

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA SÃO LUIZ GONZAGA
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

ANDRÉIA DE ÁVILA BUENO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO
DURANTE O ENSINO REMOTO**

**SÃO LUIZ GONZAGA
2021**

ANDRÉIA DE ÁVILA BUENO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DURANTE O
ENSINO REMOTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia – Licenciatura na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr.^a Luciane Sippert Lazzarini

SÃO LUIZ GONZAGA

2021

Catalogação de Publicação na Fonte

B928i Bueno, Andréia de Ávila.
A importância da ludicidade no processo de alfabetização durante o ensino remoto / Andréia de Ávila Bueno. – São Luiz Gonzaga, 2021.
50 f.

Orientadora: Prof^ª. Luciane Sippert Lanza Nova.

Monografia (Graduação) – Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Curso de Pedagogia - Licenciatura, São Luiz Gonzaga, 2021.

1. Educação. 2. Alfabetização. 3. Criança. 4. Ludicidade. I. Lanza Nova, Luciane Sippert. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por Laís Nunes da Silva CRB10/2176.

ANDRÉIA DE ÁVILA BUENO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DURANTE O
ENSINO REMOTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia – Licenciatura na
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr.^a Luciane Sippert Lanzaova

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr.^a Luciane Sippert Lanzaova
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS

Prof^a Dra. Arisa Araújo da luz
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS

Prof^a Dra. Viviane Maciel Machado Maurenre
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho e toda a história envolta em suas linhas a uma pessoa em especial, uma pessoa que talvez já não exista igual, um coração puro, quase que ingênuo. Um semianalfabeto, pelas condições de sua época, que acredita e sempre me dizia que: “o estudo era a salvação dessa humanidade quase perdida”, ele que nunca soltou minha mão nos momentos difíceis e dizia que eu iria conseguir, e se estou hoje aqui redigindo esse agradecimento foi porque as sábias palavras dessa pessoa de pouco ensino me trouxeram até aqui. Dedico este trabalho para meu herói sem capa, meu amado pai: João Pereira Bueno (*in memoriam*).

Não poderia finalizar sem dedicar este também às pessoas tão especiais nessa minha caminhada: minha mãe, meu companheiro de todas as horas e, principalmente a meus 3 motivos de acordar todo dia e dizer que a vida realmente vale a pena, meus filhos, minhas maiores alegrias e motivo de eu nunca ter desistido.

AGRADECIMENTO

Primeiramente, agradeço a força superior do universo que me trouxe até aqui me dando sabedoria, discernimento para separar o certo do errado e acima de tudo saúde em um tempo no qual tudo que precisamos foi nos manter saudáveis, não só fisicamente, mas principalmente emocionalmente, no momento em que por um ato de amor e proteção precisamos nos afastar daqueles que tanto amamos e que são tão necessários a nossa existência.

Agradeço a duas pessoas muito especiais que sempre tiveram ao meu lado, suportando minhas crises de choro quando achava que não ia conseguir fazer algo no tempo solicitado; sempre acreditaram em mim mais do que eu mesma: Minha Mãe, amiga, parceira, babá, enfim meu tudo de todas as horas. E ao amor da minha vida, aquele que ao invés de me pedir para ficar em casa (geralmente é assim), me levava para a aula diariamente, comprava nossas ideias e sempre se fazia presente em tudo.

Mas acima de todos esses, aos meus filhos, que ficavam em casa me esperando chegar com aquele abraço gostoso que só filho tem, e que renovava minhas energias, tudo isso é por vocês.

Agradeço a Universidade Estadual do Rio Grande do Sul- UERGS, a qual tenho muito orgulho em fazer parte, a todos os docentes e funcionários da unidade São Luiz Gonzaga por tudo que fizeram por mim nesses 5 anos de vida acadêmica.

Fica meu agradecimento muito carinhoso a minha orientadora, Professora Dr^a Luciane Sippert Lanzasova, pela dedicação, carinho e principalmente pela paciência durante a elaboração deste trabalho. Sou muito grata a ela por tudo!

Agradeço também às amigas e parceiras de aula e de chimarrão, que aguentaram minhas crises existenciais durante a pandemia da covid-19 e nunca me deixaram desistir. Vocês fizeram a diferença!

RESUMO

As mudanças e evoluções vividas constantemente pela sociedade são refletidas também na área da educação, interferindo direta ou indiretamente na forma em que se ensina e como se aprende. Todas essas mudanças nos levam a repensar a forma como atuamos frente aos nossos alunos e é nesse sentido que a presente pesquisa tem por objetivo compreender como a ludicidade pode contribuir no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, em uma escola da rede pública estadual do município de São Luiz Gonzaga–RS, durante o ensino remoto. Para alcançar o objetivo realizou-se primeiramente uma pesquisa bibliográfica, baseada em autores como Jean Piaget, Vygotsky, Luckesi, Almeida, entre outros, seguida de uma pesquisa participante, a qual se desenvolveu a partir da interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas. Como resultado, foi possível verificar que a ludicidade é uma grande aliada no processo de alfabetização, pois através das brincadeiras e jogos os alunos conseguem ter uma maior motivação e interação com o mundo ao seu redor, oportunizando uma aprendizagem mais dinâmica e criativa. Assim, a ludicidade permite ao aluno desenvolver sua criatividade e imaginação, superando suas dificuldades, pois facilita o processo de aprendizagem e o desenvolvimento social, cultural e pessoal promovendo uma maior adesão a um ambiente mais harmonioso.

Palavras-chaves: educação; alfabetização; criança; ludicidade.

ABSTRACT

The changes and evolutions constantly experienced by society are also reflected in the area of education, directly or indirectly interfering in the way we teach and learn. All these changes lead us to rethink the way we act with our students, and it is in this sense that this research aims to understand how playfulness can contribute to the literacy process, especially in the early years of elementary school, in a school in the network. state public school in the municipality of São Luiz Gonzaga-RS, during remote education. To achieve the objective, firstly, bibliographical research was carried out, based on authors such as Jean Piaget, Vygotsky, Luckesi, Almeida, among others, followed by participant research, which was developed from the interaction between researchers and members of the investigated situations. As a result, it was possible to verify that playfulness is a great ally in the literacy process, because through games and games, students can have greater motivation and interaction with the world around them, providing opportunities for more dynamic and creative learning. Thus, playfulness allows students to develop their creativity and imagination, as it facilitates the learning process and cultural and personal development, promoting greater adherence to a more harmonious environment.

Keywords: education; literacy; kid; playfulness.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 O APRENDIZADO NOS ANOS INICIAIS: DO TRADICIONAL AO ENSINO LÚDICO	13
2.1.1 Educação e ludicidade: aspectos legais	14
2.2. LUDICIDADE: CONCEITOS E IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	15
2.2.1 Reflexões sobre o desenvolvimento infantil	17
2.4 CONCEPÇÕES DE LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO	19
3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO	23
3.1 O PROCESSO LUDICO DE ALFABETIZAÇÃO NO PERÍODO PANDÊMICO ...	24
3.2 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS A SEREM REALIZADAS DURANTE A ALFABETIZAÇÃO	29
4 METODOLOGIA	34
5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	34
5.1 A RELAÇÃO DA LUDICIDADE COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	35
5.2 A RELAÇÃO DA LUDICIDADE COM A BNCC	37
5.3 DIFICULDADES EM ALFABETIZAR DURANTE O ENSINO REMOTO	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44
APÊNDICES	47
APÊNDICE A– TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	47
APÊNDICE B– QUESTIONÁRIO	49

1 INTRODUÇÃO

Vivemos um período caracterizado por mudanças constantes em todos os setores da sociedade e a educação não deve ser parte excluída desse processo. Essas mudanças ocorrem também no dia a dia dos alunos e professores, interferindo diretamente na forma em que se ensina e como se aprende.

Com todas as transformações, a educação tem uma grande necessidade de se reinventar, pois presenciamos uma metamorfose cultural, a qual nos obriga a buscar o novo para desenvolver o trabalho de alfabetizar de forma qualitativa, facilitando e tornando o processo de ensino-aprendizagem prazeroso.

A escolha do tema se deu por todas as vivências que tive nos momentos em que atuei como auxiliar ou estagiária e pelas lembranças e as consequências deixadas pelos métodos de ensino usados quando fui alfabetizada. No ano de 1991, iniciei a vida de estudante, em uma escola do campo, onde dividia a sala com mais 15 alunos em turma multisseriada. A professora era adepta de uma forma de ensino tradicional, na qual ficávamos a manhã toda sentados um atrás do outro, de posse de caderno, lápis e livros, com os quais fazíamos cópias no caderno. Nosso momento de interação eram os intervalos, durante os quais cada um brincava com seus próprios brinquedos trazidos de casa, tendo em vista que a escola tinha apenas uma bola como opção de brinquedo e um acervo literário muito empobrecido.

Minha diversão era viajar nas histórias dos livros que meu amado pai, semianalfabeto, fazia questão em me presentear sempre que possível. A professora, apesar de ser ainda jovem, sempre se recusava a fazer qualquer atividade que a tirasse de trás de sua mesa. Na transição para a quinta série, em escola urbana, tive muitas dificuldades por conta do precário acesso que tínhamos ao ensino, foi um ano bem difícil.

Há algumas décadas, acreditava-se ser possível ensinar todos os alunos ao mesmo tempo e com as mesmas metodologias. Nessa época, para ser um bom professor era necessário saber tudo e conseguir disciplinar seus alunos, onde disciplinar, aqui se iguala a uma forma autoritária e dominadora de educar, o que remete ao conceito de educação bancária de Freire (1968). Os tempos mudaram e o mundo também, e hoje é impossível a educação ficar alheia a estas mudanças. Neste sentido, procurou-se neste estudo responder a seguinte pergunta de pesquisa: “**Como**

a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização durante o período de ensino remoto?”

Como hipótese desta pesquisa, acredita-se que a ludicidade imbricada nas práticas pedagógicas, poderá agir como facilitadora da aprendizagem do aluno no processo de alfabetização, no sentido de que os recursos lúdicos auxiliarão os educadores em suas práticas e proporcionarão aos alunos uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

Pesquisas indicam que ainda hoje nosso país mantém uma alta taxa de analfabetismo e que dessa forma se faz necessário traçar novas estratégias com o intuito de despertar no aluno o interesse pela aprendizagem, buscando romper suas dificuldades respeitando suas limitações. Através do lúdico a criança tem a liberdade de se expressar constituindo seus conhecimentos e sentimentos identificando de forma prazerosa novas possibilidades de desbravar um espaço até então desconhecido, ou seja, vivenciando uma aprendizagem de maneira divertida.

A relevância deste estudo está no fato de que este aprofundamento teórico-prático irá contribuir tanto para o educador quanto para o educando. O lúdico vem promover um ensino que contribui para uma educação mais humanística, facilitando convívio em grupos de maneira igualitária, o que geralmente é uma dificuldade que precisa ser trabalhada na infância.

Observam-se muitos educadores retraídos, sem a capacidade de provocar e estimular a participação coletiva em prol do desenvolvimento e o envolvimento lúdico, demonstrando que suas experiências divertidas da infância foram sucumbidas pelas exigências e atribuições da vida adulta. Assim, torna-se significativo aprofundar a compreensão de como os educadores se posicionam diante do desafio de alfabetizar de forma lúdica, uma vez que ele tem de seguir conteúdos programáticos, propostas para uma educação social, ao mesmo tempo em que sabemos que na maioria de suas formações o processo lúdico não é nem citado como um modelo que venha auxiliar nessa tarefa.

“É preciso que o professor diminua o seu autoritarismo, criando situações para o desenvolvimento da autonomia e incrementar ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões em questões surgidas durante a atividade” (SANTOS, 1998, p. 53). Assim sendo, o professor deve ter o cuidado para que o lúdico não se torne algo mecânico, que não trará ao aluno a motivação esperada.

Nesse sentido, percebe-se o quão importante e necessário é o uso do lúdico no processo de alfabetização e, dessa forma pretende-se realizar essa pesquisa com o objetivo de compreender **como a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização durante este período de ensino remoto**. Para tanto, tem-se como objetivos específicos: compreender a relação da ludicidade com o desenvolvimento da criança; analisar como a ludicidade é abordada nos documentos oficiais; entender a relação existente entre os processos de alfabetização e letramento; investigar se as práticas lúdicas de ensino estão presentes no novo modelo de ensino remoto; sugerir práticas lúdicas que possam ser usadas tanto no ensino presencial quanto no ensino remoto.

Este trabalho está organizado em cinco capítulos. Neste primeiro capítulo, apresenta-se a Introdução, contextualizando e justificando o tema, apresentando o problema, hipótese e objetivos do trabalho. No segundo capítulo, disponibiliza-se a fundamentação teórica, ou seja, disponibiliza-se a explicação detalhada dos principais conceitos aprofundados nesta pesquisa. No terceiro capítulo, explicam-se os conceitos e as definições que embasam os Materiais e Métodos da pesquisa. No quarto capítulo, apresenta-se a Apresentação e a Discussão de Resultados do estudo, procurando contemplar os objetivos específicos anteriormente explicitados, os quais são trabalhados de forma gradativa e separada em cada um dos tópicos deste capítulo. Por fim, as Considerações finais e Referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão explicitados os principais conceitos aprofundados nesta pesquisa.

2.1 O APRENDIZADO NOS ANOS INICIAIS: DO TRADICIONAL AO ENSINO LÚDICO

O acesso à educação é um direito de todos e um dos fundamentos para a consolidação plena da democracia, sendo este regulamentado pela Constituição Federal de 1988, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, e pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB), de 1996, tornando o conhecimento possível a todos, exercendo um papel ativo na sociedade. A educação, um dever do Estado e da família, torna o cidadão apto à participação na sociedade e o qualifica ao mercado de trabalho.

Na contramão da universalização da educação, Bonfim (2011) relata que o acesso e a permanência na escola ainda são muito restritos em muitas sociedades, mesmo nas democráticas, deixando de fora alguns grupos sociais, por exemplo, nos sistemas prisionais brasileiros os detentos não tiveram, por muito tempo, esses direitos garantidos, de acordo com a Constituição.

Ao se falar em universalização, não há como não se referir também à equidade, seja ela de renda, física, gênero ou étnica, enquanto sabe-se que a situação da educação brasileira é muito desigual também entre as regiões. A educação básica é o núcleo do direito à educação e representa o primeiro passo para o desenvolvimento humano. Tanto o conhecimento quanto o senso moral são elaborados pelas crianças em interação com o meio físico e social, passando por um processo de desenvolvimento. Segundo Friedman (2012, p. 33).

A principal preocupação da educação deveria ser a de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico. É importante que os conteúdos correspondam aos conhecimentos gerais das crianças, a seus interesses e necessidades, além de desafiar sua Inteligência.

Nesse sentido, visando o desenvolvimento integral e dinâmico de todas as crianças, acredita-se que os procedimentos didático-metodológicos têm uma importância fundamental e a questão da ludicidade, presente desde o nascimento do

bebê precisa ser encarada como uma grande aliada neste processo de ensino e aprendizagem. Assim, nas seções seguintes, procurar-se-á aprofundar um pouco mais os conceitos relacionados a esta.

2.1.1 Educação e ludicidade: aspectos legais

Está evidenciado nos marcos legais da educação e constituição federal que a educação é um direito da criança e dever do Estado, mas que infelizmente nem todos os municípios ofertam as vagas necessárias a demanda.

O Estatuto da Criança e do Adolescente em seu art. 3º dispõe que:

Art 3º. As crianças gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhe facilitar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e igualdade.

Todas essas novas leis e normativas refletem um cuidado e amparam as crianças dando voz e exigindo o respeito as especificidades infantis, tornando a criança protagonista de sua própria história como ser social.

Em 2017, é aprovada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento orientador da educação básica que define as habilidades competências necessárias ao aprendizado do aluno.

No que diz respeito à ludicidade e sua referência para o processo de aprendizagem da criança, a BNCC e os currículos se identificam na comunhão de princípios e valores que, como já mencionados, orientam a LDB e os DCNs. Dessa maneira, reconhecem que “a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, físico, afetivo, social, ético, moral e simbólico” (BRASIL, 2017, p.16).

Assim sendo, o professor tem mais possibilidades para montar as aulas de forma lúdica proporcionando aulas que chamem mais a atenção dos alunos. No processo de ensinar e aprender destaca-se a prática pedagógica do professor e como são vistos os variados tipos de conhecimento do aluno.

Consta nas competências de Língua Portuguesa da BNCC, competência 9, que o professor deve:

9. Envolver-se em práticas de leituras literárias que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artísticas, culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginação e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura (BRASIL, 2017, p.87).

A literatura é uma aliada importante no processo de alfabetização, pois escolhendo bons títulos, os quais possibilitem ao educador despertar o interesse do educando para a leitura, ele ampliará seus conhecimentos gradativamente. Através da leitura o educador pode mostrar a seus alunos milhares de possibilidades de ler e ver o mundo, estimulando sua imaginação e criatividade em torno da história contada. No subcapítulo a seguir, procurar-se-á aprofundar um pouco mais o conceito de ludicidade.

2.2. LUDICIDADE: CONCEITOS E IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2006).

Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, enfim, as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios. Em *Homos Ludens*, Huizinga (1980), argumenta que o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é uma função da vida.

De acordo com Luckesi (2000), brincar, jogar e agir ludicamente exigem uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. O lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar, compreendendo o universo da criança e utilizando o que lhe permeia para atingir uma aprendizagem mais eficaz e significativa.

Sabe-se que a criança se caracteriza principalmente pela sua criatividade, pelo fascínio das descobertas, das atividades e situações diferentes, enfim, possui extremo interesse pelo novo, pelo palpável e por tudo o que é concreto. Freud, citado por Santos (2005), percebeu os significados psicológicos das brincadeiras e jogos para a elaboração interna do indivíduo. Após trabalhos iniciais com adultos, notou que na infância estava a origem dos transtornos mentais. Somente ao notar, com atenção, como uma criança de 18 meses brincava com um carretel, na casa de um amigo, ele desvelou a função psicológica de brincar. Freud compreendeu então que “o jogo para a criança não é só prazer, é uma maneira de retornar as situações que lhe provocam angústia e, ao mesmo tempo, elaborar essas situações” (SANTOS, 2005, p.40).

É brincando que a criança se torna criativa e assim ela se descobre como um ser integrante de um todo, mantendo-se focado em seus objetivos e segura em relação a seus convívios. Ela aprende de forma contextualizada ao se relacionar de maneira verbal e física com seus colegas através da troca de experiências. Através do brincar a criança expressa à realidade em que ela vive objetivando seu universo e a caracterizando dentro deste espaço.

Sabe-se que o ensino fundamental é a extensão da educação infantil e que muitas crianças têm dificuldade em se adaptar a essa nova etapa, logo o uso de brincadeiras e jogos torna essa adaptação e o aprendizado mais suaves, facilitando a inserção da leitura e escrita. Uma análise em nossos documentos normativos nos revela a importância da ludicidade para o aprendizado, a qual está citada na BNCC da seguinte forma:

A BNCC do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na educação Infantil. Tal articulação precisa prover tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o

desenvolvimento, pelos alunos, de novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-los de refutá-los, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo (BNCC, 2018, p.58).

A ludicidade pode ser utilizada como uma forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (BRASIL, 2007).

O lúdico, se considerado uma ferramenta para ensinar, leva o aluno a se sentir parte do processo de ensino-aprendizagem tornando-o capaz de aprender de forma mais rápida. Ao observar uma criança brincar é possível interpretar o que está por trás da brincadeira, o que vem facilitar o planejamento da aula, o que é confirmado por Vygotsky (2003), como se observa na citação a seguir:

Com o brinquedo a criança constrói suas relações com os objetos, relações de posse, de utilização, de abandono, de perdas, de desestruturação que se constituem na mesma proporção, os esquemas que ela produzirá com outros objetos, tanto no quadro familiar, quanto no quadro das coletividades infantis (creches e pré-escolas), de um modo essencial, no processo de socialização e é também dirigir em grande parte a socialização para uma relação com o objeto (VYGOTSKY, 2003, p.64).

Dessa forma, salienta-se que o trabalho lúdico com o aluno estimula o seu inconsciente, promovendo seu desenvolvimento, ao mesmo tempo em que promove mais segurança e confiança levando a criança a ter um aprendizado mais amplo. A importância da realização de atividades lúdicas em sala de aula fica ainda mais evidente quando se analisa o processo de desenvolvimento da criança e os aspectos imbricados neste, como se verá no subcapítulo a seguir.

2.2.1 Reflexões sobre o desenvolvimento infantil

O desenvolvimento da criança tem início no momento da fecundação, passando pela primeira infância, adolescência, juventude e segue por toda a vida. Estando essa criança em constante desenvolvimento é de grande importância que ela seja estimulada, logo esses estímulos trazem fortes impactos e são fatores decisivos

na transição da criança para a vida adulta, em relação à progressão de suas habilidades de aprendizagem cognitivas, afetivas e psicomotoras.

O desenvolvimento infantil pode ser entendido como mudanças nas funções corporais, influenciadas por fatores emocionais e/ ou sociais (CHAVE *et al.* 2013; SANTOS; QUINTÃO; ALMEIDA, 2010). Mas, para esse conceito podem-se considerar também as mudanças físicas, neurológicas e comportamentais que vão se apresentando de forma gradual.

O desenvolvimento intelectual da criança do século XXI está se dando cada vez mais cedo, muito disso é proporcionado pela facilidade ao acesso delas aos meios tecnológicos, livros e revistas, o que se torna um facilitador de sua evolução e vem favorecer também o trabalho pedagógico. O educador deve estar bem-preparado para trabalhar cada fase do desenvolvimento infantil, pois, por exemplo, no período pré-operacional, surge o egocentrismo, ou seja, quando a criança acredita que todos que a cercam têm a mesma forma de pensar dela logo, com isso surgem os conflitos, principalmente nas vivências em grupos, durante as quais cada criança tenta impor sua vontade e forma de agir (AZEVEDO, 2011).

É possível perceber o desenvolvimento da criança desde o primeiro mês quando ao deitá-la de costas, movimentada a cabeça para respirar melhor; aos seis meses permanece sentada e reconhece os familiares; com um ano repete gestos e emite algumas palavras; aos três anos sua capacidade motora é expandida e aos quatro seu desenvolvimento intelectual se destaca e aos seis sua independência é confirmada, suas competências linguísticas são amplamente desenvolvidas e a aprendizagem encontra uma porta aberta para construir seu próprio espaço (AZEVEDO, 2011).

No decorrer de seu desenvolvimento, a criança está sempre se ajustando a um processo de ambientação, durante o qual passa por etapas de equilíbrio e desequilíbrio, nas quais é movida por sua curiosidade. De acordo com Piaget:

A ação humana consiste neste movimento contínuo e perfeito de reajustamento ou de equilibração. É por isso que nas fases de construção inicial, só pode considerar as estruturas mentais sucessivas, que produzem o desenvolvimento como forma de equilíbrio, onde cada uma constitui um progresso sobre os precedentes (PIAGET, 1964, p.14-15).

Segundo Piaget (2002), a criança passa por quatro fases do desenvolvimento mental: fase sensório motora (até os dois anos), no qual a criança descobre o mundo através dos sentidos; fase pré-operacional (2-7 anos), desenvolvimento da imaginação; fase operacional concreta (7-11 anos), início do pensamento lógico; fase operacional formal (11 anos ou mais), uso do raciocínio lógico.

Desde cedo, a criança se relaciona através de estratégias não verbais, usando geralmente de exigências para objetivarem suas necessidades e assim iniciam suas relações sociais, então nessa fase a aprendizagem adquirida é considerada e elas irão à busca de novas descobertas. Dessa forma, a gênese do pensamento se dá nas interações constituídas nas práticas sociais (VYGOTSKY, 2003). Uma vez que o desenvolvimento se dá em todas as fases da vida e tem o início pela infância, a qual deve ter significação em suas especificidades, é necessário estudar e buscar a compreensão de como ela se faz apresentar e não tentar manter apenas uma ideologia de como seria.

Para que a criança tenha seu desenvolvimento de forma plena e saudável é necessário propiciar a ela uma rotina bem-organizada, na qual haja um planejamento amplo que lhe traga conforto e segurança e, principalmente que a liberte do estresse que a falta de rotina causa. Muito além da rotina está à necessidade de a criança ser constantemente estimulada, com o objetivo de desenvolver suas habilidades.

Após apresentar uma breve visão do processo de desenvolvimento da criança é importante compreender como esta é inserida na cultura da escrita e quais as concepções de letramento e alfabetização que melhor explicitam esta inserção.

2.4 CONCEPÇÕES DE LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO

O processo de letramento está inserido no desenvolvimento histórico da escrita, refletindo mudanças sociais e tecnológicas, como a alfabetização universal, a democratização do papel, o surgimento da internet. Para Soares (2001), as práticas de letramento fora a escola são essencialmente colaborativas. Um evento de letramento inclui atividades que envolvem mais de um participante com diferentes saberes.

É possível definir letramento como a capacidade da pessoa de se apropriar da escrita, podendo usá-la no seu dia a dia. Segundo Soares (2001), o significado que o termo letramento tem recebido atualmente provem da palavra inglesa *literacy*, que etimologicamente denota.

(...) qualidade, estado ou condição que assume aquele que aprende a ler e escrever. Implícita nesse conceito está à ideia de que a escrita traz conseqüências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, lingüísticas, que para o grupo social em que seja introduzida, quer para o indivíduo que aprenda a usá-la. (SOARES, 2001, p.17[manteve-se a ortografia apresentada no documento original])

Scribe e Cole (1981, *apud* KLEIMAN, 1995), trazem um conceito de letramento diferente do apresentado por Soares (2001), no qual conceitua letramento como sendo o resultado da ação de ensinar ou aprender a ler e escrever. Eles definem letramento com um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos, para objetivos específicos (KLEIMAN, 1995, p.19).

Deixa-se aqui esclarecido que para Scribe e Cole (1981) citados por Kleiman (1995), a pessoa dita letrada é aquela que já não é mais analfabeta, ou seja, ela já tem condições de mudar sua posição perante a sociedade e também culturalmente. Isso possibilita a pessoa a mudar sua forma de pensar e agir, diferentemente de alguém iletrada. Soares, (2001), no entanto, destaca que em uma sociedade letrada, não existe letramento zero ou pessoa iletrada, pois esta, mesmo sem ser alfabetizada, interage socialmente com a escrita. A pessoa, porém que passou pelos processos de alfabetização e letramento apresenta uma forma de se expressar diferente, mais rebuscada, o que propicia a pessoa uma maior segurança ao se comunicar. Assim, pode-se dizer que há alfabetizados não letrados e analfabetos com certo nível de letramento.

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017), para garantir que as crianças se apropriem do sistema de escrita, a ação pedagógica deve acontecer de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e envolver práticas diversificadas de letramento.

Dessa forma, destaca-se que letramento é o resultado da ação de ensinar ou aprender a ler e escrever, é a condição que certo grupo social ou indivíduo adquire

como consequência de ter-se apropriado da escrita. Embora em inglês se tenha apenas o termo “literacy” para ser referir tanto à alfabetização quanto ao letramento. No Brasil, estes termos possuem conotações distintas. A seguir, procurar-se-á explicitar as concepções de alfabetização que fundamentam esta pesquisa.

Ao se falar em alfabetização referir-se-á a um processo de aprendizagem durante o qual se desenvolve a habilidade de ler e escrever de maneira adequada e a utilizar esta habilidade como um código de comunicação com seu meio (SOARES, 2001). A partir de 1980, a alfabetização passa por novos questionamentos tendo como foco a necessidade de novas concepções de alfabetização baseadas em pesquisas nas áreas cognitivas e psicolinguísticas.

Sabemos que há vários anos a alfabetização escolar tem sido alvo de controversas teorias e metodologias, exigindo com isso um posicionamento dos educadores em relação a esta. Com a divulgação das pesquisas sobre a psicogênese da língua escrita (FERREIRO; TEBEROSKY, 1986) o enfoque construtivista tornou-se um dos mais influentes na elaboração de novas propostas de alfabetização.

A proposta construtivista defende uma alfabetização contextualizada e significativa através da transposição didática das práticas sociais da leitura e da escrita para a sala de aula. De acordo com Ferreiro e Teberosky (1986), seguindo o pensamento de Jean Piaget, o processo de alfabetização independe de sua origem social ou da proposta de ensino do professor.

Através da alfabetização o indivíduo consegue desenvolver a capacidade de socialização, provocando novos traços simbólicos com a sociedade e possibilitando o acesso a bens culturais e outras facilidades das instituições sociais. A aquisição da língua escrita diz respeito a um estágio preliminar com o objetivo de preparar o aluno para a aprendizagem dos conteúdos curriculares propriamente ditos (FERREIRO; TEBEROSKY, 1986).

Do ponto de vista formal, a alfabetização é indiscutivelmente uma responsabilidade da escola. Quando se consideram os objetivos da alfabetização, é preciso ter em vista que, para além da aquisição do sistema alfabético e dos conhecimentos das regras gramaticais, ortográficas e sintáticas, o que está em pauta é a constituição do sujeito leitor e escritor, isto é, aquele capaz de circular no universo

letrado com autonomia, usufruindo dessa condição e atendendo aos apelos de seu mundo.

O processo de alfabetização e suas especificidades implicam em reconhecer a criança como protagonista de sua aprendizagem e desenvolvimento, uma vez que a criança traz em sua trajetória suas vivências e experiências.

3 A IMPORTÂNCIA DA LUCIDICADE NA ALFABETIZAÇÃO

O ato de brincar é uma ação natural da criança e que deve ser articulada com o processo de aprendizagem potencializando o desenvolvimento do aluno. No processo de alfabetização a ludicidade faz o papel de aliada do professor, promovendo uma facilidade na posse dos sistemas de escrita e oralidade.

Freire (1994) aborda a alfabetização como uma forma de adquirir a língua escrita partindo da construção do conhecimento, valorizando o lúdico, com uma visão crítica da realidade.

Vygotsky (1991) declara que a criança é capaz de interagir com o meio e que dessa forma ela pode aprender, e dessa forma a melhor maneira de conduzir a socialização é através de atividades lúdicas.

Os jogos e brincadeiras adotadas em aula também ajudam a criança a aceitar regras mais facilmente, aprendendo a ganhar ou perder, esperar sua vez, além de estimular sua capacidade de criação e de resolver situações diversas. Juntamente aos direitos de conviver, participar, comum içar-se e conhecer-se a brincadeira destaca-se como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento. É direito da criança, constado na BNCC:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL,2017, p.36).

Cabe ao educador conhecer seus alunos ao planejar uma atividade lúdica, pois uma aula não bem planejada pode causar danos ao aprendizado e evolução da criança. A respeito disso Piaget (1995), diz que “o começo da escolaridade da criança, propriamente dita, marca uma modificação decisiva no desenvolvimento mental” (PIAGET, 1995, p.40).

De acordo com a publicação da Revista Psicologia e Saberes (2020), o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores, pois estimula as múltiplas inteligências do aprendiz, permitindo que se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa.

Segundo Dias (2013), as atividades lúdicas são fundamentalmente significativas pelo motivo que desenvolvem as capacidades de percepção, atenção, aprendizagem, memória e sensação. Ainda no texto da revista Rodrigues (2012) firma

que a ludicidade é um objeto que tem conquistado espaço no cenário brasileiro, pela sua reconhecida relevância para o desenvolvimento a criança na escola. A criança torna-se criadora de seu mundo, pois além da sua necessidade de exprimir seus sentimentos, precisa relacionar-se com seu cotidiano.

Para De Lima e De Freitas, uma escola com proposta lúdica tem como finalidade formar alunos críticos, criativos, e conscientes, desenvolver habilidades físicas e intelectuais, promover a interação social e despertar em seus aprendizes o desejo pela escola, pelo estudo, pela busca por novos conhecimentos, criando assim uma ligação muito forte entre o aluno e a escola.

Ao se falar em aprendizagem lúdica vivenciamos a busca dos professores por meios que promovam as vivencias e experiências das crianças de forma prazerosa. A brincadeira proporciona a criança repensar o mundo reflexivamente, aumentando sua capacidade de interpretá-lo de formas diferentes. Esta necessidade de repensar o fazer pedagógico ampliou-se durante o período pandêmico, o que será abordado a seguir.

3.1 O PROCESSO LUDICO DE ALFABETIZAÇÃO NO PERÍODO PANDÊMICO

A escola é organizada para atender às necessidades de aprendizagem dos alunos, levando em conta os espaços, atividades e atendimento educacional. A organização do ambiente escolar traz contribuições para o aprendizado. De acordo com Horn (2004), o olhar do educador atento e sensível a todos os elementos que estão postos em sala de aula. O modo como organizamos materiais e móveis e a forma como as crianças e adultos interagem com eles são reveladores de uma concepção pedagógica (HORN, 2004, p.15).

Dessa forma, fica clara a importância que os espaços físicos da escola desempenham no desenvolvimento de atividades lúdicas. Segundo Horn:

É no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando – os em um pano de fundo no qual se inserem emoções [...] nessa dimensão o espaço é entendido como algo conjugado ao ambiente e vice-versa. Todavia é importante esclarecer que essa relação não se constitui de forma linear. Assim sendo, em um mesmo espaço podemos ter ambientes diferentes, pois a semelhança entre eles não significa que sejam iguais. Eles se definem com a relação que as pessoas constroem entre elas e o espaço organizado(HORN, 2004,p.28).

Com a chegada da pandemia do Covid-19, percebe-se uma emergencial remodelação das formas de ensino, trazendo um grande desafio pra escolas, alunos e famílias, os quais tiveram que e adaptar ao novo modelo de ensino remoto se ajustando a nova realidade.

Quando se fala em alfabetização, esse desafio parece ainda maior uma vez que nessa etapa de aprendizagem o contato presencial entre aluno e professor é essencial. De acordo com Carvalho (2003), ao estruturar e organizar continuamente sua sala, o educador favorece o envolvimento das crianças em brincadeiras entre elas, sem necessidade de interferência direta; dessa forma ele fica mais disponível para aquelas crianças que procuram interagir com ele (CARVALHO, 2003, p. 154).

Nessa modalidade de ensino é necessário ao professor proporcionar atividades as quais os pais consigam auxiliar e mediar junto às crianças e nesse sentido a ludicidade, a qual já é essencial em sala de aula, se faz indispensável, favorecendo as famílias no auxílio aos alunos em casa.

Ao educador cabe ter a compreensão da necessidade de se criar atividades e brincadeiras que possam ser postas em prática no espaço familiar, promovendo o aprendizado da criança e também atender as demandas curriculares. Deve também lembrar aos alunos e famílias que os jogos e brincadeiras não são apenas uma forma de preencher o tempo vago das crianças, pois eles estão diretamente ligados ao desenvolvimento físico, social, cognitivo, afetivo e moral e que, desta forma devem ser bem orientados para atender as exigências de um aprendizado qualitativo.

Diante deste contexto pandêmico devemos fomentar a necessidade do trabalho lúdico no processo de aprendizagem, priorizando o aprendizado do aluno, mesmo que a distância. Segundo Paulo Freire:

Como professor, devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino. Exercer a minha curiosidade de forma correta é um direito que tenho como gente e o que corresponde o dever de lutar por ele, o direito a curiosidade. Com a curiosidade domesticada posso alcançar a memorização mecânica do perfil deste ou daquele objeto, mas não o aprendizado real ou o conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade, sua capacidade critica de tomar distância do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, de cercar o objeto ou fazer sua aproximação metódica, sua capacidade de comparar, de perguntar. (FREIRE, 1996, p.33)

Percebe-se que muitos educadores ao se depararem com a pandemia do Covid-19 não possuíam as ferramentas necessárias para desenvolver um trabalho que promovesse um aprendizado satisfatório. Muitos buscaram se orientar por apostilas já prontas, materiais digitalizados e até materiais didáticos como cadernos de caligrafia, os quais não promoviam a interação do aluno na aula.

Neste momento já percebemos os professores mais adequados aos recursos tecnológicos usando plataformas de videoconferências e elaborando projetos onde os alunos consigam interagir com ou sem o auxílio das famílias. O uso de aplicativos que trazem atividades lúdicas tem sido um recurso bastante usado por professores da alfabetização, sendo algo que tira o aluno da rotina diária e o leva a interagir de forma mais ativa. Outra possibilidade de auxiliar os alunos na alfabetização é a oferta de materiais lúdicos como alfabeto móvel, jogos matemáticos, receitas culinárias, enviadas impressas para serem usados com o auxílio da família. A narração e interpretação de contos infantis feitos a partir da gravação de vídeos também são atividades que despertam o gosto pela leitura e escrita, auxiliando na alfabetização.

Nesse contexto, Soares (2020), afirma que:

Um efeito muito positivo que o ensino a distância pode ter é criar uma maior aproximação entre escolas e famílias; os pais compreendem melhor o processo de aprendizagem de seus filhos; embora sem formação para isso, entendem com mais clareza qual é a função do professor e da escola; talvez desenvolvam o hábito de acompanhar mais de perto o desenvolvimento de seu filho (SOARES, 2020, p.34).

Ainda no contexto da citação de Soares (2020) sobre a interação escolar e família trago aqui um resumo da fala da professora Patrícia Lancelloti, que relata um pouco da sua experiência como professora no período pandêmico, em um vídeo postado em <https://www.youtube.com/watch?v=bMkekIG5nv0>.

A professora atende estudantes na faixa dos 8 aos 11 anos de idade. No início da pandemia eram feitos encontros muito curtos, durante os quais, mesmo havendo vários recursos tecnológicos, a professora relata sentir-se num vazio, no escuro, por não poder perceber como os alunos estavam recebendo o conteúdo dado. Com o crescente da pandemia o tempo de aula aumentou e a professora então pode perceber o comportamento dos alunos diante as aulas remotas. Alunos cansados,

desmotivados, sem a alegria habitual de suas aulas. Tal situação levou a professora a repensar suas aulas, criando uma vez na semana aulas temáticas, nas quais os alunos eram desafiados a criar fantasias usando apenas materiais que possuíam em casa, o que mudou o cenário desanimado da aula, tornando-as muito interessantes e interativas, inclusive com as famílias que começaram a participar junto com as crianças. A professora ainda relata que seus alunos sempre tiveram a liberdade de se manifestar nas aulas remotas mantendo seus microfones abertos pois, de acordo com a fala dela, “O momento de pedir para fechar o áudio é como mandar o aluno calar a boca e meus alunos sempre foram incentivados a se expressar”.

Com tudo isso, podemos perceber que muitos alunos estão desmotivados com o ensino remoto, portanto cabe ao professor manter o contato com os alunos, dar voz a eles, levando em consideração suas questões emocionais.

A fala de Lancelott (2021) demonstra a importância da ludicidade no processo de aprendizagem e, dessa forma, apresentamos agora alguns estudos atuais que nos ajudaram a refletir sobre as contribuições da ludicidade no processo de alfabetização durante o ensino remoto.

3.1.1 Alguns estudos recentes sobre ludicidade e alfabetização

O artigo intitulado “A importância da ludicidade na educação infantil: revisão de literatura (2020)” conceitua o brincar como uma das alternativas da ludicidade. Ele sempre está ligado à infância e se faz presente na vida de cada criança cotidianamente, possibilitando - as a construção de seu próprio conhecimento. Tal artigo traz como conclusão a contribuição da ludicidade para a formação da criança, além de enriquecer seu aprendizado e proporcionar a aquisição de novos conhecimentos.

A Revista Científica eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT (2020), discute a ludicidade de acordo com sua apresentação na LDB nº 9394/96, tal como uma das metas para o ensino fundamental o desenvolvimento de atividades lúdicas como proposta pedagógica. O objetivo de tal estudo era investigar se as práticas pedagógicas que envolvem a ludicidade são necessárias para a estimulação e ser capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança. Como conclusão os autores afirmam que a ludicidade não pode ser colocada

em segundo plano e a urgência do desenvolvimento de momentos de ludicidade no cotidiano escolar.

A acadêmica Luiza de Oliveira, da Universidade federal do Rio Grande do Norte, 2021 apresenta em seu Trabalho de Conclusão de Curso, suas experiências com o lúdico a partir das suas vivências do estágio no ensino remoto (OLIVEIRA, 2021). A acadêmica destaca a necessidade de educadores e educandos se adequarem as mudanças que o ensino remoto trouxe e que desta forma os educadores precisaram encontrar formas de motivar e garantir a participação dos alunos e assim sendo, o lúdico tem papel de destaque no que diz respeito às metodologias ativas de aprendizagem.

O artigo “A ludicidade em tempos de pandemia”, trata da importância da ludicidade e do brincar em tempos de pandemia, fundamentada em Nogueira (2016), o qual sugere que “para o ser humano brincar é um refúgio da vida comum, um santuário da mente, onde alguém está isento dos costumes, métodos e decretos da vida”. O artigo também se fundamenta em autores como Santos (2021) e Oliveira (2018), todos ressaltando a importância dos jogos e brincadeiras no aprendizado. O artigo é finalizado com a afirmação de que a ludicidade pode ser a ponte entre a saúde mental e a aprendizagem, podendo conectar pessoas distantes e auxiliar o desenvolvimento da sociedade em tempos de pandemia.

O artigo intitulado “Alfabetização e ludicidade: um entrelaçamento para a aprendizagem das crianças no processo de alfabetização” traz como problemática o questionamento sobre quais as contribuições da ludicidade no processo de alfabetização das crianças que frequentam o 1º ano do Ensino Fundamental e tem por objetivo investigar, através da literatura, a importância da ludicidade no processo que envolve a alfabetização do 1º ano do ensino fundamental. Como metodologia foi usada a revisão de literatura, sendo qualitativa com leituras sobre a temática. Ao final conclui-se que cabe ao professor alfabetizador ser um investigador dessa junção entre alfabetizar com o apoio do lúdico.

O modelo de ensino aprendizagem de forma remota só terá resultado positivo se houver um trabalho em conjunto entre alunos, professores e família, visando estimular e garantir que a criança em processo de alfabetização tenha o maior aproveitamento possível mesmo no ensino remoto.

Aplicativos como o Lele Sílabas, que tem como objetivo facilitar o aprendizado brincando a partir da reprodução dos sons das sílabas o acesso pode ser feito pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.morgade.lele&hl=pt_BR&gl=US.

A plataforma Elefante Letrado, é uma plataforma digital de leitura para crianças de 6 a 11 anos, usada pelas escolas para auxiliar os professores no processo de leitura dos alunos e pode ser acessado pelo link <https://www.elefanteletrado.com.br/>.

O Toontastic é um aplicativo que permite a criança criar, narrar e animar suas próprias histórias. Pode ser acessado pelo site: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.toontastic&hl=pt_BR&gl=US

A Inventeca é uma plataforma que dispõe de histórias ilustradas usando personagens já conhecidos das crianças como a galinha pintadinha, patrulha canina, entre outros. Pode ser acessado pelo <https://play.google.com/store/apps/details?id=storymax.inventeca&hl=pt&gl=US>.

Estes recursos tecnológicos favorecem as práticas escolares de aprendizado e despertam mais o interesse dos alunos, os quais são os que mais aderem as tecnologias. Na BNCC consta a importância das tecnologias no aprendizado, onde cita que:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BRASIL, 2017).

Dessa forma, fica para os educadores a função de se apropriar desses aplicativos, e usá-los da melhor maneira possível com o objetivo de ampliar seu campo de trabalho na alfabetização facilitando o aprendizado e a compreensão das disciplinas por parte do aluno.

3.2 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS A SEREM REALIZADAS DURANTE A ALFABETIZAÇÃO

A base da alfabetização é a leitura, através dela o aluno tem seu interesse por aprender estimulado, uma vez que sua curiosidade é aguçada pelas histórias ouvidas

e pelas imagens expressas nos livros. As rimas, lendas e parlendas são aliadas importantes dos professores nesse processo de alfabetização. Sobre a questão da leitura Soares (2020, p.82), ressalta que:

Levar as crianças que ainda não sabem ler a observar a escrita das palavras destacando a primeira sílaba, já as encaminha para a compreensão de que a escrita representa a fala e que segmentos de sons iguais se escrevem com as mesmas letras, desse modo aproximando-as do fundamento do princípio alfabético: a escrita representa os sons da fala, sons que se repetem em palavras são escritos com as mesmas letras.

Tendo convicção da importância de tais ações no processo de alfabetização apresento neste trabalho de conclusão de curso algumas sugestões de atividades lúdicas que auxiliarão o trabalho em sala de aula no processo de alfabetização, seja ele remoto ou presencial.

- a) Atividade “Complete as vogais”, que tem como objetivo oportunizar às crianças o conhecimento das vogais e auxiliá-las do desenvolvimento da relação grafo-fonêmica e fono-grafêmica.

FIGURA 1- Complete as vogais



Fonte Psicosol (2021)

Para realizar a atividade os alunos precisam identificar as vogais que estão faltando nas plaquinha para formar a palavra e preencher com as vogais fixadas no prendedor. O objetivo é que a criança identifique e reconheça as letras que formam a palavra.

A atividade “Pegue uma letra” tem como objetivo desenvolver a coordenação motora, a sonoridade, o conhecimento do alfabeto e a formação de palavras.

FIGURA 2 - Pegue uma letra

Fonte: Psicoso(2021)

O aluno deverá pegar uma letra por vez na caixa, sem tocar no barbante, com o pegador de macarrão. Pedir ao aluno para dizer qual letra pegou ou uma palavra que inicie com a letra.

A atividade da “Caixa silábica” trabalha o aprendizado da leitura e escrita de forma divertida e dinâmica, mostrando ao aluno as diversas possibilidades de se formar palavras.

FIGURA 3-Caixa silábica

Fonte: Psicosol (2021)

O objetivo é que os alunos peguem as sílabas na caixa secreta e tentem formar palavras com estas. Aquele que formar mais palavras corretas vence o jogo.

- b) A atividade “Parlenda do Rei Capitão” tem como objetivo oportunizar a criança desenvolver a leitura, a interpretação e a expressão oral, estimulando-a a declamar e recitar os versos

FIGURA 4 -Parlenda- Rei Capitão



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=yJ0EGu4Vlak&t=46s&ab_channel=ProfessoraBlogueirinha

As parlendas são facilitadoras no processo de alfabetização e leitura pois, facilitam a compreensão da língua através da reflexão que a criança pode fazer sobre ela.

De acordo com Moraes (2020, p.162);

Nossa tradição oral é muito rica em textos belíssimos, que brincam com as palavras, ensinam conhecimentos práticos, contam histórias e podem nos ajudar a pensar sobre a linguagem enquanto nos divertimos.

Temos ao nosso alcance inúmeras coleções para usarmos com o objetivo de proporcionar momentos de leitura com os alunos de forma muito atrativa e produtiva, pois não só a leitura, mas o designe dos livros e revistas também são um convite a leitura quando falamos de crianças que estão descobrindo o mundo ao seu redor.

PARLENDA- CORRE CUTIA

FIGURA 5



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IWBIVrz7wx0&t=209s>

Textos que usam uma linguagem popular auxiliam o aluno na compreensão e interpretação mais clara do que se lê ou se ouve. Soares (2020, p.1970, a respeito disso afirma que :

Nos níveis iniciais do processo de apropriação do sistema alfabético, com frequentes atividades de leitura de palavras, a criança vai adquirindo a habilidade de decodificar de modo progressivamente mais rápido. Além disso, com a convivência intensa com material escrito, vai reconhecendo visualmente, como um todo, palavras frequentes, “arquivadas” em um léxico mental que reúne representações de palavras familiares, minimizando a necessidade de decodificação.

Dessa forma, podemos dizer que quanto mais a criança ler mais ela se apropria do mundo a sua volta e maior será sua capacidade de aprendizagem.

4 METODOLOGIA

Para a realização desse trabalho de pesquisa, de cunho qualitativo, “por não se preocupar com representatividade numérica, mas sim com a compreensão de um social, de uma organização, etc.” (GOLDENBERG,1977, p.34), realizou-se uma pesquisa bibliográfica, a qual, segundo Marconde e Lakatos (1996) compreende a análise de documentos públicos e tem por finalidade proporcionar ao pesquisador um contato direto com tudo que foi escrito e dito sobre determinado tema; e também foi realizada uma pesquisa de campo, a qual segundo Gonsalves, (2001,p. 67) pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada, exigindo do pesquisador um encontro mais direto.

O tema foi trabalhado a partir de uma abordagem descritiva, ou seja, realizou-se o estudo, a análise, o registro e a interpretação dos fatos do mundo físico sem a interferência do pesquisador. São exemplos de pesquisa descritiva as pesquisas mercadológicas e de opinião (BARROS E LEHFELD, 2007).

A pesquisa foi realizada com professores da rede pública e privada de ensino no município de São Luiz Gonzaga-RS. Foram enviados 15 convites, via google forms, através do link a seguir: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfyaLwefEb7-TXSWe29InbM5OYcxrIMLEfFNa_a7beOOBhakg/viewform?usp=sf_link, dos quais obtive resposta de seis educadores, sendo 2 da rede privada e 4 da rede pública de ensino. Os entrevistados responderam a oito questões descritivas as quais tinham como referências a educação nos anos iniciais, documentos oficiais e a ludicidade no processo de alfabetização. Todos assinaram os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido e tiveram sua privacidade mantida.

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Esta análise busca esclarecer ao leitor a visão que os docentes da rede pública e particular que participaram deste trabalho têm sobre a importância da ludicidade para o processo de alfabetização no período pandêmico. A análise apresentou os resultados a partir do questionário enviado anteriormente via Google formulário aos docentes. Os entrevistados foram identificados por P1, P2, P3, P4, P5, P6, todos com formação na área pedagógica com ou sem pós-graduação, alguns atuando na alfabetização e outros que já atuaram na área. Seu tempo de atuação na área varia de 01 a 09 anos, voltados quase que exclusivamente a alfabetização.

Os professores que responderam ao questionário salientam a importância do uso do lúdico para o processo de alfabetização e letramento, apesar de alguns afirmarem ter dificuldades em trabalhar dessa forma por não terem o conhecimento necessário para tal. Também destacam que falta um maior embasamento documental sobre o mesmo, o qual poderia referenciar mais sua forma de atuação de acordo com cada nível de ensino, pois apesar de a BNCC apresenta os cinco campos de atuação, nem sempre é possível, colocar em prática o que ali é expresso.

5.1 A RELAÇÃO DA LUDICIDADE COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A pergunta realizada aos pesquisados que abriu o formulário foi: “Como você costuma organizar suas aulas? Comente um pouco”.

Em relação a essa questão é possível observar que a organização das aulas nem sempre é algo fácil, pois se faz necessário levar em consideração vários fatores, tanto individuais quanto coletivos da turma a ser trabalhada. Como cada aluno apresenta suas especificidades o professor necessita ter um grande domínio dos conteúdos que serão trabalhados para com isso alcançar seus objetivos. Em relação a questão acima: P1 respondeu que neste momento não está atuando em sala de aula e sim na coordenação; P2 respondeu que busca fazer tudo bem planejado; Já o P3 respondeu que organiza de acordo com a matriz curricular que recebe na escola de acordo com as competências e habilidades da BNCC. Pesquisa e faz adequações, cria seus materiais, geralmente prepara para uma semana, mas quase sempre acontecem alterações no planejamento quando surge algum assunto necessário de ser trabalhado; P4 destacou que quando estava em sala de aula atuando na educação infantil na alfabetização sempre buscou trazer cores, histórias e atividades que estivessem dentro dos interesses dos alunos; P5 diz que trabalha

sempre a coordenação, motricidade, entre outros; e P6 afirma sempre organizar suas aulas seguindo a rotina da escola em que atua. Sempre pensa em atividades mais dinâmicas que chamam atenção dos alunos para o que está sendo proposto, procurando não dar atividades muito "prontas".

Dessa forma, podemos dizer que o trabalho pedagógico se constitui de práticas sociais sistematizadas na formação humana, o qual ocorre nas relações de acordo com cada fase específica do desenvolvimento das forças produtivas numa determinada sociedade onde:

Podemos, pois, dizer que a natureza humana não é dada ao homem, mais é por ele próprio produzida sobre a base da natureza biofísica. Consequentemente, trabalho educativo é o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens. (SAVIANI, 1996, p. 146)

A segunda questão proposta aos sujeitos desta pesquisa foi “Como você vê a relação da ludicidade com o desenvolvimento da criança?”

As professoras que participaram da pesquisa deixam em evidência que a ludicidade está diretamente ligada ao processo de desenvolvimento do aluno, destacando que:

P1: “Uma forma muito importante para a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno”

P2: “A criança aprende brincando”.

P3: “Brincar é um processo natural do ser humano e pode, ao mesmo tempo, enriquecer ou contribuir na formação humana integral da criança, pois através do brincar, as crianças se socializam, interagem e favorece a ampliação cognitiva, afetivo social e físico da criança, auxiliando na aprendizagem”.

P4: “Momento importante e que faz parte da expressão, pode ajudar no raciocínio lógico e da escrita posterior em todas as demais fases de desenvolvimento escolar e para a vida”.

P5: “Vejo como uma das questões mais importantes”.

P6: “Considero a ludicidade uma parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois é um momento em que ela exercita todos os seus direitos e estabelece contato com os campos de experiência, como um ponto muito significativo para o seu desenvolvimento. Por meio de momentos lúdicos o

imaginário infantil flui enriquecendo seu processo de desenvolvimento, permite diversas vivências e experiências. A criança vai apropriando-se do espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com colegas”.

O conceito de brincar vem sendo construído junto a nossa história sendo esse uma produção cultural humana e não algo biologicamente determinado. De acordo com Brougère (2002), aprende-se a brincar, e um dos momentos essenciais pra a aprendizagem são as interações entre a família e a criança.

5.2 A RELAÇÃO DA LUDICIDADE COM A BNCC

A terceira questão faz referência ao que está disposto na BNCC em relação ao lúdico na alfabetização. “Em relação ao uso do processo lúdico de ensino, você acredita que dentro das normativas presentes na BNCC, ele está bem explicado?”

P1 e P2 pensam na mesma lógica quando afirmam que no que se refere ao lúdico na alfabetização poderia ser mais bem detalhado, mas por outro lado geralmente não é aplicado nem o que consta na legislação.

P3 respondeu que: *“Segundo a BNCC, brincar oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas. Por isso, a brincadeira não deve ser considerada como um “tempo ou espaço” separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando”.*

P4 diz que: “são muitas mudanças na BNCC e acredito que seja uma dificuldade se adaptar à realidade da sala de aula várias coisas”.

P5 e P6 afirmam que “sim”, apenas.

Observa-se que as respostas são distintas, mas todas reconhecem que a ludicidade está presente na BNCC, P1 e P2 acham que deveria ser melhor detalhado; P4 comenta que tem muitas mudanças, mas que está difícil se adaptar a realidade de sala de aula; P3 procurou retomar o que consta na BNCC (2017) e com isso é

possível perceber que o que consta neste documento é muito importante, pois reforça a relevância do brincar destacando o que estas atividades oportunizam, explicitando inclusive o que caberia ao professor e como a brincadeira deveria ser considerada, destacando especialmente que “a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si, ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando”.

A BNCC do Ensino Fundamental- anos iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na educação infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimento. “Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas com o mundo”(BRASIL, 2018, p. 58).

5.3 DIFICULDADES EM ALFABETIZAR DURANTE O ENSINO REMOTO

Para identificar as dificuldades encontradas para alfabetizar durante o ensino remoto, questionou-se: “No seu ponto de vista a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização durante o período pandêmico? De que forma?”

As respostas deixam evidente que os professores acreditam na importância das atividades lúdicas para o bom desempenho e aprendizagem dos alunos, mas também afirmam ainda ter dificuldades em desenvolver atividades lúdicas de qualidade.

P1: “Extremamente, de maneira que o professor elabore atividades em que o aluno em sua casa consiga elaborar e praticar como jogos, assim o aluno trabalhará o lúdico mesmo estando em um ensino remoto”.

P2: “A melhor maneira de ensinar é com o lúdico”.

P3: “Sim, o lúdico é importante para promover uma aprendizagem significativa, visto que oriunda da imaginação, criatividade, cooperação e da capacidade de saber lidar com as situações problemas, tornando o ato de aprender mais divertido e prazeroso”.

P4: “Acredito que é complexo para aqueles que não têm condições tecnológicas, mas com certeza existem vários instrumentos tecnológicos que podem ser usados junto à ludicidade que podem estimular o desenvolvimento e contribuir significativamente com a aprendizagem. Desde histórias até jogos interativos”.

P5: “A ludicidade compreende um modo mais prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente”.

P6: “As atividades lúdicas auxiliam muito no processo de aprendizagem do aluno, pois trabalham a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, contribuindo muito para o desenvolvimento da criança que aprende assim de forma muito mais significativa e prazerosa. A ludicidade também enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico. Dessa forma a criança se desenvolve e se alfabetiza de forma divertida e dinâmica. Para que as aulas não se tornem “cansativas” é importante proporcionar momentos de brincadeiras, jogos, mesmo que de modelo remoto, para que os alunos absorvam mais as aprendizagens e permaneçam com interesse nas aulas”.

O ensino remoto trouxe muitos desafios aos educadores e aos alunos. Nesse sentido, foi necessário que as escolas se reinventassem a fim de manter seus alunos focados nas aulas o maior tempo possível. Assim, neste contexto a ludicidade teve papel fundamental no desenvolvimento das aulas, promovendo uma maior interação dos alunos, famílias e escola de forma digital, tendo nos jogos o recurso necessário para facilitar o aprendizado. É o que reforçam Savi e Ulbricht (2008 *apud* FERNANDES, 2010 p.19) ao afirmarem que:

Como facilitador do aprendizado, os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância de os professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem.

A última questão solicita do docente um exemplo de atividade a ser desenvolvida com seus alunos.

P1: Acredito que professores precisam ter criatividade e inovação.

P2: *Dados, jogos.*

P3: *Criações de arte como vídeos, livros (reprodução) jogos em grupos (on-line), leituras feitas pelos alunos com mensagens positivas no início de cada aula. Etc.*

P4: *Podem ser criadas histórias com fantoches que conversam com as crianças e mostram o mundo das letras para elas. Cada letrinha pode ter sua historinha e a partir da historinha podem ser desenvolvidas a colagem e pintura.*

P5: *Com jogos e brincadeiras.*

P6: *Atividades como: brincadeiras, jogos, cantar ou recitar parlendas que explorem os nomes próprios, por exemplo, bingo dos nomes ou letras é, por exemplo, atividade que se pode realizar tanto na escola quanto em aulas on-line.*

Sabemos que as brincadeiras, sejam elas livres ou apoiadas por um adulto, tem um impacto muito positivo na vida da criança favorecendo seu desenvolvimento.

Quando cantamos músicas e cantigas de roda ou recitamos parlendas, poemas, quadrinhas; ou desafiamos os colegas com diferentes adivinhações; estamos nos envolvendo com a linguagem de uma forma lúdica e prazerosa. Da mesma forma, são variados os tipos de jogos que fazem parte da nossa cultura e que envolvem a linguagem. Quem nunca brincou, fora da escola, do jogo da forca ou de adedanha (também chamada de animal, fruta, pessoa), ou de palavras cruzadas, dentre outras brincadeiras? (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005, p.117-118).

A música está muito presente na vida das pessoas e com as crianças não é diferente, ela faz parte do imaginário delas no dia a dia, porém cabe ao educador saber identificar qual tipo de música se adequa a cada faixa etária, tendo a percepção de que através da linguagem musical o aluno agrega cultura e valores em seu conhecimento.

A prática do lúdico em sala de aula é algo que auxilia muito o professor na tarefa de alfabetizar, mas na prática sabemos que todo esse processo não é tão simples de se desenvolver como descrito na teoria, pois há muitas barreiras a serem superadas na busca de desenvolver um ensino lúdico de qualidade.

O problema se inicia com a estrutura física das salas de aula, geralmente com salas de tamanho muito reduzido, com alto estoque de materiais que nem sempre são utilizados, ou pela inexistência de uma área externa adequada as atividades propostas. Um segundo ponto importante é a falta de preparo de professores que atuam na alfabetização para trabalhar de forma lúdica. Muitos não se sentem preparados a irem além das aulas tradicionais, de simplesmente sair da zona de

conforto e ofertar algo diferenciado aos alunos, além da necessidade de se ter sensibilidade e eficácia para perceber as necessidades dos alunos.

Fazendo uso de recursos lúdicos o professor tem a condição de contextualizar conteúdos mostrando ao aluno o real sentido daquilo que ele aprende. A escola tem o dever de valorizar todas as produções lúdicas de seus alunos, seja em forma de murais ou expostos nos corredores da escola, assim como fornecer materiais para seu desenvolvimento tais como gibis, revistas, jornais, tintas e tantos outros materiais, inclusive os recicláveis. Desse mesmo modo, a escola pode promover projetos envolvendo os alunos e incentivando a prática esportiva e hábitos de higiene, dentre outros, por exemplo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo compreender como a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização durante o período de ensino remoto. Nesse sentido, concluiu-se que a ludicidade é uma ferramenta de grande importância para o processo de alfabetização, pois facilita o processo de aprendizagem e o desenvolvimento social, cultural e pessoal promovendo uma maior adesão a um ambiente mais harmonioso.

A atividade lúdica é algo que envolve os sentidos, levando o aluno a descobrir novas possibilidades. A ludicidade deve ser usada como uma forma de sondar e reforçar conteúdos levando o aluno a ter um aprendizado mais prazeroso desenvolvendo a criatividade em vez de apenas a produção.

Dessa forma podemos afirmar que a ludicidade tem papel fundamental no desenvolvimento infantil e que a mesma tem reflexos diretos nos processos de alfabetização e letramento, uma vez que facilita e desperta o interesse do aluno pelo novo. Nesse sentido salienta-se também a necessidade de uma maior abrangência do tema nos documentos oficiais, onde a prática não apresenta ainda sua verdadeira importância e necessidade. Necessidade esta que se fez visível no período pandêmico onde os professores precisaram se apropriar das atividades lúdicas de forma muito rápida para manter seus alunos focados nas aulas remotas.

Após todas as dificuldades encontradas nessa caminhada fica uma certeza: a de que sou e fui capaz de superar meus próprios limites em busca de realizar meu sonho de criança de "ser profª". A pedagogia possibilitou me reencontrar comigo mesma e lembrar a capacidade de ser forte e capaz diante dos desafios que minha profissão impõe diariamente.

Hoje digo com convicção que atingi meu objetivo principal, que é destacar a importância de algo no qual sempre acreditei ser necessário no desenvolvimento de uma boa atuação na educação infantil e anos iniciais que é o uso da ludicidade como método de ensino.

Com a pandemia do Covid-19 o uso das atividades lúdicas foram grandes aliadas dos professores no ensino remoto, promovendo uma maior proximidade entre alunos, família e escola.

Os 18 meses de pesquisas dedicadas a esse trabalho só reforçam a certeza que eu já carregava, de fazer e ser uma educadora cada vez melhor, sem me deixar envolver pelo comodismo e buscando levar algo de positivo a aqueles que darão continuidade a nossa sociedade igualitária e justa.

Finalizo este trabalho de conclusão de curso com o coração repleto de alegria, pois independente de conceitos e avaliações, sei que dediquei o máximo de mim a ele, em um momento pandêmico, onde tudo foi de certo modo mais difícil, principalmente o acesso às pessoas e a própria escola, ambiente pra mim de extrema importância.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico *et al.* **Brincar**: diálogos, reflexões e discussões sobre o lúdico. Várzea Paulista- SP: Fontoura, 2019.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>. Acesso 25 ago. 2021.

AZEVEDO, M. F. Desenvolvimento das habilidades auditivas. In: BEVILAQUA, M. C. *et al.* **Tratado de Audiologia**. São Paulo: Santos, 2011. p. 475-493.

BONFIM, D. S. M. A garantia constitucional do direito à educação pelo disciplinamento do preso com o avanço da reforma da Lei nº 12.433/2011. In: **Âmbito Jurídico**, n. 93, out. 2011.

BRASIL, **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa oficial, 2002.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum**. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC EI EF 110518 verseofinal site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf) Acesso em 14 jul. 2021.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Ensino Fundamental de nove anos**: orientações da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.

CARVALHO, Maria campos de. Porque as crianças gostam de áreas fechadas? Espaços circunscritos reduzem as solicitações de atenção do adulto. In: FERREIRA, Maria Clotilde Rosseti. **Os fazeres da educação infantil**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2003. Cap 47.

Chaves, C. M. P, Lima, F. E. T., Mendonça, L. B. A., Custódio, I. L., & Matias, E. **O. Avaliação do Crescimento e Desenvolvimento de Crianças**, 2013.

Como fica a alfabetização e o letramento durante a pandemia? Artigos & Tendências Futura Educação, **Entrevista Magda Soares**. Disponível em: <https://www.futura.org.br/como-fica-a-alfabetizacao-e-oletramento-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 11 dez.2020.

FERNANDES, Naraline. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**, Alegrete, 2010.

FERREIRO, E.;TEBEROSKY A. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre; Artes Médicas, 1986.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 34 ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

GONÇALVES, D. R. dos A., Passos, M. de F. G., Alves, L. de S., Gonçalves, D. R. dos A., Gonçalves, W. R. dos A., & Coutinho, D. J. G. (2021). A LUDICIDADE EM TEMPOS DE PANDEMIA. **Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação**, 7(8), 958–966. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v7i8.2052>. Acesso em: 22 nov. 2021.

GONSALVES, E. P. Iniciação à pesquisa científica. Campinas, SP> Alinea, 2001.

JNT- FACIT BUSINESS AND TECHNOLOGY JOURNAL. ISSN: 2526-4281 <http://revistas.faculdefacit.edu.br/index.php/JNT>. Jan. 2021. Ed. 22; V. 1. p.59-68.

KLEIMAN, A. (org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita.** Campinas: Mercado das Letras, 1995.

LEAL, Telma; ALBUQUERQUE, Eliana B.C; LEITE, Tânia Maria R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). *In*: MORAIS, Artur; ALBUQUERQUE, Eliana B.C; LEAL, Telma F. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LIDOINO, A.C.P.SANTOS, I. P.,SIGNOR. S.F., PEREIRA P.K., BRAGA. N.L.,ALVES, O.A...**Alfabetização e ludicidade: um entrelaçamento para a aprendizagem das crianças no processo de alfabetização.**Id um line, Revista de Psicologia. V15. Nº 56 (2021)Disponível em:<https://idonline.Emnuvens.com.br/id/issue/view/77>. Acesso em 23 ago. 2021.

PEREIRA Filha,L.OA **importância do lúdico na aprendizagem escolar: um olhar para a ludicidade a partir da experiência do estágio no ensino remoto.**2021.Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/38029>. Acesso em: 03 nov. 2021.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** Rio de Janeiro: Zohar, 1975.

PIAGET, Jean.**Seis estudos de psicologia Jean Piaget.** 24º edição. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1999.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética** – 1. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2002. REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS APLICADAS DA FAIT, Ano IX. v 16, n 1, maio, 2020.

PSICOSOL. Imagens. Disponível em: <https://psicosol.com/tag/alfabetizacao-ludica/>. Acesso em 10 ago. 2021.

REVISTA PSICOLOGIA E SABERES. **A promoção da ludicidade no processo de aprendizagem**, v.9, n.14, 2020.

SANTOS, Maria José E. **Ludicidade e educação emocional na escola**; Limites e possibilidades. Dissertação de mestrado. Salvador, Ba. FALED\UFBA, 2005.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro:

SAVIANI, Demerval. **Educação**: do senso comum a consciência filosófica, Campinas, 1980.

SPRINT, 1998 SOARES, Magda. **Português**: uma proposta para o letramento.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6º. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. 3º Ed. São Paulo: Martins Fontes, p.135, 1991

APÊNDICES

APÊNDICE A– TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), do estudo/pesquisa intitulado (a) A importância da ludicidade no processo de alfabetização durante o período pandêmico, conduzida por Andréia de Ávila Bueno. Este estudo tem por objetivo de subsidiar sua participação voluntária neste estudo que visa ser ferramenta para elaboração do Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia – Licenciatura da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Sua participação não é obrigatória.

A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo. A sua participação não é remunerada nem implicará em gastos para os participantes. Sua participação nesta pesquisa consistirá em narrar de suas práticas dentro da escola pesquisada, e dentro dos projetos que atua.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. O pesquisador responsável se comprometeu a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos ou instituições participantes. Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa. Seguem os telefones e o endereço institucional do pesquisador responsável e do Comitê de Ética em Pesquisa – UERGS, onde você poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação nele, agora ou a qualquer momento.

Contatos do pesquisador responsável: Andréia de Ávila Bueno, telefone (55)996620106 e emailandrea-bueno@uergs.edu.br. Contatos do Comitê de Ética de

Pesquisa da UERGS: Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Reitoria: Rua 7 de Setembro, 1156 - Centro - Porto Alegre, RS CEP: 90.010-191 - Fone: (51) 3288-9000 Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa, e que concordo em participar.

São Luiz Gonzaga, 26 de outubro de 2021.

Assinatura do (a) participante: _____.

Assinatura do (a) pesquisador (a): Andréia de Ávila Bueno

APÊNDICE B– QUESTIONÁRIO

- 1- Qual sua formação?
- 2- Há quanto tempo atua na área da educação?
- 3- Você atua ou atuou na alfabetização?
- 4- Como você costuma organizar suas aulas?
- 5- Em relação ao uso do processo lúdico de ensino, você acredita que dentro das normativas presentes na BNCC, ele está bem explicado?
- 6- Como você vê a relação da ludicidade com o desenvolvimento da criança?
- 7- No seu ponto de vista a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização durante o período remoto? De que forma?
- 8- Deixe sua sugestão de atividades lúdicas que possam auxiliar aos alunos no processo de alfabetização no período pandêmico.