

**INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ANDRÉA RIBEIRO SCARABELOT  
LUCAS VINÍCIUS MONTES DE MATTOS**

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS LÚDICAS NO  
CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**PONTA GROSSA  
2022**

**ANDRÉA RIBEIRO SCARABELOT  
LUCAS VINÍCIUS MONTES DE MATTOS**

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS LÚDICAS NO  
CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, elaborado como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciados em Pedagogia na Instituição de  
Ensino Superior Sant'Ana.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ms Maria Elganei Maciel

**PONTA GROSSA  
2022**

**ANDRÉA RIBEIRO SCARABELOT e LUCAS VINÍCIUS MONTES DE MATTOS**

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DAS PRÁTICAS LÚDICAS NO  
CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso da Instituição de Ensino Superior Sant'Ana apresentado como requisito parcial para obtenção do Licenciada em Pedagogia. Aprovado no dia 16 de novembro de 2022 pela banca composta por MARIA ELGANEI MACIEL (Orientador), ANÁLIA MARIA DE FATIMA COSTA e LUCIMARA GLAP.



**LUCIO MAURO BRAGA MACHADO**  
Coordenador do Núcleo de TCC

## DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho a DEUS que esteve todos os dias ao nosso lado, nos apoiando, nos sustentando, enxugando nossas lágrimas e mesmo que de maneira invisível aos nossos olhos, esteve presente em nossos corações, caminhando conosco todos os dias e nos dando forças para enfrentarmos as batalhas do dia a dia. Obrigado Deus.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos por este trabalho de conclusão de curso, às pessoas que de alguma forma contribuíram para a sua execução.

Primeiramente agradecemos a Deus, pois se não fosse ele nos dando força nada aconteceria, além de ser nosso refúgio e fortaleza, ele nos deu saúde, sabedoria e entendimento, para que pudéssemos vencer não só este obstáculo, mas todas as adversidades e desafios que enfrentamos durante nosso percurso.

Agradecemos aos nossos familiares, em especial e (in memoriam) a mãe do acadêmico Lucas, e ao esposo da acadêmica Andréa, que estiveram sempre apoiando e incentivando nessa caminhada, sendo uma rocha sólida de sustentação.

Aos professores da Faculdade Sant'Ana, que transmitiram todos os seus conhecimentos durante esses três anos da melhor maneira possível, contribuindo para essa conquista.

Agradecemos também nossos colegas do dia a dia, pelo apoio e incentivo manifestado.

Por fim, nosso agradecimento especial a uma pessoa que foi muito importante, principalmente durante a execução deste, a nossa Professora e orientadora Maria Elganei Maciel, que aceitou o desafio, contribuiu, e não mediu esforços para que o mesmo saísse como esperado. A ela nossa GRATIDÃO, carinho, reconhecimento e o nosso muito obrigado.

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram.”

(Jean Piaget)

## **RESUMO**

A presente pesquisa teve como tema, alfabetização e letramento da Criança nos anos iniciais ao utilizar o lúdico como processo de ensino. Para tal finalidade se fez necessário conceituar alfabetização e letramento, descrever a importância do lúdico para o desenvolvimento do processo de aprendizagem da criança na fase de alfabetização e verificar as diferentes maneiras do trabalho com o lúdico em sala de aula. A elaboração deste trabalho teve como justificativa, a curiosidade em conhecer mais sobre a temática alfabetização e letramento nos anos iniciais a partir do lúdico. A metodologia adotada foi a pesquisa qualitativa, realizou-se uma pesquisa de campo que foi de suma importância, para encontrar as respostas dos problemas específicos que estavam em estudo. A pesquisa foi desenvolvida em duas escolas particulares da cidade de Ponta Grossa – PR, com professoras do ensino fundamental I. Com aplicação de questionários com perguntas abertas e fechadas. Após a análise dos dados, constatou-se que as professoras consideram importante a utilização dos jogos e brincadeiras, pelo fato de tornar o processo de ensino mais organizado e eficiente para alcançar os objetivos propostos em sala. Verificou-se que as professoras utilizam muitos jogos e brincadeiras em suas práticas pedagógicas, em diferentes momentos da aula.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Aprendizado; Desenvolvimento.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 CONCEITUANDO ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Alfabetização.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Letramento.....</b>	<b>10</b>
<b>3 LUDICIDADE.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 Jogos.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Brincadeiras.....</b>	<b>14</b>
<b>3.3 Brinquedos.....</b>	<b>16</b>
<b>4 A LUDICIDADE NA ESCOLA.....</b>	<b>17</b>
<b>5 METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>20</b>
<b>5.1 Descrição Do Ambiente Da Pesquisa.....</b>	<b>20</b>
<b>5.2 Sujeitos Da Pesquisa.....</b>	<b>20</b>
<b>5.3 Coleta De Dados.....</b>	<b>21</b>
<b>5.4 Análise De Dados.....</b>	<b>21</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>29</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXO I.....</b>	<b>34</b>
<b>ANEXO II.....</b>	<b>36</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O interesse dos pesquisadores pelo tema surgiu a partir da frequência na disciplina de Fundamentos da Metodologia da Alfabetização, no curso de Licenciatura em Pedagogia, em virtude do conteúdo abordado, despertou-se a curiosidade em saber mais sobre a temática alfabetização e letramento nos anos iniciais a partir do uso de práticas lúdicas.

Para Borba (2007) é através dos jogos e das brincadeiras que as crianças descobrem o mundo a sua volta, com as brincadeiras eles aprendem a relacionar-se com os colegas, a criar estratégias e regras, a cooperar, raciocinar, pensar, aceitar limites, concentrar-se, sentir prazer, enquanto aprende brincando.

Do mesmo modo destaca-se que, é através das brincadeiras que as crianças aprendem a desenvolver a sua criatividade, aprendem regras e percebem o mundo a sua volta.

De acordo com Winnicott (1975), a ideia é educar e ensinar, garantindo a diversão e a interação com outras pessoas, uma vez que as atividades lúdicas proporcionam a diversão e o prazer, potencializando a criatividade e contribuindo para o desenvolvimento intelectual da criança.

Desse modo, entende-se que o lúdico contribui para o desenvolvimento intelectual da criança, pois através da ludicidade ela desenvolve a sua imaginação e melhora o seu aprendizado.

Dante (1998, p.49) destaca que as “atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança”. Neste sentido, verifica-se que a ludicidade contribui notavelmente no desenvolvimento e aprendizado das crianças, e através das brincadeiras as crianças, sem perceber, estão em constante aprendizado.

O presente trabalho tem como objetivo geral, analisar quais os desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais a partir do lúdico no processo de ensino. Como objetivos específicos: Identificar quais os desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais utilizando o lúdico no processo de ensino; Conceituar alfabetização e letramento; descrever a importância do lúdico para o desenvolvimento do processo de aprendizagem da criança na fase de alfabetização e verificar as diferentes maneiras do trabalho com o lúdico em sala de aula. Traz como

problemática a seguinte indagação: quais os desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais ao utilizar o lúdico no processo de ensino.

A pesquisa utilizada para o estudo, foi a qualitativa, esse tipo de pesquisa, faz com que o pesquisador seja participativo um instrumento chave, a pesquisa qualitativa preocupa-se em conhecer a realidade, ela não quer saber elementos estatísticos e sim como determinado fenômeno acontece. “O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações.” (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

A metodologia da pesquisa foi de essencial importância, pois foi a partir dela que foram realizadas as ações sugeridas para encontrar as respostas dos problemas específicos que está em estudo. O estudo de pesquisa foi apresentado a coordenação pedagógica das escolas escolhidas para a realização do projeto, as coordenadoras, aceitaram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), consentindo a realização da pesquisa na instituição de ensino.

As professoras definidas para a realização dessa pesquisa, foram das séries iniciais de alfabetização: 1º, 2º e 3º ano do ensino Fundamental I.

Todos os cuidados foram tomados no desenvolvimento da pesquisa, entre eles, os princípios éticos que regem pesquisas com participação voluntária dos indivíduos. A autorização das professoras e a solicitação da assinatura dos termos de consentimento e a preservação suas identidades e de seus alunos.

## **2 CONCEITUANDO ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

### **2.1 Alfabetização**

A alfabetização e o letramento são processos que devem caminhar juntos, pois se complementam. São de extrema importância nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Sendo assim, espera-se que a criança, no processo de alfabetização, não somente decodifique as palavras, mas que saiba interpretá-las.

Para que o processo de alfabetização se efetive com êxito, o professor alfabetizador deve compreender o significado de alfabetizar letrando que, para Ferreira (2011) é a capacidade de combinar os dois processos garantindo aos alunos a apropriação do sistema alfabético ortográfico e o uso adequado da língua nas diferentes práticas sociais de leitura e escrita.

De acordo com Andrade (2011, p. 32), “a alfabetização é um instrumento de transformação e mudança, operando poder na sociedade em todas as esferas”. Dessa forma, acreditamos que, por intermédio da alfabetização, podemos transformar vidas e tornar as crianças seres pensantes e autônomos contribuindo assim para uma sociedade mais igualitária.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, Jesus (2020, p.35) destaca que, “A alfabetização passa por um processo de construção de conhecimento tendo o aluno como sujeito autônomo, criativo, ativo que possui a capacidade que transforma a coletividade”.

Desse modo, entende-se que o aluno quando alfabetizado passa por um processo de transformação, tornando-se assim um sujeito ativo, pois a partir do momento que esse aluno aprende a ler e a escrever, começa a interagir com o meio que o cerca.

Acredita-se- que a alfabetização é um dos processos de maior importância na vida de uma criança, é na fase da alfabetização que as crianças descobrem diferentes percepções do mundo, por isso, neste momento torna-se tão importante, o incentivo à leitura e escrita.

### **2.2 Letramento**

O letramento é um processo que caminha ao lado da alfabetização. Soares (2016, p.18), conceitua o termo, como sendo “O resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo,

como consequência de ter-se apropriado da escrita”. Para a autora o letramento é a habilidade de interpretar e aplicar a leitura e a escrita no cotidiano, tornando-se assim um processo significativo, pois parte da vivência do indivíduo.

Jesus (2020) destaca que, o letramento ocorre como uma consequência da apropriação da escrita e da leitura do cotidiano. O autor defende que ao ensinar a criança a ler e escrever, ela consegue ter o domínio e a percepção, do cotidiano, facilitando a sua interação com a sociedade.

Ainda, Lodi (2013. p. 35, apud SIGNORINI, 2001, p.8-9) diz que o letramento é o “conjunto de práticas de comunicação social relacionadas ao uso de materiais escritos, e que envolvem ações de natureza não só física mental e linguístico discursivas como também social e político-ideológica”. Acredita-se que, como mencionado, por meio do letramento, a criança consegue, seja por meio de letras, símbolos, figuras ou frases, se comunicar consigo mesma e com o meio que a cerca, permitindo a comunicação e a sua interação.

### 3 LUDICIDADE

Entende-se que a ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos, por meio dos jogos, da música e da dança. O intuito é educar, ensinar se divertindo e interagindo com os outros.

Dessa forma, justifica-se a necessidade de que, durante a vida escolar, ela esteja presente para contribuir com o desenvolvimento, motor, psicológico e pessoal de cada aluno.

Para Almeida (2009, p. 1) “O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”. Acredita-se que o lúdico tem de fato relação com o jogo, pois nada mais é do que uma ação, em que a criança brincará e jogará, de forma divertida.

Toda vez que a criança se movimenta ou brinca, ela exercita suas capacidades, fazendo com que se tenha uma melhor qualidade de vida.

Ao vivenciar a atividade lúdica em sua plenitude, ela vai integrando a essência do sujeito em seu estado interno e completo, ou seja, “brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo” (LUCKESI, 2002, p.02).

Fica assim evidenciado que a ludicidade contribui para a construção do processo de formação do educando, fazendo relações ao seu caráter, postura, personalidade e a sua posição mediante o meio que o cerca.

Para Huizinga (1996); Brougère (2010), a ludicidade são atividades de escolha livre, sendo que a criança deve escolher se quer ou não participar da brincadeira e assim passa a ser considerada lúdica.

A criança não brinca apenas por brincar, em cada brincadeira ela adquire novos conhecimentos, sejam eles direcionados a partir de regras ou do brincar livremente, pois, por meio do lúdico a construção do conhecimento se torna agradável, desafiador.

É através do lúdico que a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, desenvolvendo a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, possibilitando que as aulas sejam um sucesso e resultando na satisfação de professores e alunos (SANTOS, 2010, p. 16).

Vale ressaltar que o sucesso da ludicidade não está limitado aos brinquedos e aos jogos, mas compreende atividades que deem prazer e que podem ser realizadas de forma

coletiva ou individual, deixando para a criança escolher se deseja ou não executar a atividade, fazendo com que se torne satisfatória e ao mesmo tempo prazerosa, facilitando a compreensão do resultado proposto.

Sobre isso Fonseca (2013, p. 16) comenta que:

O lúdico deve ser explorado em situações convenientes ao desenvolvimento do raciocínio e construção do conhecimento, sendo que a ludicidade poderá se fazer presente em várias situações com propósitos peculiares a cada momento, seja por meio de jogos, brincadeiras ou outra atividade prazerosa, já que promove a liberdade de expressão renovação e criação do ser humano.

Sabe-se que a ludicidade está presente no dia a dia das crianças, contribuindo com o seu desenvolvimento, seja por meio da interação com os professores ou colegas dentro do ambiente escolar, ou em sua convivência no ambiente familiar, possibilitando por meio desta prática despertar sua imaginação e criatividade, fortalecendo assim sua memória e atenção.

Portanto, toda atividade lúdica possibilita inúmeros caminhos em relação ao aprendizado, por meio do lúdico a criança adquire motivação e desenvolve interesses em relação ao conteúdo apresentado, a ludicidade é a linguagem das crianças, e é através dessa linguagem que ela sem perceber aprende de maneira mais eficaz e motivadora.

### 3.1 Jogos

Uma das formas lúdicas de melhorar a atenção e aprendizado dos alunos é o jogo, porque contribui para o seu desenvolvimento, permitindo com isso a competição e a sua interação com os demais integrantes da equipe.

É pelo jogo que a criança adquire valores como trabalhar em equipe, ter disciplina, competir, contribuindo para uma melhora na sua relação interpessoal, melhorando a sua afetividade, o companheirismo e o convívio social.

De acordo com Kishimoto (1994, p. 13, *apud* SILVA, p.12):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Portanto, destaca-se que o jogo desperta na criança a competitividade, o raciocínio e a formação do seu intelecto e a faz provar, experimentar e construir a sua personalidade.

Para Piaget (1988, p.158), “os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entendimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Nesse sentido, constata-se a importância que os jogos e as brincadeiras têm dentro da ludicidade, do prazer em despertar o interesse pelo aprendizado das crianças no contexto dos anos iniciais, pois é certo, que quando se trabalha o lúdico na educação, se oportuniza às crianças, o despertar dos seus sentimentos, de suas emoções, de sua imaginação, sua linguagem e memorização.

Almeida (2013, p.18), diz que o jogo: “É uma atividade lúdica regida por um sistema de regras, com uma estrutura sequencial que especifica sua natureza”. O autor entende que cada jogo tem seus objetivos, e regras são preestabelecidas, cabendo à criança ou a quem jogar seguir esta normatização. O jogo torna-se uma maneira lúdica de interiorizar regras, consolidando com isso, comportamentos importantes para a vida em sociedade.

De acordo com Santos, (2010, p. 19) “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Os jogos são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso dentro da sala de aula”.

Acredita-se da importância de um aprendizado mais divertido e lúdico, por ser uma estratégia que desperta maior interesse na criança, esse método torna o aprendizado prazeroso estimula a compreensão, a socialização e proporciona nas crianças novas descobertas, por meio das brincadeiras e dos jogos observa-se seu modo de ser, reagir, seus desejos, receios e conflitos afetivos.

### **3.2 Brincadeiras**

A brincadeira é uma forma de divertimento muito comum na infância, sendo uma atividade natural da criança, onde ela exerce de forma espontânea e livre, mas quando utilizada como forma de aprendizado, o brincar dirigido e os jogos educativos se tornam instrumentos pedagógicos, excelentes na aquisição da alfabetização onde esse método tem despertado um grande interesse por parte dos educadores por estar relacionado ao mundo da criança, universo que ela conhece desde o ventre materno. Para os educadores, tanto o brincar livre quanto o dirigido são possibilidades importantes e devem ser exploradas.

A brincadeira é muito mais que isso, ela se torna enriquecedora na vida de toda criança, pois toda e qualquer ação de brincar é uma forma de aprendizado e conhecimento. Por isso o brincar com brinquedos torna-se uma atividade muito divertida e prazerosa, trazendo para quem o utiliza, alegria, serenidade, aprendizado.

Silva (2012) afirma que as brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à criatividade. Todos os profissionais envolvidos na educação das crianças devem buscar uma forma de executar as brincadeiras, de uma maneira que se tornem satisfatórias e despertem o lúdico e a imaginação.

Fonseca (2013, p. 21) relata que

Ao aprender a relacionar-se consigo mesma e com o mundo, a criança experimenta nas brincadeiras, a responsabilidade de escolher, de decidir, a ter autonomia seguindo suas ideias, define seus companheiros, escolhe o brinquedo, a forma de brincar, o local e a hora de brincar.

Assim, a criança ao desenvolver uma atividade recreativa, não necessita seguir regras ou normas preestabelecidas, pois está agindo conforme a sua natureza e o meio em que ela está inserida, possibilitando o senso de equipe, assim ela entende que o brincar é o momento de extravasar e interagir com seus colegas, possibilitando a ela viver novas experiências.

De acordo com Rau (2011, p. 29), “brincar é coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa”. Entendemos que as brincadeiras ao serem executadas seja pelos professores em sala de aula ou pelos pais no ambiente familiar, devem ser direcionadas, para que essas se tornem educativas, tornando assim ótimas estratégias para impulsionar a aprendizagem.

Para Fortuna (2012, p.14), “[...] a brincadeira deve ter intencionalidade: o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto, é que muito facilmente pode-se escorregar para a atividade dirigida.” Portanto, na fase do processo de alfabetização sabe-se que a criança precisa ser constantemente motivada, cabe ao professor planejar e desenvolver atividades lúdicas, oportunizando um melhor aprendizado. Percebemos que com a utilização de estratégias lúdicas no ambiente escolar, descobrem-se novas formas de conceber o conhecimento.



### 3.3 Brinquedos

O brinquedo oferece as crianças a ausência de regras, possibilitando o uso do imaginário, com o brinquedo a criança cria várias possibilidades de brincadeiras, ela brinca livremente sem supervisão, visto que o brincar faz parte do desenvolvimento da criança.

Para Almeida (2013, p.18): “o termo brinquedo, por sua vez, restringe-se à materialização da brincadeira, ou seja, o objeto físico do lúdico”. Entendemos que o brinquedo se torna útil para a criança, quando ela joga e brinca, e desperta nela a vontade de construir, imaginar, mesmo que de forma inconsciente, transportando-a para um universo de sentidos, ações e sensações, que lhe possibilita a compreensão do conhecimento e de atitudes de sua própria vida.

Acredita-se que os brinquedos possam estimular um maior contato com o mundo em que vivem, permitindo sonhar e fantasiar a realidade que o brinquedo desperta.

Gomes (1993) destaca que o primeiro brinquedo que a criança começa a explorar é o seu próprio corpo e depois passa para os outros objetos que lhe atraíam visualmente ou auditivamente.

Percebe-se que os brinquedos se tornam instrumentos importantes para o processo educativo, desenvolvimento e para o aprendizado, pois são essenciais para as crianças, ao promoverem benefícios para o seu desenvolvimento, dentre eles a linguagem, a capacidade motora, social, emocional, cognitiva e psicológica, além de estimularem a imaginação, o raciocínio e a criatividade.

Essa prática tem sido utilizada tanto no seio familiar como educacional, como uma forma de melhorar não só o lazer, mas a interação da criança com o meio que a cerca.

Logo se conclui que os brinquedos são instrumentos indispensáveis no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem das crianças.

## 4 A LUDICIDADE NA ESCOLA

É relevante considerar que a formação lúdica não é importante somente para a criança, mas também para o professor, pois possibilita a ele conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (OLIVEIRA, 2017).

Por isso entende-se que este processo de utilização da ludicidade no ambiente escolar se faz necessário para que o professor desenvolva um papel de suma importância na caminhada deste aluno, necessitando que este profissional esteja devidamente preparado na execução da prática que deverá ser empregada no contexto escolar.

O professor deve ter aptidão e clareza no desenvolvimento das atividades a serem aplicadas, e deve estar em constante aprendizado, ligado com as novas tecnologias, possuindo uma formação contínua, não só para atender as demandas da educação na atualidade, mas aos anseios de seus alunos.

Para Nadal (2007), ser professor é complexo, pois o ensino é uma atividade imprevisível, pois trabalhamos com seres humanos e não podemos prever suas reações.

Nesse aspecto o professor assume um importante papel atuando como mediador no processo de ensino, onde o aprendizado torna-se o foco principal e o aluno o detentor desse conhecimento, desse modo o professor deve atrelar seu conhecimento com práticas lúdicas motivando seu aluno de forma que ele possa adquirir capacidade de associar a brincadeira com o aprendizado.

Rau (2012, p. 30), aponta que:

Uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha dos brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

Desse modo o trabalho realizado em sala de aula pelo professor utilizando-se de recursos lúdicos, deve ser prazeroso e atrativo, chamando com isso a atenção dos educandos. Para isso se faz necessário o professor trabalhar de forma interativa com os educandos e, assim contribuir para a construção do conhecimento.

É necessário que a ludicidade se faça presente não como uma ação de momentos, mas sim de forma contextualizada no âmbito escolar, visto que o brincar se torna um

veículo de grande influência no processo do desenvolvimento da educação e da socialização. (NUNES, 2015).

Conforme o autor a ludicidade tem um papel importante na construção do conhecimento dentro e fora da sala de aula, tendo como fator fundamental o aprendizado, respeitando o tempo de cada criança influenciando no convívio com o meio externo.

De acordo com Silva (2012, p.8):

O lúdico apresenta-se como estratégia dinâmica e polêmica de trabalhar assuntos relacionados à educação, possibilitando novas formas de trabalho docente que provocam discussões, críticas, reflexões, posicionamentos pessoais e coletivos e levam às novas formas de pensar e construir o conhecimento.

Assim descrito, nota-se que mediante estratégias lúdicas no ambiente escolar, descobrem-se novas formas para a utilização da ludicidade no processo de alfabetizar.

A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, “(...) o desenvolvimento cultural e com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo assim a sociabilidade e a criatividade. (SANTOS, 2010, p. 15)

Entende-se que as atividades lúdicas contribuem para o enriquecimento das relações no ambiente escolar, melhorando a compreensão dos conteúdos desenvolvendo a criatividade dos alunos.

Nunes, (2015, p. 9), aponta que “A diversificação de atividades utilizadas no âmbito escolar proporciona uma maior riqueza de ensino aos alunos, sendo isso um dos aspectos de grande relevância e que a ludicidade tem forte relação.” Conforme o autor quanto mais lúdico for o aprendizado, maior será a chance desse aluno possuir uma vasta capacidade intelectual, atividades lúdicas desenvolvem a linguagem, relacionamentos interpessoais contribuindo para o desenvolvimento da criança.

A prática pedagógica que envolve os conteúdos lúdicos é uma das mais importantes perante o desenvolvimento dos alunos, pois posteriormente, oportunizará a melhor compreensão do meio ao qual convivem por trabalhar a interação-social (SOUZA, 2012).

Corroborando com o autor, a presença de recursos lúdicos é de extrema importância nos anos iniciais, pois abordagens lúdicas desenvolvem, auxiliam e impulsionam a criança nesse processo de desenvolvimento. Os brinquedos oferecem uma

perspectiva de aprendizagem onde a criança acaba nem percebendo sua evolução, e os professores têm uma completa visão da potencialidade do lúdico no processo de aprendizagem.

Lima, (2020, p. 10-11) entende que:

Para desenvolver a ludicidade de uma forma didática, o professor deve ser responsável pelo planejamento, organização e direção das atividades do processo ensino aprendizagem. A prática da docência requer compromisso, responsabilidade e competência, ver os erros e consertá-los é de fundamental importância no trabalho pedagógico que é feito no planejamento.

Percebe-se que toda brincadeira dentro da escola precisa ser orientada, direcionada e bem planejada para que a criança atinja o objetivo proposto, usar de brincadeiras como artifício didático tem sido cada vez mais frequente dentro das escolas, cabe ao professor direcionar para o lado mais lúdico possível, pois o que a criança entende é sobre brincar, o educador necessita se reinventar. É fundamental usar de abordagens que despertem o interesse nos alunos como brincadeiras, jogos, teatros, gincanas, músicas para que assim consigam aprender melhor.

Para Almeida (2013, p. 89) “A educação lúdica não se omite a pensar nesse aspecto e propõe uma alternativa diferente: que a escola, como ambiente profícuo à aprendizagem e ao prazer, deve preparar-se para receber o aluno e fazer com que ele se sintam bem”. Sendo assim a educação lúdica deve ser desenvolvida com qualidade, onde o professor necessita de uma estrutura adequada e apropriada para atrair e motivar esse aluno ao aprendizado.

## **5 METODOLOGIA DA PESQUISA**

A metodologia da pesquisa foi de essencial importância, pois foi a partir dela que foram realizadas as ações sugeridas para encontrar as respostas dos problemas específicos que está em estudo. Trata-se de uma pesquisa exploratória que, segundo Gil (2002) tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Acredita-se que nesse aspecto com a realização desse estudo possa ter maior clareza sobre a como a Ludicidade é trabalhada dentro das escolas. O estudo de pesquisa foi apresentado a coordenação pedagógica das escolas escolhidas para a realização do projeto, as coordenadoras, aceitaram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), consentindo a realização da pesquisa na instituição de ensino.

As professoras definidas para a realização dessa pesquisa, foram das séries iniciais de alfabetização: 1º, 2º e 3º ano do ensino Fundamental I.

Todos os cuidados foram tomados no desenvolvimento da pesquisa, entre eles, os princípios éticos que regem pesquisas com participação voluntária dos indivíduos. A autorização das professoras e a solicitação da assinatura dos termos de consentimento e a preservação suas identidades e de seus alunos.

Com abordagem qualitativa, utilizou-se um questionário composto com questões abertas e fechadas com o intuito de descrever como é a utilização da ludicidade pelas professoras do ensino fundamental I.

### **5.1 Descrição do ambiente da pesquisa**

A presente pesquisa foi realizada em duas escolas da Rede Particular do Município de Ponta Grossa- Pr, localizadas num bairro como bastante comércio próximos.

### **5.2 Sujeitos da pesquisa**

A pesquisa em estudo foi entregue a coordenação das escolas pesquisadas, onde elas mesmo designaram às professoras que aceitaram participar deste estudo.

Designamos as escolas como sendo A e B, onde:

Escola A; professoras

- P1 e P2  
Escola B; professoras
- P3 e P4

### 5.3 Coleta de dados

A princípio contatou-se com a Gestora da escola para esclarecer a finalidade da pesquisa, sendo entregue o Termo de Autorização Institucional (Anexos I) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Anexos II) para assinatura do termo de Autorização Institucional.

Como complemento da proposta metodológica de pesquisa, e após ser aprovada pelo Comitê de ÉTICA, aplicou-se um questionário (Apêndice) às professoras participantes, contendo 6 (seis) questões mistas, sendo 5 abertas e 1 (uma) fechada, visando entender como ocorre, os Desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais ao utilizar o lúdico no processo de ensino.

A partir dos dados obtidos com os questionários realizados com as professoras das instituições pesquisadas, foi possível analisar com mais precisão e compreensão do lúdico no processo de ensino.

Os questionários aplicados visavam diagnosticar se as professoras se utilizam do lúdico como ferramenta no seu processo de ensino.

A seguir, foi realizada uma análise das respostas dadas pelas professoras das escolas citadas, escola 1 e escola 2 ao questionário aplicado.

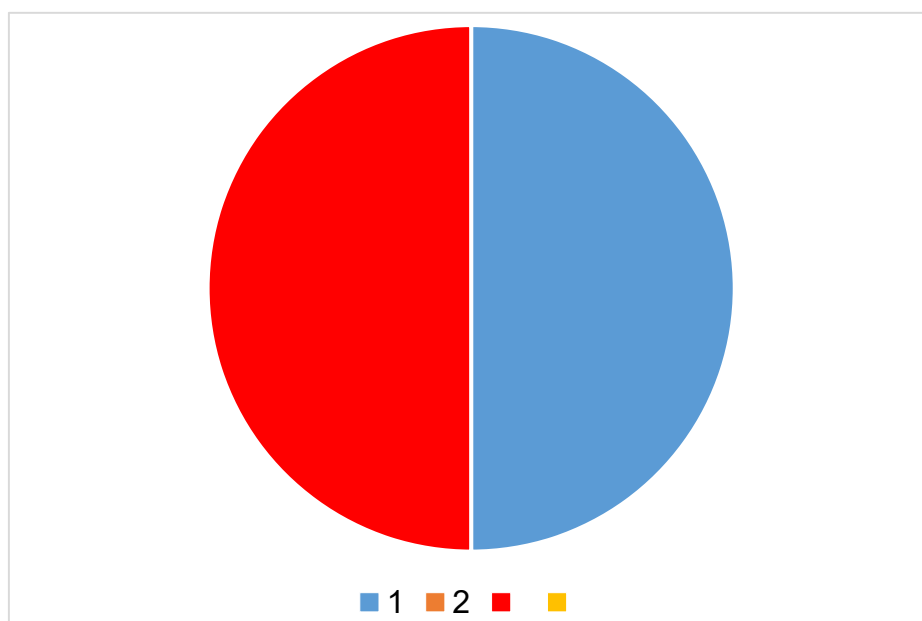
As respostas da pesquisa apresentadas ao longo do texto serão destacadas em fonte *itálica*.

### 5.4 Análise de dados

Após a coleta de informações bibliográficas, foi realizada uma pesquisa de campo com professoras que atuam em duas escolas da Rede Particular do Município de Ponta Grossa, com alunos do Ensino Fundamental 1. Foram aplicados questionários contendo: 6 (seis) questões mistas, 1 pergunta fechada e 5 abertas destinadas a um grupo com quatro professoras, duas professoras de cada escola, designadas como escola A professora 1 e 2, e escola B professoras 3 e 4.

A pergunta inicial foi o questionamento sobre o tempo de atuação dos professores de Ensino Fundamental nas escolas.

Duas professoras responderam que atuam há mais de 10 anos lecionando para o Ensino Fundamental nos anos iniciais, as outras duas professoras lecionam a menos de 5 anos para o Ensino Fundamental, como se percebe no gráfico abaixo:



Fonte: Próprios autores

O foco era entender se a trajetória das entrevistadas ou o tempo de atuação dentro da sala de aula poderia afetar na aplicação ou no desenvolvimento das práticas lúdicas.

Constatamos que, pelas respostas por elas dadas, o tempo de atuação não causou nenhum prejuízo.

Na segunda pergunta foi questionado sobre a concepção de Alfabetização e Letramento.

As professoras 1 e 2 da escola A responderam:

*P1: “Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno. Para tanto, cuidados são necessários ao conduzir a alfabetização”.*

*P2: “São processos que precisam caminhar juntos a fim de alcançar uma aprendizagem significativa. Alfabetizar é ensinar a ler e escrever, letrar ultrapassa os limites da escola. É fazer uso da leitura/ escrita com propriedade, com compreensão de seu uso e de suas funções. Está ligado às práticas sociais e culturais das crianças. Para isso é necessário oferecer aos alunos um ambiente alfabetizador desde a educação infantil.”*

Percebe-se, pelas respostas que as professoras têm clareza dos conceitos e da necessidade de um ambiente alfabetizador.

As professoras da escola B responderam:

*P3: “É uma fase importante no desenvolvimento da criança, pois é através desse processo que se adquire o conhecimento da leitura e escrita, e, portanto, irá conseguir se comunicar, interpretar e compreender textos a sua volta.”*

*P4:” Período em que as crianças estão no processo de adquirir o conhecimento de leitura, escrita, interpretações e resoluções de problemas. Através deste processo aprendem a se comunicar.”*

De acordo com as respostas obtidas, foi verificado que as professoras entendem que tanto a alfabetização como o letramento, têm um papel importante na caminhada dos educandos, pois são inseridos em vários momentos, no mundo da leitura e da escrita, tanto dentro como fora do ambiente escolar, servindo de apoio e referencial para que os mesmos, se comuniquem, compreendam e interpretem com o tempo, tudo que os rodeia, facilitando com isso a sua melhor compreensão.

Para Correa (2017, p.27):

Letrar alfabetizando ou alfabetizar letrando seria uma possibilidade de garantir aos alunos a aprendizagem do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita ao mesmo tempo em que ocorreria a inserção destes nas práticas sociais da cultura escrita.

Compreende-se a importância dos métodos de como se alfabetizar uma criança e como essa metodologia faz toda diferença nesse processo, as variadas alternativas mostram à criança possibilidades de comunicação. Essa caminhada nem sempre é fácil, visto que cada criança aprende de forma diferente e cada uma no seu tempo. Cabe ao professor identificar a melhor maneira e adequar esse método de acordo com a turma. É preciso identificar o conhecimento existente em cada aluno para tornar o aprendizado efetivo.

A terceira pergunta fez um questionamento se as professoras Consideram importante inserir práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento? Por que? Exemplifique.

As professoras da escola A responderam:

*P1: Sim. As atividades lúdicas auxiliam na aquisição da leitura e escrita, visto que a criança aprende brincando.*



*P2: É fundamental! Proporciona resultados que vão além da aquisição da escrita e leitura. A criança é o lúdico, é curiosa, criativa... portanto o processo se dará de forma natural, prazerosa. Além de jogos e brincadeiras as músicas, as parlendas, os quadrinhos são ótimos.*

Ambas reconhecem a importância do lúdico na alfabetização, lembrando da inserção da leitura.

Escola B:

*P3: Sim, como se torna interessante as crianças se expressam mais e melhor.*

*P4: Sim, pois os alunos demonstram interesse e aprendem com mais facilidade.*

Elas apontam que o lúdico tem um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, pois possibilitam que se expressem com mais tranquilidade, indo além da simples escrita e despertando assim seu interesse nas questões da leitura e escrita.

Conforme determina Maluf (2008, p. 11):

As atividades lúdicas, juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem estar e entretenimento das crianças, garantindo uma agradável estadia na creche ou escola. Certamente, a experiência dos educadores (...) irá contribuir para maior alcance de objetivos em seu plano educativo.

Tendo em vista que o lúdico está presente constantemente na vida da criança e ela necessita brincar para se desenvolver, supõe-se que não existe maneira melhor de se ensinar do que usando da ludicidade, não desmerecendo as outras práticas de ensino, mas é nas brincadeiras que as crianças assimilam com maior facilidade. As atividades lúdicas colaboram também em seu desenvolvimento físico, motor, cognitivo, afetivo e social.

Na quarta pergunta o questionamento para as professoras foi o seguinte:

Você percebe maior interesse dos alunos quando faz uso de práticas lúdicas? Isso a auxilia? Em que? Justifique.

Escola A:

*P1: Os alunos se sentem felizes e motivados para aprender.*

*P2: Sim, auxilia muito. Ficam mais atentas, desperta maior interesse e auxilia na atenção. O aprendizado torna-se muito mais significativo.*

Escola B:

*P3: Há maior interesse sim, e conseqüentemente elas conseguem aprender de uma forma mais divertida, rápida e simples.*

*P4: Sim, os alunos demonstram mais interesse por ser mais atrativo.*

Nos relatos das professoras, verifica-se que as mesmas, entendem que a ludicidade ou a prática desta ferramenta, causa por parte das crianças um interesse maior, contribuindo e muito para o seu desenvolvimento e para a sua aprendizagem.

Falkembach (2006, p.1), diz que “toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem”.

Corroborando com Falkembach (2006) as atividades lúdicas representam uma importante ferramenta no processo de ensino, visto que essas atividades além de auxiliar no seu aprendizado desenvolvem também seu intelectual ampliando sua visão do mundo, a utilização dessa nova linguagem surge nos primeiros anos do Ensino Fundamental ajudando-o para que pouco a pouco ele adquira esse conhecimento e construa seus saberes no processo da alfabetização.

Mesmo com alguns professores atuando há pouco tempo na rede privada de ensino, como destacado na primeira pergunta, os mesmos não apresentam dificuldade no desenvolvimento de práticas lúdicas dentro da sala de aula, pelo contrário, apresentam interesse em propor estas atividades e com isso, os estudantes se tornam mais interessados pelas atividades, facilitando com isso a melhoria no aprendizado e na compreensão.

Com os relatos citados anteriormente pelas professoras entrevistadas, nota-se a riqueza que as atividades lúdicas proporcionam em sala de aula, pois desenvolvem os estudantes de forma integral, facilitando assim o desenvolvimento físico, mental e social do aluno.

Na quinta pergunta: A escola incentiva a realização de atividades lúdicas, fornecendo materiais adequados incentivando o uso de tais práticas? De que forma?

Escola A:

*P 1: A escola fornece materiais, mas muitas vezes, o professor precisa criar seu próprio material para que o processo ensino aprendizagem seja significativo.*

*P 2: Não vejo as escolas muito preocupadas com tais práticas. O que se cobra são resultados e o cumprimento dos programas.*

Para a professora 2 da escola A, ela percebe uma escola preocupada em cumprir conteúdos, concluir programas com os livros didáticos, trabalhos e provas, a escola está mais preocupada se vão conseguir trabalhar todo o conteúdo programado, deixando o lúdico para segundo plano, cabe à professora se programar para conseguir trabalhar da maneira mais lúdica possível sem deixar de seguir o cronograma proposto pela escola.

Escola B:

*P 3: Incentiva, utilizamos diversas estratégias e ferramentas nas aulas, como jogos multimídias, exposições, entre outros.*

*P 4: Sim. Podemos solicitar materiais para a escola ou até mesmo para os pais se a atividade for confeccionada com os alunos (por se tratar de uma escola particular). Trazemos profissionais das áreas para uma conversa com os alunos sobre o assunto.*

Percebe-se que na maioria das respostas dadas pelas professoras, a escola fornece material para que o professor possa desenvolver as suas atividades, muitos materiais são solicitados para os responsáveis dos alunos fato que contribui muito na realização das tarefas, auxiliando assim para o sucesso do planejamento e desenvolvimento das aulas práticas.

Fabio (2012) diz que: O material pedagógico se configura como algo que o professor passa a utilizar com reflexão de modo agradável para os alunos, facilitando a vida do professor em sala de aula.

Para o autor, a criança mostra maior interesse no aprendizado quando a atividade é prazerosa e o lúdico desperta nas crianças a felicidade necessária para que ela se sinta motivada a desenvolver uma dada atividade. Investir na construção de jogos e materiais para auxiliar nesse processo possibilita que cada criança desenvolva suas próprias oportunidades de acordo com seu tempo.

Neste contexto, o professor prioriza por meio dos jogos e das brincadeiras que as crianças tenham igualdade de oportunidades no aprendizado.

A sexta pergunta foi a seguinte: Quais são suas maiores dificuldades para utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica? Justifique.

ESCOLA A:

*P 1: A minha maior dificuldade foi a falta de hora atividade para confecção na escola. A maioria dos materiais são criados em casa.*

*P 2: Na escola particular é o tempo, pois é preciso cumprir com apostilas e datas de provas. A cobrança com formalidades e aumento de conteúdos, torna as vezes muito difícil do professor parar para construir jogos, ou se preparar para tais práticas.*

Mais uma vez tem-se presente o “cumprimento das formalidades” em detrimento da qualidade do trabalho apresentado aos alunos

ESCOLA B:

*P3: O tempo se torna uma dificuldade, pois temos outras ferramentas para trabalhar, como a apostila, a qual demanda mais tempo.*

*P 4: A falta de tempo, devido termos apostila que precisam ser trabalhadas.*

Na sua grande maioria, a principal dificuldade diagnosticada pelas educadoras para que possa utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica, é a falta de tempo, pois na maioria das vezes as mesmas precisam cumprir formalidades como apostilas e provas. (COLLA 2021), diz que é importante que o educador busque um equilíbrio entre sua vida pessoal e profissional, a fim de manter-se bem em sua missão de educar. Além disso, é fundamental manter uma boa comunicação com a escola e os alunos para que os outros processos possam funcionar e melhores condições possam ser alcançadas.

Percebe-se que as professoras precisam conciliar sua vida profissional com o tempo restante que encontram fora da escola, muitas elaboram suas atividades no contra turno por não possuírem hora/atividade, essa tem sido um grande desafio para as professoras, aliar atividades extras com o tempo que lhes restam.

Ao término da pesquisa constatou-se que as professoras acham importante a utilização dos jogos e brincadeiras, pelo fato de tornar o processo de ensino mais organizado, eficiente e para alcançar os objetivos propostos na aula. Percebe-se que as professoras utilizam muitos jogos e brincadeiras em suas práticas pedagógicas, em diferentes momentos da aula.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio deste estudo, reconhecendo a importância da pesquisa, foi possível perceber o porquê esse universo da ludicidade tem sido objeto de grande interesse de pesquisadores e professores no decorrer da aprendizagem.

As brincadeiras sempre existiram no universo infantil, conhece-se a importância da ludicidade para o desenvolvimento das crianças no seu processo de aprendizagem e que os jogos e as brincadeiras desenvolvem o cognitivo, permitem estimular o pensamento a criatividade e a inteligência, elas conseguem além de tudo se socializar e aprender regras através das brincadeiras.

Através do lúdico a criança apropria-se de diferentes conhecimentos, sendo elemento indispensável em sala de aula. Por meio das brincadeiras as crianças descobrem o mundo ao seu redor.

Também foi possível perceber por que o universo da ludicidade tem sido objeto de grande interesse de pesquisadores e professores no decorrer da aprendizagem.

Conclui-se que a ludicidade é a maneira mais eficiente no processo de alfabetização para os anos iniciais, o lúdico favorece não somente a criança, mas os professores: a criança pois ela se torna protagonista do seu próprio aprendizado e o professor por que ensina com maior dedicação sabendo que o resultado será compensatório. Importante se faz lembrar que toda a ferramenta pedagógica somente terá sucesso se bem planejada pelo professor.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria Eurácia Barreto de. **Alfabetização e letramento – o desvendar de dois caminhos possíveis**. Jundiaí: Paco Editorial, pg.32.2011.
- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 26/03/2022.>
- ALMEIDA, Paulo Nunes de Almeida. **Teorias e práticas. Volume 1-Reflexões e fundamentos** – 1 ed – São Paulo: Edições Loyola, pg.18. 2013.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de Almeida. **Teorias e práticas. Volume 1-Reflexões e fundamentos** – 1 ed – São Paulo: Edições Loyola, pg.89.2013.
- BORBA, Ângela Meyer. **O Brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BORBA, Ângela Meyer. BRASIL. Ensino Fundamental de nove anos. Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: MEC, 2007.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- COLLA, Laura. Quais são os maiores desafios de ser professor nos dias atuais: Desvalorização da profissão. Disponível em:<<https://blog.elevaplataforma.com.br/desafios-de-ser-professor-atualmente/2021>>.
- CORREA, Regina Aparecida: **Concepções de Alfabetização e Letramento: a voz de professoras participantes do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC – no município de Ouro Preto – MG**. Trabalho de Conclusão Do Mestrado em Educação – Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, pg.27. 2017
- DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola: por que, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas**. São Paulo: Ática, pg.49. 1998.
- DESLAURIERS J. P. **Recherche Qualitative**. Montreal: McGraw Hill, pg 58. 1991
- FABIO. Gloria Maria da; e Molina. A. A. **A Utilização do Material Didático pelo Professor em Sala de Aula e o Resultado Dessa Prática Pedagógica**. O professor PDE e os Desafios da Escola Pública Paranaense. Vol. 1, pg. 3, 2012
- FALKEMBACH, Gilse A. **O lúdico e os jogos educacionais**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. pg. 01.2006.
- FERREIRA, Emília. **Reflexão sobre alfabetização**. 26 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- FONSECA, Silvana Aparecida Rosas. **Ludicidade: Um modo divertido de aprender**, 2013, p. 21-26.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **A importância de brincar na infância**. In Horn, Cláudia Inês. **Pedagogia do brincar**. Porto Alegre, Mediação, pg.24. 2012.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, C. F. **Brinquedos e brincadeiras em grupos de meninos de diferentes culturas**: uma análise da ludicidade, 1993. Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Educação da UFMT

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JESUS, Alexsandra dos Santos. **Saberes necessários à prática docente no processo de alfabetização e letramento**: Uma discussão sobre os desafios enfrentados pelos professores do Ensino Fundamental I. Paraguai, pg.35. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, pg.13.1994.

LIMA, Elaine Maria de. **A organização do lúdico como objeto de ensino na Educação Física Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 12, pg. 10-11 novembro de 2020.

LODI, Ana Cláudia B. Letramento e minorias, 6 ed. –Porto Alegre. Mediação, 2013, p.35 In: SIGNORINI, I. **Investigando a relação oral/escrito e as teorias do letramento**, Campinas. Mercado de Letras, p.8-9. 2001.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade, Ensaios 02; Ludicidade o que é mesmo isso? Publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, pg.02. 2002.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para educação infantil: Conceitos, orientações e práticas. 4ª Edição. Petrópolis – RJ: Editora Vozes, 2008.

NADAL, Beatriz Gomes. Os desafios colocados aos professores pela escola atual. In: NADAL, Beatriz Gomes **Práticas pedagógicas nos anos iniciais: concepção e ação**: colaboração de Gilson Dalzoto Salles ... et.al! Ponta Grossa.: Editora UEPG., pg. 19. 2007.

NUNES, L. M. **Ludicidade no ambiente escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura em Educação Física – Universidade de Brasília, Brasília, pg. 9. 2015.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02 Ed. 01, Vol. 13, pg.14, janeiro de 2017.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, pg.158. 1998.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Inter saberes, 2012. pg.30. 2 Mb. PDF.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Curitiba: Ibpex, pg.29. 2011.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. 2010. Monografia de Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional, da Universidade Federal de Santa Maria. pg.15. UFSM.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. 2010. Monografia de Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional, da Universidade Federal de Santa Maria, pg.16. UFSM.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. 2010. Monografia de Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional, da Universidade Federal de Santa Maria, pg.19. UFSM.

SILVA, Arlindo de Assis. **A importância do Lúdico para o Desenvolvimento da Criança**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, pg. 08. 2012.

SILVA, Arlindo de Assis. **A importância do Lúdico para o Desenvolvimento da Criança**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, pg. 12. 2012.

SOARES, Magna. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3.ed. Belo Horizonte: Autentica, pg.18, 2016.

SOUZA, J. G. V. **O lúdico na Educação Infantil: Possibilidades do aprender O brincando em contextos de formação**, Revista Marcas Educativas, Teresina, v.1, nº 1, p. 46-57, ago. 2012.

WINNICOTT, Donald W. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.





## APÊNDICE

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA**  
**Rua Pinheiro Machado, nº 189 – Centro – Ponta Grossa-PR**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

### PREZADA PROFESSORA

Este questionário faz parte de um Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana, que tem como temática: **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS LÚDICAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

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

Agradecemos antecipadamente sua contribuição.

Atenciosamente,

\_\_\_\_\_  
 Andréa Ribeiro Scarabelot  
 Lucas Vinicius Montes de Mattos  
 Acadêmicos Pesquisadores

\_\_\_\_\_  
 Maria Elganei Maciel  
 Professora Orientadora

Favor devolver até o dia: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

1- Quanto tempo atua nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

- ( ) 0 a 5 anos  
 ( ) 6 a 10 anos  
 ( ) acima de 10 anos.

2- Qual sua concepção sobre Alfabetização e Letramento?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

---

---

---

---

3- Você considera importante inserir práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento? Por Que? Exemplifique.

---

---

---

---

4- Você percebe maior interesse dos alunos quando faz uso de práticas lúdicas? Isso a auxilia? Em que? Justifique.

---

---

---

---

5- A escola incentiva a realização de atividades lúdicas, fornecendo materiais adequados incentivando o uso de tais práticas? De que forma?

---

---

---

---

6- Quais são suas maiores dificuldades para utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica? Justifique.

---

Obrigada pela colaboração!!!



## ANEXO I

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA**  
**Rua Pinheiro Machado, nº 189 – Centro – Ponta Grossa-PR**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

### **TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL**

Ponta Grossa, 16 de maio de 2022.

Ilustríssimo (a) Senhor (a)

Eu, Maria Elganei Maciel, responsável principal pelo projeto de Conclusão de Curso, operacionalizado pelos acadêmicos Andréa Ribeiro Scarabelot e Lucas Vinicius Montes de Mattos, venho pelo presente, solicitar vossa autorização para realizar este projeto de pesquisa na Escola Santa Teresinha, para o trabalho de pesquisa sob o título: **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS LÚDICAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS**.

Este projeto de pesquisa atendendo o disposto na Resolução CNS 466 de 12 de dezembro de 2012, tem como objetivo: Analisar quais os desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais, utilizando como ferramenta o lúdico no processo de ensino.

Os procedimentos adotados serão um questionário com 06 (seis) questões, uma pergunta fechada e cinco abertas destinadas a um grupo de 04 professores de duas escolas privadas localizadas no município de Ponta Grossa – PR. Esta atividade apresenta riscos mínimos como, por exemplo, as professoras sentirem-se constrangidas em responder a alguma das perguntas ou mesmo se não souber a resposta. Nesse caso, elas poderão sentir -se à vontade em não as responder.

Espera-se com esta pesquisa, contribuir com a comunidade acadêmica no despertar de um novo olhar sobre a importância dos jogos na alfabetização. Desta maneira, espera-se também contribuir com o tema abordado para o incentivo de utilização dos jogos como ferramenta pedagógica.

Qualquer informação adicional poderá ser obtida através do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Faculdade Sant'Ana e pelos pesquisadores: Maria Elganei Maciel, [prof.maria@iessa.edu.br](mailto:prof.maria@iessa.edu.br), (42) 999432398, Andréa Ribeiro Scarabelot, [andreascarabelot@gmail.com](mailto:andreascarabelot@gmail.com) (42) 999544116 e Lucas Vinicius Montes de Mattos; [monteslucas25@gmail.com](mailto:monteslucas25@gmail.com), 42 999820464.

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, \_\_\_\_\_, responsável pela instituição Escola Santa Teresinha, 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 a esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não recebemos nenhum 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 reanálise 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 Participantes
---------------------------

**ANEXO II**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA**  
**Rua Pinheiro Machado, nº 189 – Centro – Ponta Grossa-PR**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE**

Nós, Maria Elganei Maciel, responsável principal pelo projeto de Conclusão de Curso, operacionalizado pelos acadêmicos Andréa Ribeiro Scarabelot e Lucas Vinicius Montes de Mattos, pesquisadores da Faculdade Sant'Ana, convidamos o (a) Senhor(a) a participar da pesquisa: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS LÚDICAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS.

O objetivo desta pesquisa é: Analisar quais os desafios do professor na alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais, utilizando como ferramenta o lúdico no processo de ensino.

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 um questionário com 06 (seis) questões, uma pergunta fechada e cinco abertas destinada a um grupo de 04 professores de duas escolas privadas localizadas no município de Ponta Grossa – PR.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Instituição: 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 como, por exemplo, as professoras sentirem-se constrangidas em responder à alguma das perguntas ou mesmo se não souber a resposta. Nesse caso, elas poderão sentir-se à vontade em não as responder.

Os benefícios esperados com essa pesquisa são: contribuir com a comunidade acadêmica no despertar de um novo olhar sobre a importância dos jogos na alfabetização. Desta maneira, espera-se também contribuir com o tema abordado para o incentivo de utilização dos jogos como ferramenta pedagógica.

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

Os pesquisadores Maria Elganei Maciel, [prof.maria@iessa.edu.br](mailto:prof.maria@iessa.edu.br), (42) 999432398, Andréa Ribeiro Scarabelot, [andreascarabelot@gmail.com](mailto:andreascarabelot@gmail.com) (42) 999544116 e Lucas Vinicius Montes de Mattos; [monteslucas25@gmail.com](mailto:monteslucas25@gmail.com), 42 999820464, responsáveis por este estudo poderão ser contatados na Faculdade Sant'Ana, Rua Pinheiro Machado, 189, telefone (42) 32240301, para esclarecer eventuais dúvidas que a Sra. 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 conhecidas por pessoas autorizadas pesquisadores e Ir Olmira Bernadete Dassoler (Coordenadora de Pedagogia). 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)