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Faculdade Sant'Ana e pelos pesquisadores Analia Maria de Fátima Costa pelo fone (42) 991316727 e pelo e-mail: amfc.20@gmail.com e com a acadêmica Aline Cristiane Xavier Leite pelo fone: 999598630 e email: alinexavierxavieraline@outlook.com.

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

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

Autorização Institucional

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

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

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

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

Pesquisador Participante

ANEXO 2

**INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA**

FACULDADE SANT'ANA – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de

3 de outubro de 2002 Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 –

(42) 3224-0301 <http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE**

Nós, Analia Maria de Fátima Costa, email: amfc.20@gmail.com, fone: 991316727 e Aline Cristiane Xavier Leite, email: alinexavierxavieraline@outlook.com, fone: 999598630, pesquisadoras da Faculdade Sant'Ana, convidamos o (a) Senhor(a) a participar da pesquisa: "Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental".

O objetivo desta pesquisa é: Analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

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

A sua participação será através de uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa que utilizará como instrumento de coleta de dados um questionário contendo 11(onze) questões entre abertas.

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

Alguns riscos podem relacionados ao estudo neste caso, sinta-se constrangida ou apresentar algum desconforto na hora de responder às questões, poderá ficar à vontade em não respondê-las, como também, em não dar continuidade na participação da pesquisa.

Como benefício dessa pesquisa espera-se proporcionar reflexões sobre a importância da utilização por parte do professor dos jogos e brincadeiras como coadjuvantes na aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

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

Os pesquisadores, Analia Maria de Fátima Costa, email: amfc.20@gmail.com, fone:991316727 e Aline Cristiane Xavier Leite, email: alinexavierxavieraline@outlook.com, fone: 999598630, responsáveis por este estudo poderão ser contatados na rua: Senador Pinheiro Machado 183, pelo telefone (42) 3224-03-01, para esclarecer eventuais dúvidas que possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

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

As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas neste caso, a Coordenadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia a Ir.Olmira Dassoler. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e seja mantida a confidencialidade.

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

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

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

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

Local e data

(Somente para o responsável pelo projeto)

Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido deste participante ou do responsável legal para a participação neste estudo.

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

Local e data

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

APÊNDICE 1



INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA – Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011.

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA – Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002 Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301 <http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

QUESTIONÁRIO

PREZADA PRFESSORA

Este questionário faz parte do Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana, que tem como temática: **Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental.**

Solicitamos sua valiosa contribuição no sentido de responder as questões abaixo com a certeza de que seu nome e o nome da Instituição não serão identificados. Suas respostas serão valiosas para nossa pesquisa.

Agradecemos antecipadamente sua contribuição.

Atenciosamente,

Acadêmica pesquisadora

Aline Cristiane Xavier Leite

Professora Orientadora

Analía Maria de Fátima Costa

Formação acadêmica:_____

a) Curso de formação inicial: _____

b) Curso de pós-graduação (especialização):

Experiência profissional:

Tempo de exercício no magistério:

b) Já atuou como docente em Classes de Alfabetização (1º, 2º e 3º anos?)

() Sim () Não

c) Quantos anos?

d) Período de atuação na escola em que trabalha atualmente:

Sobre jogos e brincadeiras:

1- Você considera importante a utilização de jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem das crianças na fase de alfabetização e letramento? Justifique.

2- Como você estimula e promove o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento a partir dos jogos e brincadeiras em sala de aula?

3- No processo de alfabetização e letramento, como você percebe a relação que a criança faz com os jogos e brincadeiras?

4- Quais atividades você utiliza para promover o desenvolvimento da alfabetização e letramento normalmente em sua sala de aula?

5- Descreva o movimento da sala quando é aplicado uma atividade que envolve jogos e brincadeiras para alfabetizar, nos seguintes âmbitos:

Coletivo (turma e você):

Coletivo (aluno e seus pares):

Individual:

6- Como você detecta a evolução no processo de alfabetização e letramento na criança a partir dos jogos e brincadeiras?

7- Quais materiais você costuma viabilizar para as atividades envolvendo jogos e brincadeiras?

8- Em sua opinião porquê os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança?

9- Que materiais você julga importante ter na escola para desenvolver atividades ricas e ampliadoras no processo de alfabetização e letramento?

10- Você já participou de palestras ou curso que destaquem esse tema? Quantas vezes? Em que ano?

11-Em sua escola, você recebe alguma orientação sobre como trabalhar com jogos e brincadeiras como ferramenta colaborativa no processo de alfabetização e letramento? Explique.
