

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

JUSSARA DE JESUS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM
TEMPOS DE PANDEMIA: um estudo de caso em uma Escola Estadual na
cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE**

**Aracaju – SE
2022.2**

JUSSARA DE JESUS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM
TEMPOS DE PANDEMIA: um estudo de caso em uma Escola Estadual na
cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE**

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia

Orientadora: Prof. MsC. Carla Daniela Kohn

**Aracaju – SE
2022.2**

Biblioteca FAMA

S237i Santos, Jussara de Jesus
A importância da ludicidade no processo de alfabetização em tempos de pandemia : um estudo de caso em uma escola estadual na cidade de Nossa Senhora do Socorro / Jussara de Jesus Santos ; orientação [de] Prof.^a MsC. Carla Daniela Kohn. – Aracaju : FAMA, 2022.

21 f.

Artigo científico – Faculdade Amadeus

Inclui bibliografia.

1. Alfabetização. 2. Ludicidade. 3. Pandemia. I. Kohn, Carla Daniela (orient.). II. Faculdade FAMA. III. Título.

CDU: 371.382

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM
TEMPOS DE PANDEMIA: um estudo de caso em uma Escola Estadual na
cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE**

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.



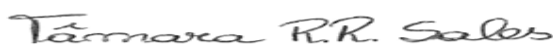
Coordenador do Curso MsC. Williams dos Santos



Orientadora: MsC. Carla Daniela Kohn



Avaliadora: Dra. Áurea Machado de Aragão



Avaliadora: Dra. Tâmara Regina Reis Sales

Avaliação Final: 9,0 (nove)

Aprovada em: Aracaju 10/09/2022

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA: um estudo de caso em uma Escola Estadual na cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE

Jussara de Jesus Santos¹

RESUMO

O presente estudo aborda a importância da ludicidade no processo de alfabetização em tempos de pandemia, o trabalho foi realizado por meio dos procedimentos de pesquisa bibliográfica, seguida de um estudo de caso realizado em uma Escola Estadual na cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE, com as professoras do 2º ano do ensino fundamental, onde foram entrevistadas quatro professoras, o instrumento de coleta de dados foi o questionário do tipo semiestruturado. O estudo teve como objetivo geral investigar como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 2º ano do ensino fundamental em tempos de pandemia e como objetivos específicos: compreender o processo de alfabetização; refletir sobre o papel da ludicidade no processo de alfabetização e analisar como a ludicidade está inserida na prática docente. As conclusões obtidas ao final do trabalho confirmam a importância da ludicidade no processo de alfabetização, visto que, proporciona uma aprendizagem significativa e prazerosa, possibilitando o desenvolvimento afetivo, emocional e cognitivo da criança, o que é extremamente importante, principalmente no contexto atual da educação.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Pandemia.

ABSTRACT

The present study addresses the importance of playfulness in the literacy process in times of pandemic, the work was carried out through bibliographic research procedures, followed by a case study carried out in a State School in the city of Nossa Senhora do Socorro / SE, with the teachers of the 2nd year of elementary school, where four teachers were interviewed, the data collection instrument was the semi-structured questionnaire. The general objective of the study was to investigate how playfulness can contribute to the literacy process of children in the 2nd year of elementary school in times of pandemic and as specific objectives: to understand the literacy process; reflect on the role of playfulness in the literacy process and analyze how playfulness is embedded in teaching practice. The conclusions obtained at the end of the work confirm the importance of playfulness in the literacy process, since it provides a significant and pleasant learning, enabling the affective, emotional and cognitive development of the child, which is extremely important, especially in the current context of education.

Keywords: Literacy. Playfulness. Pandemic.

¹* Formanda do curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus- e-mail: Jussarahstos@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Com a pandemia do coronavírus ocorreram muitas mudanças no ensino em escala global. Em março de 2020 as aulas foram suspensas no Brasil devido à pandemia da Covid-19, um momento de medo, insegurança e incertezas, tendo em vista essa nova realidade e a necessidade do distanciamento social, a única opção para a educação foi aderir ao ensino remoto nos diferentes níveis de ensino.

O Ensino Remoto ou Aula Remota se configura, então, como uma modalidade de ensino ou aula que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e estudantes e vem sendo adotado nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais no mundo todo, em função das restrições impostas pelo COVID-19, que impossibilita a presença física de estudantes e professores nos espaços geográficos das instituições educacionais (MOREIRA; SCHLEMMER, 2020, p. 08).

O mundo passou por diversas transformações em virtude da pandemia e com o retorno das aulas presenciais surgiram novos desafios, o professor teve que se reinventar para acolher os alunos dentro da nova realidade. Segundo Oliveira, Silva e Silva (2020, p.27) “[...] a educação se vê na urgência de reinventar-se para acompanhar essas transformações, e, ao mesmo tempo, precisa pensar numa nova concepção da ação pedagógica, de sala de aula.” Tendo em vista o momento atípico que ainda estamos enfrentando, permanece a necessidade de reinventar-se e buscar novas metodologias para suprir as necessidades do atual cenário da educação.

A escola não é a mesma de alguns meses atrás: mudou a funcionalidade e a modalidade escolar. Observa-se que algumas ferramentas e metodologias se tornaram insuficientes para suprir o atual cenário educacional, em que muitas redes de ensino suspenderam as aulas presenciais e passaram ao uso de meios digitais de aprendizagem (ZURAWSKI;BOER;SCHEID ,2020 p. 84)

Portanto a pandemia alterou o funcionamento da educação no Brasil e neste estudo, temos como objeto o ensino fundamental anos iniciais, etapa importante da educação, visto que, é nesse momento que ocorre o processo de alfabetização e para que isso aconteça é necessário entrar em contato com a língua escrita.

Há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Essas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar muito antes, através da possibilidade de entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Há outras crianças que necessitam da escola para apropriar-se da escrita. (FERREIRO, 1999, p.23)

A alfabetização é um processo muito importante na vida escolar e ocorre desde cedo, para que esse processo ocorra de forma leve e satisfatória é importante que o professor utilize diversas ferramentas na sua prática pedagógica, visto que, cada aluno aprende de forma diferente. Tendo em vista a nova realidade educacional, acredita-se que o lúdico pode ser uma ferramenta eficaz no processo da alfabetização tanto no ensino remoto como no ensino presencial, pois é no brincar que a criança explora o mundo ao seu redor, expressa seus sentimentos aprendendo de forma significativa.

A ludicidade exerce uma influência significativa na inteligência emocional, na criatividade e no raciocínio intelectual, além de ser um recurso em que a criança explora e assume diferentes papéis e responsabilidades em suas brincadeiras, planejando e organizando, o brincar possibilita que as experiências sejam ampliadas, permitindo que as crianças aprofundem o que já conhecem.

Este trabalho justifica-se pela importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o prazeroso e divertido, despertando o interesse do aluno. Observando o desenvolvimento da alfabetização da minha afilhada que, atualmente, está matriculada no 2º ano do ensino fundamental, despertou-me o desejo de compreender um pouco mais sobre a importância da ludicidade no processo de alfabetização. Dentro desta perspectiva, a pesquisa abordou a seguinte questão: Qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização das crianças do 2º ano do ensino fundamental em tempos de pandemia?

O estudo apresenta como objetivo geral investigar como a ludicidade pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do 2º ano do ensino fundamental em tempos de pandemia. Os objetivos específicos são: definir o processo de alfabetização; refletir sobre o papel da ludicidade no processo de alfabetização e analisar como a ludicidade está inserida na prática docente.

A metodologia deste estudo foi realizada por meio de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com procedimentos de pesquisa bibliográfica apoiada em autores como Kishimoto (2011), Vygotsky (1988), Maranhão (2007), dentre outros. Seguida de um estudo de caso realizado em uma Escola Estadual na cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE, com as professoras do 2º ano do ensino fundamental, onde foram entrevistadas quatro professoras, portanto o instrumento de coleta de dados foi o questionário do tipo semiestruturado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A ludicidade e o desenvolvimento infantil

A ludicidade exerce influência significativa no aprendizado, visto que, o ambiente lúdico é mais propício para a aprendizagem, pois, além de motivar e tornar o aprendizado prazeroso produz a internalização do que foi aprendido. A ludicidade se torna uma ferramenta importante para o processo de alfabetização, pois, esse processo ocorre por meio das interações, e está relacionada ao desenvolvimento de diversas atividades que proporcionam ao sujeito à vivência e experiência plena diante da ludicidade.

Ludicidade é associada às maneiras de desenvolver a criatividade, a imaginação, os jogos, as brincadeiras, as danças e as múltiplas práticas e linguagens, envolvendo o ser humano, propiciando a este sujeito à vivência e “experiência plena” diante da ludicidade. (LUCKESI, 2000, p.21)

O lúdico exerce uma influência significativa na inteligência emocional, na criatividade e no raciocínio intelectual, ou seja, é uma grande fonte de aprendizagem e desenvolvimento.

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá a origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim podemos afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação se configuram como possibilidade da criança forjar novas formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem. (MALUF, 2000, p. 4)

O lúdico está associado aos jogos e brincadeiras e faz parte da essência do ser humano. Para Santos e Cruz (1997), o significado da palavra lúdico é abrangente e está relacionada a jogos, brincadeiras e brinquedos tendo em vista o contexto da educação. O ambiente lúdico é o mais propício para a aprendizagem, além de motivar o aluno, produz verdadeira internalização do conhecimento.

Segundo Kishimoto (2006, p.37-8) “A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros”. Sendo assim, o lúdico pode ser utilizado como um recurso metodológico importante para auxiliar a aprendizagem das crianças.

O jogo é parte integrante da vida e tem função vital para o indivíduo, é uma forma de assimilar a realidade. Rizzi e Haydt (1987, p. 9) destacam:

Sendo parte integrante da vida em geral, o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

A partir do jogo a criança assimila experiências e as informações do mundo que a rodeia. Machado e Nunes (2011, p.39) enfatizam que:

Brincando e jogando, a criança ordena o mundo que a rodeia, assimilando experiências, informações e atitudes, incorporando atividades e valores, o brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil.

O brincar é o modo da criança de entender o mundo, e um dos caminhos mais saudáveis para a construção do processo de ensino e aprendizagem da criança, pois o mesmo propicia através de diferentes formas de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando a criança estímulos para um desenvolvimento equilibrado e sadio. Brincando, a criança expressa seus sentimentos e recria situações e acontecimentos, como forma de entendimento da realidade. Freud (1976) considera o ato de brincar, como uma forma de representação dos sentimentos na criança, uma vez que, ela não brinca apenas para recriar situações e acontecimentos, significa o ato de brincar como entendimento da realidade. O brincar é importante para o desenvolvimento infantil, pois contribui para a mudança na relação da criança com os objetos, fazendo com que a criança comece a agir independentemente do que vê.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinante na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê. (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

O uso do brinquedo é essencial para a criança e a partir dele ela aprende a agir de forma cognitiva, pois, os objetos motivam as ações da criança e essa ação começa a vincular a percepção.

Pelo uso do brinquedo, a criança aprende a agir de forma cognitiva; os objetos têm um aspecto motivador para as ações da criança, desde a mais tenra idade. A Percepção é um motivo para a criança agir. Mais tarde, a ação começa a se desvincular da percepção: o pensamento começa a se separar do que a criança imagina ser o objeto e do que o objeto é, realmente; a criança vai fantasiando o que ela gostaria de que determinado objeto fosse (MARANHÃO, 2007, p. 34-35).

Sendo assim, o brincar e o brincar são essenciais para o desenvolvimento afetivo, emocional e cognitivo da criança, pois auxiliam na independência e na maturidade.

Para Dias (2013), as brincadeiras sempre estiveram presentes na humanidade e fazem parte da cultura de um povo, o lúdico é visto como um instrumento que insere a criança na cultura, oportunizando assim, vivências internas com a realidade externa.

Neste sentido, observamos que a brincadeira e o jogo são importantes mediadores no processo de ensino-aprendizagem, pois possibilitam a assimilação e incorporação de tudo que rodeia.

2.2 Alfabetização e seu processo

A alfabetização consiste no domínio da habilidade em leitura e escrita, e é vista como a conclusão de um longo processo.

A princípio, a alfabetização significa o domínio de habilidade em leitura e escrita, mas, esse domínio é considerado como a conclusão de um longo processo “Pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-lo para ler e escrever, ou seja: o domínio da tecnologia – do conjunto de técnicas – para exercer a arte e ciência da escrita” (SOARES, 1998 apud RIBEIRO, 2003, p. 91).

O processo de alfabetização tem início muito cedo e não tem fim, ou seja, estamos sempre em processo. Ferreiro (1999, p.47) afirma que “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola e que não termina ao finalizar a escola primária”

Esse processo é considerado o mais importante da vida escolar, é onde o educando passa a ter o domínio do código e das habilidades. De acordo com Cagliari (1992, p. 10) “A alfabetização é, portanto, sem dúvida o momento mais importante na formação escolar e, para que se proceda de forma valorativa e eficaz são utilizados pelos professores métodos em busca do alcance dos objetivos de ensino.”

No processo de alfabetização o ambiente deve ser pensado de forma a proporcionar diversas interações com a língua escrita.

É importante frisar que não é o ambiente que alfabetiza tampouco o fato de pendurar coisas escritas nas paredes que produz por si um efeito alfabetizador. Essa expressão designa, de maneira condensada, um ambiente pensado para propiciar inúmeras interações com a língua escrita, interações mediadas por pessoas capazes de ler e de escrever. (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999, p. 08)

Para que a criança entenda o sentido e a função da escrita é necessário que ocorra a interação com textos reais e de vários gêneros, textos que são utilizados pela sociedade.

A criança deve aprender a ler e a escrever interagindo com textos reais, com os diversos gêneros e portadores de textos que circulam na sociedade. Assim ela vai aprender não só as relações fonema/grafema, mas, simultaneamente, o sentido e funções que tem a escrita. (SOARES, 2005, p.03)

Na atualidade dominar as técnicas de leitura e escrita não são suficientes, é necessário saber utilizar a leitura e a escrita.

Em nossa sociedade atual, não basta apenas dominar as técnicas de leitura e escrita, mas é necessário saber fazer uso do ler e escrever, saber responder às exigências de leitura e escrita que essa sociedade faz continuamente. Surgiu então o termo letramento. (SOARES, 2001, p.1)

Existe uma diferença entre alfabetização e letramento, para Soares (2004, p.2) a alfabetização é “[...] entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita” e letramento é “[...] entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais [...]”

Sendo assim, notamos que alfabetização e letramento estão interligados, um depende do outro, enquanto a alfabetização é a aquisição o letramento é o uso competente da leitura e escrita.

2.3 A ludicidade na prática docente

Em março de 2020 com pandemia do coronavírus houve a necessidade da suspensão das atividades escolares presenciais orientadas pelo MEC através das portarias nº 343 e nº 345 que dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas remotas enquanto durar a situação de pandemia da COVID-19. De acordo com a Unesco, “a maioria dos governos ao redor do mundo fechou temporariamente instituições educacionais na tentativa de conter a propagação da pandemia do COVID-19. Esses fechamentos estão impactando mais de 89% da população de estudantes do mundo” (BRASIL, 2020d, p.31).

Com a pandemia, a aprendizagem dos alunos foi muito prejudicada, muitas crianças não tiveram acesso às aulas remotas e com o retorno às aulas presenciais é nítido que o aprendizado não ocorreu de forma linear. Partindo dessa

nova realidade o professor deve buscar estratégias para facilitar o aprendizado do aluno.

A educação lúdica deve estar presente na prática docente, pois é uma estratégia importante para estimular o desenvolvimento, além de promover o desenvolvimento do caráter do aluno. De acordo com Dias (2013, p. 3) a Educação lúdica leva o aluno “[...] ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter.” E ainda segundo a autora o lúdico “[...] é uma estratégia significativa para estimular o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem de uma criança, pois desenvolve as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem”.

Educar ludicamente é sair do modo tradicional, é um ato planejado capaz de proporcionar o prazer em aprender. Dallabona e Mendes (2004, p.110) citam:

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

A ludicidade exige uma predisposição interna do docente, é necessário buscar uma fundamentação teórica para que se entenda a sua importância. Machado e Nunes (2011, p. 24) explicitam que:

O que traz ludicidade para dentro da sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos, a ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes, uma fundamentação teórica dá o suporte necessário ao professor para entendimento dos porquês de seu trabalho.

A educação deve partir das necessidades e interesses das crianças, para que ocorra de forma prazerosa e significativa, Almeida (2003, p. 24) destaca:

[...] A verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidade de saber, de explorar, de viver -, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança.

Brincar contribui para a construção do processo de ensino e aprendizagem da criança, além de trazer vários benefícios. Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p.177) dizem que: “Todos esses benefícios do brincar devem ser reforçados no meio escolar.

A brincadeira facilita o aprendizado e ativa a criatividade, ou seja, contribui diretamente para a construção do conhecimento.”

O brincar é um importante recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem. A brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e o jogo atende as necessidades da criança, com isso, tornam-se ferramentas importantes para a aprendizagem.

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2006, p.28)

Os recursos educacionais contidos nos jogos e brincadeiras facilitam o desenvolvimento e a aquisição de novos conhecimentos, pois aguçam a curiosidade, os contatos sociais que possibilitam atitudes para uma aprendizagem significativa. Para Leal (2009, p. 13) com relação aos jogos:

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área.

Os jogos pedagógicos são importantes ferramentas para o processo de alfabetização, pois, trazem a oportunidade de pensar sobre a escrita e seu funcionamento, podendo ser usado tanto em aulas remotas quanto nas aulas presenciais. [...]favorecendo ampliar os horizontes de conhecimentos, pois, “Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia” (VYGOTSKY, 1988, p. 31).

Os jogos precisam estar no planejamento do docente, devem ser usados de forma intencional para atender a um objetivo. “Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua opinião indireta à educação” (BROUGÈRE, 1998, p. 201).

No jogo, o professor como mediador, deve possibilitar que os alunos caminhem em busca de novos conhecimentos. De acordo com Souza (2009, p. 8):

No jogo pode-se correr risco, experimentar, tentar, inventar, tudo isso livre do fantasma de uma avaliação punitiva e castradora. O professor que utiliza o jogo tem o papel de organizar e sistematizar essas atividades para que elas possibilitem aos alunos caminhar em busca de novos conhecimentos. Como mediador, o professor deve possibilitar o deslocamento do pensamento para níveis cada vez mais generalizados e mais abrangentes.

Desse modo, observamos a importância do jogo devido às possibilidades de facilitar o desenvolvimento e aquisição de novos conhecimento, porém, é importante que o jogo esteja dentro do planejamento docente e que seja usado de forma intencional para atender os objetivos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme descrito anteriormente na metodologia este estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica e estudo de caso, que foi desenvolvido em uma escola pública da rede Estadual, cujo nome não será divulgado por questões éticas, onde foram entrevistadas quatro professoras do 2º ano do Ensino Fundamental. Vamos a seguir descrever os resultados destas entrevistas:

Quando questionado aos professores “O que você entende por ludicidade?” obtivemos as seguintes respostas:

Professor A : É um recurso na prática pedagógica imprescindível para facilitar o aprendizado do aluno. O brincar além de prazeroso estimula a imaginação e criatividade.

Professor B : Utilizar jogos e brincadeiras de uma forma que melhore a aprendizagem dos alunos proporcionando o desenvolvimento da criança de forma leve e fluída.

Professor C : Práticas pedagógicas e educativas cujo lúdico é inserido no processo de aprender e ensinar.

Professor D : É o ato de ensinar através de dinâmicas em formas de brincadeiras ativas onde a criança aprende brincando.

Com base nas respostas pudemos observar que os quatro professores responderam de forma semelhante em relação ao entendimento do que é ludicidade, trazendo o brincar como uma forma prazerosa de aprender, concordando com Wajskop (1995, p. 67):

Ao brincar, o desenvolvimento infantil pode alcançar níveis mais complexos por causa das possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. A experiência na brincadeira permite às crianças: a) decidir incessantemente e assumir papéis a serem representados; b) atribuir significados diferentes aos objetos, transformando-os em brinquedos; c) levantar hipóteses, resolver problemas e pensar/sentir sobre seu mundo e o mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

A segunda pergunta foi “Você tem enfrentado alguma dificuldade na sua turma? Que recursos você vem utilizando para suprir essa ou essas dificuldades?”

Professor A : Sim, o aprendizado das crianças foi prejudicado com a pandemia, em virtude disso trabalho com atividades lúdicas que estimulem a aceleração da aprendizagem, como jogos e atividades de reforço.

Professor B : Não. Vídeo, TV, jogos de memória, atividades em folha, livro, receita (teórica e prática) e depois trabalho as disciplinas de acordo com as vivências de cada aluno, cantigas etc.

Professor C : Sim, desobediência dos alunos. Enfrentado com práticas pedagógicas inovadoras (metodologias ativas) .

Professor D : Sim. Recursos práticos como fichas de leituras, material dourado e objetos concretos para melhor compreensão dos alunos(fotos, vídeos e outros).

Ao analisarmos as respostas observamos que 75% dos professores responderam que encontraram dificuldades na turma, tanto com relação ao aprendizado quanto em relação a disciplina dos alunos e que para suprir essas dificuldades utilizaram recursos lúdicos. Assim, concordando com (FANTACHOLI, 2011, p. 5),

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens.

A terceira pergunta foi “Você costuma utilizar em sua prática pedagógica cotidianas atividades que apresentem algum tipo de aspecto lúdico? Quais? E com que frequência?”

Professor A : Sim, jogos e atividades de reforço, 2 vezes por semana.

Professor B : Sim, geralmente 1 ou 2 vezes na semana, geralmente nos sábados letivos com oficinas.

Professor C : Sim, jogos de memorização (gamificação), ensino (híbrido).

Professor D : Sim, a música com movimento, sempre todas as semanas.

Observamos que todos os professores foram unânimes em dizer que utilizam a estratégia lúdica na prática pedagógica toda semana, visto que, o lúdico facilita a aprendizagem, socialização e a construção do conhecimento.

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p. 12).

A quarta pergunta foi “A ludicidade contribui para o processo de alfabetização? Se sim, como? Se não, por que?”

Professor A : Contribui com certeza, como respondido no item 1, o brincar ajuda e facilita a aprendizagem.

Professor B : Com certeza, torna para o aluno aprendizagem de forma mais leve, fluída e prazerosa, com atuação plena, criatividade e transformação.

Professor C : Sim, a ludopedagogia é necessária no processo de alfabetização e compreensão dos conteúdos. Através do lúdico a criança assimila os conteúdos e se concentram muito mais no processo de ensinar e aprender.

Professor D : Sim, as crianças aprendem brincando e cantando, desenvolvendo movimentos.

Observamos que todos concordam que a ludicidade contribui para o processo de alfabetização, já que, o lúdico contribui para o desenvolvimento, facilita a aprendizagem, a imaginação e a criatividade.

Reiteramos que a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo.” Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. (FORTUNA, 2000, p. 10)

A quinta pergunta foi “Possui cursos de alfabetização que utilizam a ludicidade como metodologia? Se sim quais? “

Professor A : Não

Professor B : Projeto alfabetizar pra valer, música, oficinas, pintura, leitura, brincadeiras etc.

Professor C : Sim, Especialização em alfabetização e letramento, ludopedagogia e psicopedagogia.

Professor D: Sim, fiz vários cursos do Pnaic que envolvia a ludicidade. Participei da 1º, 2º e 3º formação.

Observamos que 75% dos professores possuem a formação continuada que é de extrema importância para o aperfeiçoamento do professor, visto que, os professores devem estar sempre aperfeiçoando-se para suprir possíveis dificuldades. Segundo Libâneo (2004, p.227),

O termo formação continuada vem acompanhado de outro, a formação inicial. A formação inicial refere-se ao ensino de conhecimentos teóricos e práticos destinados à formação profissional, completados por estágios. A formação continuada é o prolongamento da formação inicial, visando o aperfeiçoamento profissional teórico e prático no próprio contexto de trabalho e o desenvolvimento de uma cultura geral mais ampla, para além do exercício profissional.

A sexta pergunta foi “ Como você se reinventou para trabalhar o lúdico no ensino remoto?”

Professor A: As aulas ocorreram via whatsapp onde eram enviados vídeos gravados ou até mesmo vídeos do youtube, devido a falta de acesso a internet de qualidade dos alunos não tivemos aulas via google meet e aos alunos que não tinham nenhum tipo de acesso à internet eram disponibilizados apostilas impressas na escola.

Professor B: Durante a pandemia as aulas passaram a ser realizadas pelo whatsapp, trabalhei com vídeos lúdicos com o assunto do dia, contação de história por meio de áudio e com atividades impressas.

Professor C: Por meio de aulas gravadas, vídeos do youtube e gamificação.

Professor D: Trabalhei com vídeos, músicas e aulas gravadas.

Com base nas respostas dos professores notamos que diante da necessidade de reinventar-se todos os entrevistados recorreram ao lúdico, trabalhando com vídeos, músicas e jogos. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 111).

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

A última pergunta foi “Quais as vantagens de trabalhar o lúdico nas aulas remotas? “

Professor A: Maior participação dos alunos, o conteúdo é trabalhado de forma leve e divertida.

Professor B: Conquistar a atenção dos alunos, as aulas ficam proveitosas e interessantes.

Professor C: Tornar as aulas mais atrativas, participação dos alunos durante as aulas, melhor assimilação dos conteúdos.

Professor D: Com o lúdico a aula fica interessante e o conteúdo é passado de forma prazerosa.

Diante das respostas obtidas, notamos que todos os professores observaram vantagens em trabalhar de forma lúdica durante as aulas remotas, visto que, o lúdico facilita a aprendizagem e a construção do conhecimento. Nogueira (2008, p.5) destaca que

O desenvolvimento lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e conseqüentemente a curiosidade e a construção do conhecimento.

Com base na análise dos resultados observamos que a maioria dos professores encontraram dificuldades em relação ao aprendizado nas suas turmas, e que para suprir essas dificuldades utilizaram atividades de aspecto lúdico tanto nas aulas remotas quanto nas aulas presenciais, dessa forma, de acordo com as respostas dos professores, podemos afirmar que a ludicidade está inserida na prática docente dos entrevistados inclusive em tempos de pandemia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização consiste no domínio da habilidade em leitura e escrita, e ocorre por um longo processo, que pode ser facilitado com atividades lúdicas. O processo de alfabetização é considerado o mais importante da vida escolar e foi bastante prejudicado com a pandemia. Diante dos resultados da pesquisa observamos que tanto a questão de pesquisa como os objetivos foram atendidos quando foi possível concluir que a ludicidade é importante no processo de alfabetização, pois, além de permitir o contato e a interação com a língua escrita, proporciona ao educando uma aprendizagem significativa, divertida e prazerosa, colocando o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem .

Através da pesquisa foi possível compreender o processo de alfabetização e refletir sobre a importância da ludicidade nesse processo, com base nos resultados das entrevistas foi possível analisar que a ludicidade está inserida na prática docente e que os professores reconhecem as inúmeras vantagens das atividades lúdicas, pois favorecem o desenvolvimento afetivo, emocional e cognitivo da criança, o que é extremamente importante, principalmente no contexto atual da educação, onde a saúde mental das crianças foi extremamente afetada devido ao isolamento social e diversas outras questões.

Levando em consideração a importância da temática, são necessárias novas pesquisas na área, pois a pandemia ainda é uma realidade e a educação foi e continua sendo muito afetada.

Com a pandemia houve a necessidade dos professores se reinventarem para atender a nova realidade educacional e superar as dificuldades encontradas. O

ensino foi muito prejudicado principalmente no remoto e a ludicidade é uma ferramenta importante para que o aprendizado ocorra de forma significativa também em tempos de pandemia, pois além de proporcionar diversos benefícios no desenvolvimento cognitivo, proporciona também a motivação e o prazer em aprender dentro da nova realidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica/técnicas e jogos pedagógicos**. Ipiranga, SP: Loyola, 2003.

BRASIL. **Lei Federal Nº 14.040, de 18 de agosto de 2020**. Estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020; e altera a Lei nº 11.947, de 16 de junho de 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/Lei/L14040.htm. Acesso em: 01 de setembro de 2022.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & Linguística**. São Paulo: Scipione, 1992.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004. Disponível em <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>. Acesso em 23 de junho de 2022.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Artigos – ISSN 1984 – 3437. Volume 7, n. 1 (2013). Disponível em: <https://outlook.live.com/owa/?path=/mail/inbox/rp>. Acesso em 20 de março de 2022.

FANTACHOLI, Fabiane. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, 5ª ed: 12/2011. Disponível em: www.revista.fundacaoaprender.org.br. Acesso em: 04 de julho de 2022.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. 102p v.2.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneios. In: **Obras Psicológicas completas de Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 9, 147-158. Disponível em <https://www.portalentretextos.com.br/post/escritores-criativos-e-devaneio-1908-1907>. Acesso em 24 de julho de 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In; KISHIMOTO, T. M. (org): **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

LEAL, Telma Ferraz (org.). **Jogos de Alfabetização**. MEC UFPE/CEEL. Brasília, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática**. Goiânia: Alternativa, 2004.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2000, pp. 11-20.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **245 jogos lúdicos: para brincar como nossos pais brincavam**. Rio de Janeiro: Walk Editora, 2011.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Artigo: Brincar na Escola**. 2000. Disponível em: <https://territoriobrincar.com.br/sem-categoria/o-brincar-na-escola/#:~:text=O%20brincar%20%C3%A9%20uma%20a%20C3%A7%C3%A3o,experimentam%20e%20testam%20novas%20possibilidades>
Acesso em 07 de junho de 2022.

MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. **Ensinar Brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira**. 4a ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife**. Revista UFG (UFG), v.20, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>
Acesso em: 07 de julho de 2022.

NOGUEIRA, Zélia Paiva. **Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa**. Portal Dia-a-dia Educação, p. 967-4, 2008.

OLIVEIRA, Sidimar da Silva., SILVA, Obdália Santana., SILVA, Marcos José de Oliveira. (2020). **Educar na incerteza e na urgência: Implicações do ensino remoto ao fazer docente e a reinvenção da sala de aula**. *Interfaces Científicas - Educação*, 10(1), 25-40. Disponível em <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9239>
Acesso 02 de maio de 2022.

RIBEIRO, Vera Masagão. (Org.). **Letramento no Brasil: reflexões a partir do INAF 2001**. São Paulo: Global, 2003. Disponível em <https://www.worldcat.org/title/letramento-no-brasil-reflexoes-a-partir-do-inaf-2001/oclc/55986576#:~:text=Summary%3A,entre%2015%20e%2064%20anos>.
Acesso em 20 de junho de 2022.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 1987. 94 p.

ROLIM, Amanda Alencar M.; GUERRA, Siena Sales F.; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento

infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://outlook.live.com/owa/?path=/mail/inbox/rp>
Acesso em 18 de março 2022.

SANTOS, Santa Marli dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In: **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. rev. atual. Florianópolis, SC: UFSC, 2005.

SOARES, Magda. **Letra A** - O jornal do alfabetizador. Belo Horizonte, abril/maio 2005, ano1,n.1. Disponível em <https://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/jornal-letra-a-1.html>
Acesso em 30 de maio de 2022.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2004.

SOARES, Magda. **O que é Letramento? E O que é Letramento e Alfabetização. Letramento: um tema em três gêneros**. Autêntica: Belo Horizonte, 2001.

SOUZA, Mônica Menezes. **A atividade lúdica na sala de aula de matemática: ação e reflexão**. 2009. Disponível em <https://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/a-Atividade-L%C3%BAdica-Na-Sala-De/46297695.html>. Acesso em 05 de julho 2022.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fortes, 1988.

ZURAWSKI, Rafaela L.; BOER, Noemi; SCHEID, Neusa M. J.. **O professor e os novos contextos de ensino: uma abordagem teórico-metodológica em tempos de pandemia**. **Disciplinarum Scientia| Ciências Humanas**, 21(2), 81-93. 2020- disponível em:
<https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumCH/article/view/3446>
Acesso em 20 de julho 2022.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na Educação infantil. **Cad. Pesq.** São Paulo, nº 92, p. 62 – 69, fevereiro. 1995.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Jussara de Jesus Santos, acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Professora Msc. Carla Daniela Kohn declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA: um estudo de caso em uma Escola Estadual na cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE**, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

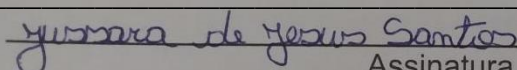
O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 10/ 09/ 2022.



Assinatura da aluna concluinte