

REVISTA CICEP

EVOLUÇÃO

DEZEMBRO DE 2022 V.1 N.12

DATA DE PUBLICAÇÃO: 10/12/2022



Revista Evolução CICEP

Nº 12

Dezembro 2022

Publicação

Mensal (dezembro)

SL Editora

Rua Fabio, 91, casa 13 – Chácara Belenzinho 03378-060

São Paulo – SP – Brasil

www.sleditora.com

Editor Chefe

Neusa Sanches Limonge

Projeto Gráfico e capa

Lucas Sanches Limonge

Diagramação e Revisão

Rafael Sanches Limonge

Responsável Intelectual pela Publicação

Centro Institucional de Cursos Educacionais Profissionalizantes (CICEP)

Revista Evolução CICEP – Vol. 1, n. 12 (2022) - São Paulo: SL Editora, 2022 – Mensal

Modo de acesso: <https://www.revistaevolucaocicep.com.br/>

ISSN 2764-5363 (online)

Data de publicação: 10/12/2022

1. Educação 2. Formação de Professores

CDD 370

CDU 37

Renato Moreira de Oliveira – Bibliotecário - CRB/8 8090

SUMÁRIO

PESQUISANDO O PROFESSOR ALFABETIZADOR E SUAS PRÁTICAS

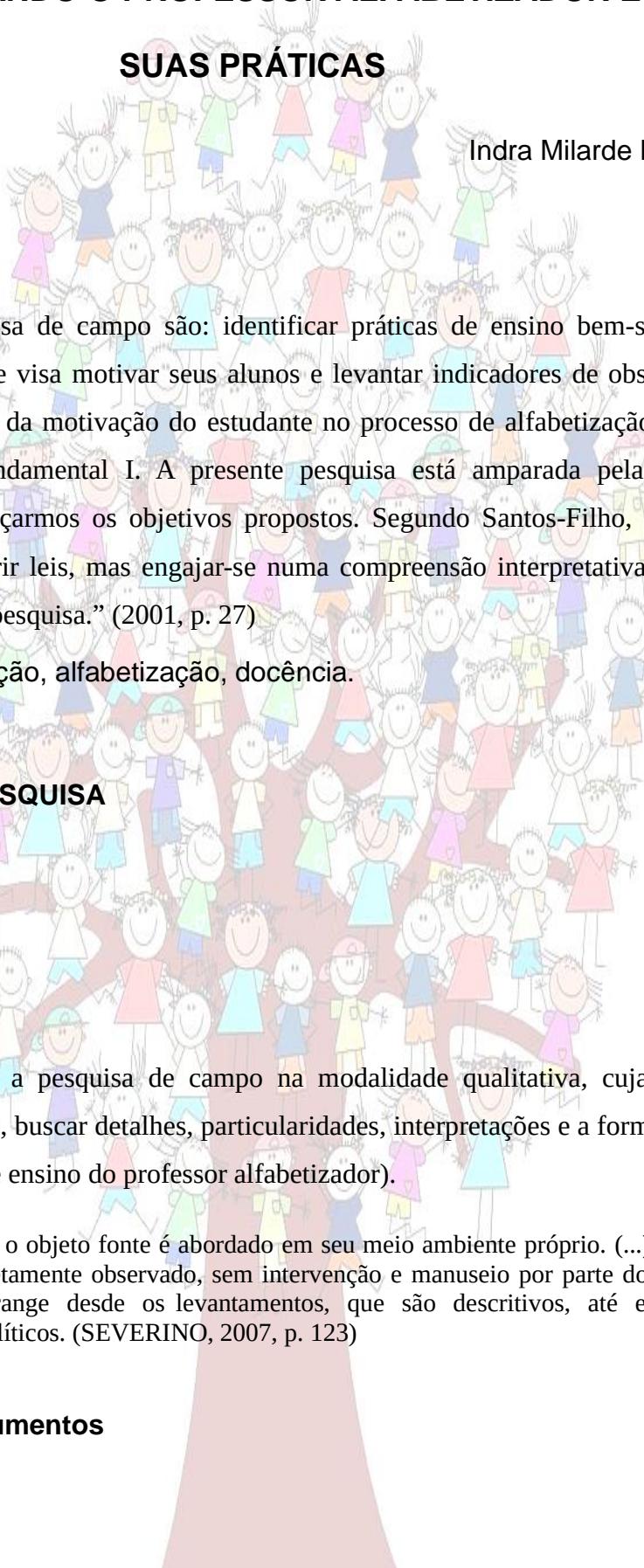
Indra Milarde Muniz Freitas.....4

LUDICIDADE - JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Amanda Caroline Dias Araújo.....19

PESQUISANDO O PROFESSOR ALFABETIZADOR E

SUAS PRÁTICAS



Indra Milarde Muniz Freitas

RESUMO

Os objetivos desta pesquisa de campo são: identificar práticas de ensino bem-sucedidas do professor alfabetizador que visa motivar seus alunos e levantar indicadores de observação que comprovem a importância da motivação do estudante no processo de alfabetização dos alunos do 3º ano do ensino fundamental I. A presente pesquisa está amparada pela abordagem qualitativa a fim de alcançarmos os objetivos propostos. Segundo Santos-Filho, “a tarefa do pesquisador não é descobrir leis, mas engajar-se numa compreensão interpretativa das mentes daqueles que são parte da pesquisa.” (2001, p. 27)

Palavras-chave: educação, alfabetização, docência.

METODOLOGIA DA PESQUISA

- Tipo de pesquisa

A modalidade utilizada é a pesquisa de campo na modalidade qualitativa, cuja intenção é investigar dados subjetivos, buscar detalhes, particularidades, interpretações e a forma individual do pesquisado (a prática de ensino do professor alfabetizador).

(...) o objeto fonte é abordado em seu meio ambiente próprio. (...) sendo assim diretamente observado, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador. Abrange desde os levantamentos, que são descritivos, até estudos mais analíticos. (SEVERINO, 2007, p. 123)

- Coletas de dados/instrumentos

Os dados desta pesquisa foram coletados através de dois instrumentos: observação não participante *in locus* da prática de ensino de dois professores alfabetizador do 3º ano, tendo como base uma pauta de observação (ANEXO A) previamente elaborada para este fim e questionário de perguntas abertas, aplicado a dois professores de duas classes do 3º ano do Ensino Fundamental

I. Os professores participantes da pesquisa serão aqui denominados A e B, para preservação da identidade dos mesmos. Desta forma, o professor A foi observado e as respostas foram escritas de acordo com esta observação e o professor B respondeu diretamente as perguntas.

- Universo e amostra/participante

O universo dessa pesquisa são professores alfabetizadores do 3º ano do ensino fundamental I de escolas públicas da rede de ensino do município de São Paulo, pertencentes à Diretoria Regional de Ensino do Campo Limpo. A amostragem para realização da pesquisa é não-probabilista intencional.

A amostra/participante desta pesquisa, portanto é composta por dois professores do 3º ano do ensino fundamental I. Os professores pertencem a escolas diferentes. O critério utilizado para escolha das duas escolas está relacionado à localização geográfica das mesmas, uma na região periférica (professor A) e a outra mais centralizada (professor B).

- Organização e análise dos dados

Os dados coletados na presente pesquisa foram analisados e tratados por intermédio da técnica de análise de conteúdo dos dados observados e das respostas dos professores dadas ao questionário aplicado.

Segundo Bardin,

A análise de conteúdo pode ser considerada como um conjunto de técnicas de análises de comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens (...). A intenção da análise do conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e de recepção

das mensagens, inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não). (BARDIN, 1977, p. 38 apud FRANCO, 2008, p.24)

A análise de conteúdo possibilita técnicas precisas e objetivas que visam obter a parte subjetiva das respostas colhidas através da comparação entre receptores distintos. Bardin 1977 organiza a Análise de Conteúdo em 3 fases:

Fase 1 - Pré-análise

A pré-análise é a fase em que se organiza o material a ser analisado com o objetivo de torná-lo operacional, sistematizando as ideias iniciais. Trata-se da organização propriamente dita por meio de quatro etapas:

Leitura flutuante, que é o estabelecimento de contato com os documentos da coleta de dados, momento em que se comeceaa conhecer o texto; escolha dos documentos, que consiste na demarcação do que será analisado; formulação das hipóteses e dos objetivos; referenciação dos índices e elaboração de indicadores, que envolve a determinação de indicadores por meio de recortes de texto nos documentos de análise (Bardin, 2006).

Fase 2 - Exploração do Material



Codificação

Período mais longo, etapa de codificação, onde são feitos recortes emunidades de contexto e de registro.

(UR) Unidade de Registro – menor recorte de ordem semântica do texto, podendo ser uma palavra-chave, um tema, objetos, dentre outros.

(UC) Unidade de contexto – As unidades de registro são algumas palavras e asunidades de contexto são uns ou alguns parágrafos.



Categorização

É o agrupamento das unidades de registro sob um título geral. Critérios para categorizar:

Semântico (todos os temas que significam a motivação ficam agrupados na categoria motivação); sintático (verbos, adjetivos); léxicos (classificação das palavras conforme o seu sentido, sinônimos e sentidos próximos são emparelhados); expressivos.

Os requisitos para uma boa categoria são: (exclusão mútua (cada elemento só pode existir em uma categoria); homogeneidade (um único princípio de classificação deve governar a organização das categorias); pertinência (uma categoria é considerada pertinente quando está adaptada ao material de análise e quando pertence ao quadro teórico); objetividade e fidelidade (as diferentes partes de um mesmo material, ao qual se aplica a mesma grelha categorial, devem ser codificadas da mesma maneira, mesmo quando submetidas a várias análises); produtividade (um conjunto de categorias é produtivo quando fornece resultados férteis).

Fase 3 - Tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Conforme Bardin (2006), essa fase diz respeito ao tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Esta etapa é destinada ao tratamento dos resultados; ocorre nela a condensação e o destaque das informações para análise, culminando nas interpretações inferenciais; é o momento da intuição, da análise reflexiva e crítica.

Nesta fase foram elaboradas tabelas para cada uma das questões, com as categorias, unidades de registro e as unidades de contexto. Essas tabelas serão apresentadas no 3º capítulo seguidas de análise e discussão sobre os assuntos abordados.

- Procedimentos

Os procedimentos realizados nesta pesquisa são os descritos a seguir.

Em primeira instância, elaboração do roteiro de observação e do questionário a ser aplicado aos docentes participantes, com anuência da professora orientadora de pesquisa.

Na sequência, entramos em contato com a direção e coordenação da escola para aquisição de autorização para a realização da observação em sala de aula dos professores participantes da presente pesquisa. Após a autorização, entramos em contato com os professores para solicitar o consentimento dos mesmos quanto a participação em sala de aula. Neste momento, ficou acordado com os professores e direção que estaríamos presentes às aulas no período da tarde, por duas semanas consecutivas, com presença deaproximadamente, de quatro horas diárias.

Desta forma, o procedimento seguinte foi a realização da observação e da aplicação dos questionários aos professores.

- Contextualização do município

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais da educação Básica:

O inciso I do art. nº 208 da Carta Magna, Seção da Educação, declara que o dever do Estado se efetiva com a garantia do “Ensino Fundamental obrigatório e gratuito, assegurada, inclusive, sua oferta gratuita para todos os que a ele não tiveram acesso na idade própria”.

O Mais Educação São Paulo, programa da Prefeitura promove a reorganização curricular e administrativa, ampliação e fortalecimento da Rede Municipal de Ensino. E o (PNAIC), Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, é um compromisso formal assumido pelos governos federal, do Distrito Federal, dos estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, ao final do 3º ano do ensino fundamental.

As escolas observadas na presente pesquisa estão localizadas no município de São Paulo, uma delas pertence à Diretoria Regional de Educação CampoLimpio e a outra a Diretoria Regional de Educação Santo Amaro. Segundo o IBGE o município de São Paulo possui população residente de 11.253.503 pessoas em uma área de unidade territorial de 1.521,11 km².

O crescimento populacional não só do município, mas de toda cidade de São Paulo acompanha o agravamento das questões sociais e urbanas (desemprego, transporte coletivo, habitação, problemas ambientais, dentre outros). As escolas observadas estão inseridas nesse contexto urbano, em regiões periféricas que manifestam as deficiências do sistema.

- Roteiro de observação (explicação do teor)

O roteiro de pesquisa elaborado para a realização da presente pesquisa foi pensado no sentido de abranger uma gama de dados que possibilitasse um olhar aguçado e intencional para alcançar os objetivos propostos. Os itens elencados perpassam pelo envolvimento do aluno perante as atividades propostas; demonstração de afetividade nas relações professor-aluno, aluno- aluno; demonstração de concentração; respeito ao tempo do aluno; aproveitamento do tempo da aula; liberdade de expressão dos alunos; perguntas desafiadoras aos alunos; tarefas contextualizadas, com começo, meio e fim; planejamento das aulas com coerência a situação didática; organização do espaço; utilização de recursos; respeito às diferenças; atitude perante comportamentos inadequados; atenção às necessidades específicas dos alunos; presença de alunos com deficiência; participação da família na escola; dados sobre o professor; conceito de motivação.

- Transcrição do relatório de observação

A seguir passamos a transcrever os dados levantados de acordo com a pauta de observação e as respostas das professoras às questões dirigidas a elas.

Os estudantes demonstram envolvimento nas atividades propostas?

() Sim () Não - Se não, o que provoca a desmotivação destes estudantes?

Há demonstração de afetividade entre professor e estudante (cumprimentos, respeito, polidez e diálogo)?

Os estudantes demonstram concentração no que é proposto?

O professor respeita o tempo dos estudantes? Como ele lida com esta questão?

Tem bom aproveitamento do período da aula?

O professor dá oportunidade de os estudantes se expressarem?

O professor desafia os estudantes com perguntas desafiadoras e que fazem os mesmos refletirem?

As tarefas propostas têm começo, meio e fim? São contextualizadas?

Tem plano de aula ou semanário? Há coerência com a situação didática estabelecida?

Como está a organização do espaço? Qual a posição das carteiras? Ficam sempre na mesma posição ou há alteração na organização do espaço?

Os trabalhos são realizados individualmente ou em grupo?

Há cartazes na sala? Como estão dispostos? Tem produção dos estudantes exposta?

Quais os tipos de recursos/tecnologia utilizados (lousa e giz; jogos; computador e data show; televisão; toca cd, dentre outros)? Como se dá esta utilização? A ênfase está no recurso utilizado ou na aprendizagem?

O professor respeita às diferenças (cultural, étnica, gênero, social, desenvolvimento, dentre outros aspectos) entre os estudantes? Há ocorrência de bullying ou discriminação?

Qual a atitude do professor em relação à indisciplina?

O professor tem conhecimento das dificuldades dos estudantes e dá atenção específica aos que mais necessitam?

Há estudantes com deficiência na sala de aula? Onde se sentam? Como são atendidos? Há auxiliar?

Há participação da família na escola? Como se dá a comunicação entre professor e família?

Tempo de atuação do professor nesta profissão? Tempo de

atuação nesta faixa etária de ensino?

Qual a formação do professor? Continua em cursos de formação? Como se dá a

formação continuada no interior da escola?

Questão destinada ao professor regente da sala: Qual seu conceito de motivação?

Fase 1 - Pré-análise Objetivos

da pauta

Levantar indicadores de observação que comprovem a importância da motivação do estudante no processo de alfabetização.

Objetivos específicos da pauta

- ✓ Promover uma compreensão aplicável ao contexto atual para o conceito de motivação.
- ✓ Identificar práticas de ensino bem-sucedidas na motivação dos estudantes para a alfabetização.
- ✓ Investigar possíveis causas da desmotivação, da falta de concentração e envolvimento dos alunos no processo de alfabetização.
- ✓ Estabelecer relação entre ensino contextualizado/significativo e motivação.
- ✓ Estabelecer relação entre motivação e afetividade no que diz respeito à convivência professor e aluno.
- ✓ Investigar como a organização do espaço e a utilização de recursos interferem no processo ensino aprendizagem.

Fase 2 - Exploração do Material

Codificação

Palavras-chave e temas:

Dados dos professores, Alimentação, segurança física e abstrata dos recursos escolares e da família, socialização, aceitação e família, respeito dos outros e respeito aos outros, reconhecimento, espontaneidade, solução de problemas, criatividade e autocontrole.

Categorização

Foram utilizadas cinco categorias: 1 - Necessidades fisiológicas; 2 - Necessidades de segurança; 3 - Necessidades sociais; 4 - Necessidades de estima; 5 - Necessidades de autorrealização

ANEXO A

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO (prática de ensino do professor alfabetizador): Os estudantes

demonstram envolvimento nas atividades propostas?

() Sim () Não - Se não, o que provoca a desmotivação destes estudantes?

Há demonstração de afetividade entre professor e estudante (cumprimentos, respeito, polidez e diálogo)?

Os estudantes demonstram concentração no que é proposto?

O professor respeita o tempo dos estudantes? Como ele lida com esta questão?

Tem bom aproveitamento do período da aula?

O professor dá oportunidade de os estudantes se expressarem?

O professor desafia os estudantes com perguntas desafiadoras e que fazem os mesmos refletirem?

As tarefas propostas têm começo, meio e fim? São contextualizadas?

Tem plano de aula ou semanário? Há coerência com a situação didática estabelecida?

Como está a organização do espaço? Qual a posição das carteiras? Ficam sempre na mesma posição ou há alteração na organização do espaço?

Os trabalhos são realizados individualmente ou em grupo?

Há cartazes na sala? Como estão dispostos? Tem produção dos estudantes exposta?

Quais os tipos de recursos/tecnologia utilizados (lousa e giz; jogos; computador e data show; televisão; toca cd, dentre outros)? Como se dá esta utilização? A ênfase está no recurso utilizado ou na aprendizagem?

O professor respeita às diferenças (cultural, étnica, gênero, social, desenvolvimento, dentre outros aspectos) entre os estudantes? Há ocorrência de bullying ou discriminação?

Qual a atitude do professor em relação à indisciplina?

O professor tem conhecimento das dificuldades dos estudantes e dá atenção específica aos que mais necessitam?

Há estudantes com deficiência na sala de aula? Onde se sentam? Como são atendidos? Há auxiliar?

Há participação da família na escola? Como se dá a comunicação entre professor e família?

Tempo de atuação do professor nesta profissão? Tempo de

atuação nesta faixa etária de ensino?

Qual a formação do professor? Continua em cursos de formação? Como se dá a formação continuada no interior da escola?

Questão destinada ao professor regente da sala: Qual seu conceito demotivação?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo foi levantar indicadores de observação que comprovassem a importância da motivação do estudante no processo de alfabetização. E especificamente, fazer um levantamento teórico sobre a motivação e sua relevância no processo de aprendizagem dos estudantes do Ensino Fundamental I.

Através da realização de observação não-participante em duas salas de aula e da aplicação de questionário aos professores titulares destas salas, fizemos o levantamento de categorias que foram analisadas à luz das contribuições teóricas de Piaget, Vygotsky, Ferreiro, Teberosky, Maslow e Bardin. Os resultados apontam para a seguinte afirmação:

Para que o processo de alfabetização se efetive, a motivação deve estar intrinsecamente relacionada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRUNO, P. C.; REYES, C. R. **Os mediadores que influenciam no processo de aprendizagem das regras ortográficas.** Disponível em:

<http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/> anais15 /alfabetica/Bruno PolianaCastro.htm> Acesso em 13 set. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação: Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei no. 9.394**, de 20 de dez. de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.

FERREIRO, E. **Alfabetização em processo.** São Paulo: Cortez, 2002.

_____ . **Atualidade de Jean Piaget.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

_____ e TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

JUNQUEIRA, L. **Maslow e a Teoria das Necessidades Humanas.** Disponível em: <<https://leanconstruction.wordpress.com/2009/06/14/maslow-e-a-teoria-das-necessidades-humanas/>> Acesso em 25 out. 2015.

LERNER, D. **Ler e escrever na escola:** o real, o possível e o necessário. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LIMA, M. A. de. **Aprendizagem infantil?** Sua construção e desenvolvimento. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/aprendizagem-infantil-sua-construcao-e-desenvolvimento/39347/>> Acesso em 12 set. 2015.

LIMA, M. V. G. BERANGER, J. **Dimensões históricas e epistemológicas da alfabetização de criança.** Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/dimensoes-historicas-e-epistemologicas-da-alfabetizacao-de-crianca/131092/>> Acesso em 26 set. 2015

MENDONÇA, O. S.; MENDONÇA, O. C. de. **Psicogênese da língua escrita:** contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização, Disponível em: <<http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40138/1/01d16t03.pdf>> Acesso em 26 set. 2015

MULIN, C. R. A. M. **Motivação na aprendizagem.** Disponível em: <http://sitededicas.ne10.uol.com.br/art_motivacao.htm> Acesso em 22 set. 2015.

NEVES, R. A.; DAMIANI, M. F. **Vygotsky e as teorias da aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.miniweb.com.br/educadores/Artigos/PDF/vygotsky.pdf>> Acesso em 13 set. 2015.

NOGARO, A; ECCO, I; RIGO, L. F. R. **Aprendizagem e fatores motivacionais relacionados.** Vol. 21, n. 2, Passo Fundo, p. 419-434, jul./dez. 2014. Revista Espaço Pedagógico. Disponível em: <www.ufsp.br/seer/index.php/rep> Acesso em: 15 set. 2015

OLIVEIRA, C. F. de; DEUS, T. F. S. C., **Construção da leitura e da escrita na 1ª fase do ciclo 1 na escola Francisco Soares de Oliveira Jaciara – MT**. Disponível em: <<http://www.eduvallesl.edu.br/site/edicao/edicao-43.pdf>> Acesso em 26 set. 2015.

OLIVEIRA, M. K. de. **Aprendizado e Desenvolvimento**: um processo Sócio - Histórico Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=R3iGu2Gw454>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

PAES, S. A. D. DAMASCENO, K. K. **Ler e escrever em foco**: alguns pressupostos teórico-metodológicos. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1_GVfO7Zo_lHBWX5g-DZ2oXQycvcKq_94nv9_PWuI7_rnho/edit> Acesso em 27 set. 2015

PATTO, M. H. S. **Mutações do cativeiro**: Escritos de Psicologia e Política. São Paulo: Edusp, 2002.

PEREIRA, Marcos Villela. **Estética da professoralidade**: um estudo interdisciplinar sobre a subjetividade do professor. São Paulo: PUC/SP/PPG Educação – Supervisão e Currículo, 1996. (Tese de Doutorado).

_____. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. **O nascimento e pensamento da criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Níveis do desenvolvimento da escrita e as contribuições de Emilia Ferreiro**. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/45443/niveis-do-desenvolvimento-da-escrita-e-as-contribuicoes-de-emilia-ferreiro>> Acesso em 26 set. 2015

RIPPER, A. V. **Significação e mediação por signo e instrumento**. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1993000100005> Acesso em 12 set. 2015.

SIQUEIRA, D. de C. T. **Relação professor – aluno**: uma revisão crítica. Disponível em: <<http://educacao.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espaco-praxis-pedagogicas/RELA%C3%87%C3%83O%20PROFES%20SOR-ALUNO/relacao%20professsor>>

- aluno%20-%20uma%20
critica.pdf> Acesso em 04 out 2015.
- SILVA, A. K. A. **Pensamento, linguagem e aprendizagem:** algumas reflexões sobre a teoria vigotskiana. Disponível em: <http://www.ufpi.br/subsite/Files/ppged/arquivos/files/eventos/evento2009/GT.3_GT.4/2_Andr%C3%ia%20Kelly%20Ara%C3%BAjo%20da%20Silva.pdf> Acesso em 13 set. 2015. A9
- SOUZA, G. V. **Teoria Histórico-Cultural e aprendizagem contextualizada.** Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/psicoeduc/gilvieira/2011/02/02/teoria-historico-cultural-e-aprendizagem-contextualizada/>> Acesso em 13 set. 2015.
- TEBEROSKY, A.; TOLCHINSKY, L. **Além da alfabetização.** São Paulo: Ática, 1997.
- VYGOTSKY, L. S. at all. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Cone, 2006.
- Web artigos, **A prática pedagógica e a educação.** Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-pratica-pedagogica-e-a-educacao/80>> Acesso em 04 out. 2015. 176

- ZYNGER, E. A. et al. **Entendendo um pouco mais o processo de aprendizagem:** Motivação, Atenção e Memória. Disponível em: <http://pigead.lanteuff.org/pluginfile.php/29574/mod_resource/content/7/UAB%20Mod2%20aula%2003.pdf> Acesso em 15 ago. 2015

LUDICIDADE - JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Amanda Caroline Dias Araújo

RESUMO

Introdução: Este artigo tem por objetivo apresentar e discutir o tema “A Ludicidade - jogos de alfabetização. **Método:** Neste intento, a metodologia utilizada, na produção desse estudo, se efetivou a partir da realização de um levantamento bibliográfico de trabalhos e autores que discutem o conceito de dificuldades da aprendizagem em uma perspectiva de superação dos estigmas que a envolvem, tendo em vista os propósitos educacionais orientados pelas diretrizes políticas respaldadas na ideologia presente nas discussões sobre a educação para todos. **Tema:** As reflexões apresentadas aportam-se no referencial teórico da abordagem histórico-cultural da prática do aprendizado com relação à ludicidade, tendo os conceitos da relevância do papel do pedagogo. **Justificativa:** O estudo direciona-se à análise da definição e classificação das características dos diversos aspectos das dificuldades advindas de problemas de aprendizagem e pretende estabelecer uma relação dos estímulos para o desenvolvimento do aprendiz. **Objetivo:** Será considerada a importância de uma proposta pedagógica e de atividades que contribuam com o aprendizado levando em consideração as Políticas Educacionais e as metodologias para um ensino diferenciado. **Hipótese:** Visa também considerar a Ludopedagogia como um sistema que é traduzido nos dias atuais, no meio escolar e na sociedade, fazendo referência à importância da mediação do professor e aluno como possibilidade de um efetivo aprendizado. **Conclusão:** Para este objeto de estudo é avaliado o conceito dos processos educacionais através da ludicidade e dos jogos e brincadeiras para a alfabetização e o aprendizado.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Pedagogo. Alfabetização. Aprendizado

ABSTRACT

Introduction: This article aims to present and discuss the theme “Playfulness - literacy games. **Method:** In this attempt, the methodology used in the production of this study was

carried out from the accomplishment of a bibliographic survey of works and authors that discuss the concept of learning difficulties in a perspective of overcoming the stigmas that involve it, in view of educational purposes guided by political guidelines supported by the ideology present in discussions about education for all. Theme: The reflections presented are based on the theoretical framework of the historical-cultural approach to the practice of learning in relation to ludicity, having the concepts of the relevance of the role of the pedagogue. Justification: The study aims to analyze the definition and classification of the characteristics of the different aspects of the difficulties arising from learning problems and intends to establish a list of stimuli for the development of the learner. Objective: The importance of a pedagogical proposal and activities that contribute to learning will be considered, taking into account Educational Policies and methodologies for a differentiated teaching. Hypothesis: It also aims to consider Ludopedagogia as a system that is translated nowadays, in the school environment and in society, referring to the importance of teacher and student mediation as a possibility of effective learning. Conclusion: For this object of study, the concept of educational processes is evaluated through ludicity and games for literacy and learning.

Keywords: Ludicity. Games. Pedagogue. Literacy. Apprenticeship

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como tema “A ludicidade - jogos na alfabetização”, refletindo sobre às técnicas de alfabetização e as formas para alcançar resultados processuais.

Justifica-se este estudo tendo em vista que há necessidade de um ensino diferenciado e que os educadores e a própria escola podem oferecer atividades para crianças das mais variadas fontes, a fim de incentivar a formação de seus valores e sua educação. Elas ajudam na compreensão das regras sociais, de cidadania, desenvolvem a memória, o senso criativo e as habilidades físicas. Ainda, através das brincadeiras, os alunos começam a lidar com suas próprias emoções.

Nesta perspectiva, construiu-se as questões que norteiam este tema:

- Quais os processos de alfabetização associado a ludicidade?
- Qual o papel do professor e as práticas para o aprendizado?

Utilizar o lúdico para ensinar é uma maneira eficaz, interessante e divertida de ampliar os conhecimentos e obter resultados. Inúmeras práticas podem ser apresentadas às

crianças desde o contato inicial com o ambiente escolar, funcionando como poderosa ferramenta no processo de desenvolvimento cognitivo, social e psicomotor delas.

Pela ótica de Piaget (1976), entende-se o conceito de jogo como uma participação ou fazer do indivíduo no meio, que lhe permite assimilar, entender e incorporar a realidade. Para o ele, os jogos constroem uma grande rede de dispositivos que permitem à criança assimilar toda a realidade em sua volta, incorporando-a para compensá-la, revivê-la e dominá-la.

Os objetivos desta pesquisa são um maior conhecimento dos processos de alfabetização associado a ludicidade e a importância do papel do professor e as práticas para o aprendizado. Para alcançar os objetivos propostos, utilizou-se como recurso metodológico, a pesquisa bibliográfica, a análise de materiais publicados na literatura, sendo o texto fundamentado em autores como: Piaget (1976), Soares (2003), Vygotsky (1984) entre outros. O desenvolvimento da pesquisa fundamenta-se em capítulos com a hipótese de que a ludicidade é um recurso diferenciado para ensinar e justifica com as atividades propostas, considerando que estas são de relevância social e cultural, e associadas a um jogo, promovem a atenção, concentração e raciocínio, necessários no processo alfabetônico.

Será apresentado um breve histórico sobre a ludicidade e como o lúdico tem contribuído para o desenvolvimento psicossocial e cultural da criança como forma de transmissão de conhecimentos, valores, crenças e divertimentos, destacando que os objetivos das atividades lúdicas são a estimulações das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras e sociais da criança, bem como a Ludopedagogia no cotidiano escolar, A problemática e o processo para a alfabetização, a matemática e o ensino diversificado através de jogos e atividades lúdicas.

Sugerindo o método do trabalho sendo que, procurou-se identificar, analisar e classificar artigos científicos que tratam do tema relacionado à importância da alfabetização na área de Educação e especificamente para as aulas, em seguida para o procedimento de identificação foram utilizados dados coletados e específicos com citações de autores para associar com o tema escolhido, ou seja, as novas tecnologias e estratégias alfabetizadoras.

Na sequência há a discussão do tema com realce sobre a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação ressaltando a questão da aquisição da leitura e escrita como de fundamental importância na vida cotidiana, porém não fica bem clara a relação entre a

busca da compreensão do mundo que cerca o educando, a partir das suas habilidades e capacidades alcançadas com alfabetização

1 LUDICIDADE NO COTIDIANO ESCOLAR, PROCESSO PARA A ALFABETIZAÇÃO E A MATEMÁTICA

Ao analisar a relação da alfabetização com a ludicidade, identifica-se que ao longo da história da humanidade o lúdico tem contribuído decisivamente para o desenvolvimento psicossocial e cultural da criança.

Como forma de transmissão de conhecimentos, valores, crenças e divertimentos. Compreendido dessa forma o lúdico assume importante papel no contexto social.

Sobre este aspecto afirma Huizinga (2003, p.32).

O lúdico é uma atividade antiga praticadas por sociedades primitivas, considerada como uma atividade cultural, com suas definições menos rigorosa e muito mais ampla, para buscar a essência e o prazer de brincar. Com isto chegou a chamar o homem de “homo Ludens” (homem que brinca), para ele a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos. (HUIZINGA, 2003, p.32).

Com a evolução dos tempos em Roma e na Grécia antiga surgiu um novo sentido do lúdico. Um dos maiores pensadores da humanidade, segundo Lima (2008, p. 03), foi Platão (427 – 348), e este afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, que deveriam aprender brincando. Platão dava ao jogo, tão difundido na época, valor educativo e moral, colocando o lúdico em pé de igualdade com a cultura intelectual, destacando a contribuição do mesmo na formação do caráter e da personalidade da criança.

Na abordagem de Lima (2008, p. 03), o lúdico passa a ser considerado profano. A partir do século XVI, com o movimento Humanista, o Lúdico passa novamente a ter um sentido educativo.

Durante o Renascimento, movimento que marca o nascimento do mundo moderno e de um novo homem dotado de concepções filosóficas, artísticas, literárias e científicas, ocorre também um novo ideal de lúdico. Leva-se em consideração a felicidade terrena e o desenvolvimento do corpo. Assim, de acordo com estudos de Kishimoto (2006, p. 28), reabilita-se o jogo, que deixa de ser objeto de reprovação, sendo incorporado ao cotidiano, não só como diversão, mas como tendência natural do ser humano.

Com o passar dos tempos, surge no cenário educacional defensores do lúdico na formação da criança. Dentre eles pode-se destacar: Piaget (2010) e Vygotsky (2008). Na abordagem de Kishimoto (2006, p. 29) a observação através do lúdico é fator importante para despertar nas crianças curiosidade; para ele o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, privilegiando os jogos que valorizam a escrita.

A revisão bibliográfica relativa a historicidade do lúdico, evidencia premissas teóricas que destacam que os objetivos das atividades lúdicas são a estimulações das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras e sociais da criança.

O caráter lúdico da educação vem se especializando, levando-se em conta o avanço da tecnologia, sob novas formas de jogos e brincadeiras. É válido observar que, apesar do avanço tecnológico ocorrido no decorrer dos tempos, na sociedade atual, ainda persistem aspectos da vida passada que não foram totalmente esquecidas.

Refere-se Friedmann (2000, p. 39):

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as suas próprias, específicas. Assim usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas realizações culturais e sociais. (FRIEDMANN, 2000, p. 39)

A nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação ressalta a questão da aquisição da leitura e escrita como de fundamental importância na vida cotidiana, porém não fica bem clara a relação entre a busca da compreensão do mundo que cerca o educando, a partir das suas habilidades e capacidades alcançadas com alfabetização, parecendo que se tratam de situações isoladas, quando na verdade, constituem um complemento uma da outra.

A partir do que expõe Brasil (1998), a educação infantil se torna eficaz quando prioriza atividades voltadas para o processo de participação e socialização da criança, ou seja, a escola precisa olhar a criança como alguém que também pode criar. Considerando esta realidade, lhe cabe promover atividades que estimule a criança desenvolver tal criatividade, e o lúdico é a ferramenta pedagógica que contribui de maneira significativa para esta interação da criança com o seu processo de aprendizado.

A problemática atual é de que o professor tem como desafio modificar sua forma de ministrar aulas, acreditando que é possível modificar a visão dos alunos e fazer enxergar

que apesar das precariedades materiais é possível aprender com a informática e passar a considerar que há acervos de informações culturais e científicas, reconhecido por pesquisadores da área de educação, que transformam o modo de aprender. Sendo esse o ciclo de alfabetização, o professor tem a função de auxiliar quanto às regras de combinação das letras na formação das palavras, porém, sem deixar de lado a função e existência social desta escrita na sociedade, considerando que a criança sempre esteve em processo de alfabetização. O que cabe à escola é desenvolver o gosto pela leitura, dando significado e desenvolvendo as habilidades de escrita. "A formulação do problema identifica a dificuldade específica que se pretende resolver por intermédio da pesquisa. Está diretamente relacionada ao objetivo específico" (PARRA FILHO; SANTOS, 2001, p. 63).

Alfabetizar todos os alunos nas séries iniciais tem implicações em todo o desenvolvimento deles nos anos seguintes. Segundo a educadora Telma Weisz, supervisora do Programa Ler e Escrever, da Secretaria Estadual de Educação de São Paulo, "a leitura e a escrita são o conteúdo central da escola e têm a função de incorporar a criança à cultura do grupo em que ela vive". Por isso, o desafio requer trabalho planejado, constante e diário, conhecimento sobre as teorias e atualização em relação a pesquisas sobre as didáticas específicas, lembrando que a ludicidade é uma forma atual de inserir conhecimentos.

O Professor é considerado um dos pilares do conhecimento, portanto, deve estar preparado, pois além de ministrar as aulas, orientará sobre pesquisas e soluções de questionamentos ensinando a criança em todas as etapas do aprendizado.

A alfabetização e o letramento são processos que ocorrem de modo geral a partir de um contexto escolar e social. Nesse objetivo a criança cria e recria seu próprio mundo influenciada pelo meio externo. Ou seja, do contato com os sujeitos com quem convive, sendo eles de dentro ou de fora dos muros escolares. Estar letrado seria então, a capacidade de ler, escrever e fazer uso desses conhecimentos em situações reais do dia-a-dia.

Alfabetizar letrando é de fundamental importância, pois garante a aprendizagem muito mais significativa, afinal como afirma Soares (2004):

Alfabetizar letrando ou letrar alfabetizando pela integração e pela articulação das várias formas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita é sem dúvida o caminho para superação dos problemas. (SOARES, 2004).

A Educação Infantil é a etapa no qual as crianças têm seu primeiro contato com a escola, a partir daí encontram-se inseridas no contexto escolar. Para muitas crianças este contato se inicia muito cedo, por volta dos seis meses, um ano de idade, outras, iniciam este contato somente com quatro anos, já que sua frequência a partir desta idade é obrigatória por lei. Entretanto, independentemente da idade em que estes sujeitos ingressam na Educação Infantil, a permanência nesta etapa é muito importante para o desenvolvimento dos mesmos. Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil esta fase é considerada a:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social (DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO, 2010, p.12).

Dados do Instituto Nacional de Estatística e Pesquisa em Educação (INEP) indicam que os índices alcançados pela maioria dos alunos de 4^a série do Ensino Fundamental não ultrapassam os níveis “crítico” e “muito crítico”. Isso quer dizer que mesmo para as crianças que têm acesso à escola e que nela permanecem por mais de 3 anos, não há garantia de acesso autônomo às práticas sociais de leitura e escrita.

A alfabetização é o processo de ensino e aprendizagem de um sistema linguístico e da forma como usá-lo para se comunicar na sociedade. Esse ciclo de alfabetização tem a função de auxiliar quanto às regras de combinação das letras na formação das palavras, porém, sem deixar de lado a função e existência social desta escrita na sociedade, considera-se que a criança sempre esteve em processo de alfabetização. O que cabe à escola é desenvolver o gosto pela leitura, significar e desenvolver as habilidades de escrita.

Segundo Vygostky (1991), desde os primeiros dias, as atividades das crianças adquirem um significado próprio dentro de um sistema social, pela mediação exercida por outras pessoas, sendo a internalização a chave para a compreensão da ação e do comportamento. A aquisição da linguagem iria mediar a transição do nível mais elementar para o nível mais superior dos processos psicológicos. Desse modo, o uso funcional da palavra representaria um papel fundamental na regulação do comportamento, na mudança da percepção, na formação de novas memórias e na criação de novos processos de pensamento (Vygotsky, 1991).

As Funções Executivas podem ser definidas como um mecanismo de controle cognitivo que direciona e coordena o comportamento humano de maneira adaptativa, permitindo mudanças rápidas e flexíveis do comportamento frente às novas exigências do ambiente (Diamond, 2013).

Para o desenvolvimento e regulação do comportamento, as Funções Executivas podem ser exercidas através do papel do professor enquanto realiza atividades com jogos que combinam atividade física com atividade mental são importantes para trabalhar o equilíbrio mente-corpo. Dentre eles estão: futebol, yoga e taekwondo, que ajudam as crianças a desenvolver a sua capacidade de focar a atenção e controlar ações (controle inibitório). Os jogos que proponham desafios, contenham regras, foquem atenção, possibilitem erros, controlem impulsos, exijam planejamento e capacidade de solucionar problemas.

O papel do professor nas atividades lúdicas tem para os alunos o poder de fortalecer o seu processo de aprendizado e de socialização. O que se espera é que logo estes possam se relacionar com as demais crianças, de maneira que consigam administrar o processo de divisão, comunicação e participação.

Deste modo, é importante que os educadores entendam que o processo da educação infantil não se apoia apenas no processo de ensino e aprendizado, mas indo além, buscar elementos que estão inseridos na formação de sua personalidade para que ocorra de maneira eficiente.

Na perspectiva de Almeida (2000, p.5), é particular da criança ter o seu próprio modo de olhar, imaginar e sentir, que são ativados a partir de um processo de interação coletiva, isto é, da relação com as demais crianças que também estão no processo de descobrimento, assim como ela.

Quando as práticas de ludicidade são elaboradas pelo professor, estas estimulam a aprendizagem e criam uma expectativa positiva, aumentando o interesse em aprender com os jogos, sendo potencializada a motivação e uma nova construção de conhecimento.

Segundo Piaget (2010), se entende que a brincadeira é responsável por fazer com que a criança assimile o mundo do seu modo, sem a menor preocupação com a realidade, porque o resultado da brincadeira não está influenciado pelo que o objeto representa em si, mas o significado que ele passa a ter para a criança. Deste modo os educadores colocam em prática um processo de aprendizado que vai além do trabalho habitual.

A matemática aplicada de forma lúdica pode se tornar diversão, um aprendizado, muito importante principalmente na infância, onde a criança está em fase de

descobrimento, além de trabalhar diversas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade. Trabalhar com o lúdico nas séries iniciais é muito importante e se aplicado à matemática pode proporcionar o aprendizado mais prazeroso; associados aos fatores sociais e culturais; colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento. Por meio da brincadeira, a criança se envolve na atividade e sentindo a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo, a experiência que está vivenciando. Esse tipo de atividade fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, buscando um meio de aprendizagem prazeroso.

De acordo com a BNCC (2017), é importante valorizar as situações de aprendizagem lúdicas nos anos iniciais, pois trata-se de uma fase em que ocorrem mudanças em diversos aspectos da vida dos alunos e muitas vezes, a ruptura poderá se tornar um obstáculo para o ensino.

Segundo o texto de Arlete Almeida em “Metodologia e Prática do Ensino de Matemática” no caminho para o Letramento Matemático, é possível desenvolver habilidades referentes à leitura, escrita, ordenação de números naturais e números racionais”.

Segundo BORIN (1996)

“Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva, e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que esses alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente aos processos de aprendizagem”. (BORIN, 1996).

As atividades desenvolvidas a partir de jogos planejados e livres permitem aos alunos vivenciar as experiências com a lógica e o raciocínio com atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam as reações afetivas, linguísticas, cognitivas e sociais.

| | |
|-------------------------|----------------------|
| Somando e Multiplicando | “Boliche Matemático” |
|-------------------------|----------------------|

Local da prática: sala de aula e pátio da escola

Tempo estimado para a execução: 3 aulas

Objetivo principal: através da lúdicode, a

Realizar adição e multiplicação

Público-alvo: Alunos do 8º ano do E. F.

Objetivos: habilitar a cálculos.

Estabelecer as regras do jogo:

Pinos do boliche com material descartável,

Numerar os pinos de 1 a 10

Formar equipes e cinco alunos

Marcadores para a tabela.

Somatória os pinos derrubados

Multiplicar o total rodada x 1, 2, 3, 4 e 5.

Classificação de 1º a 5º lugar com direito a brinde



| Nome | 1ºR | 2º | 3º | 4º | 5º | T |
|------|-----|----|----|----|----|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Para transformar as aulas mais prazerosas a tecnologia abriu novas possibilidades para os professores. É possível criar gráficos com situações que fazem parte da realidade dos alunos ou iniciar a aula com um vídeo ou notícia sobre um tema atual que permita fazer um gancho com os conceitos a serem ensinados. Incentivar os alunos a criar as próprias questões e a desafiar os colegas. Essa atividade pode ser feita usando o Google Docs ou Wiki para permitir o registro conjunto dos processos de pensamento e resolução dos problemas.

O jogo promove o desenvolvimento afetivo-emocional, o equilíbrio psíquico e a saúde mental sendo é uma atividade prazerosa que gera satisfação emocional e torna-se instrumento que estimula a expressão de emoções e facilita a regulação e a compreensão emocional.

Enquanto o jogo está sendo executado o mesmo permite a elaboração de experiências difíceis facilitando o controle da ansiedade associada a estas experiências. O

jogo é um meio para a aprendizagem de técnicas de solução de conflitos, que estimula a melhora de autoconceito e da autoestima, sendo considerado como um importante valor diagnóstico e terapêutico.

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA E GONÇALVES, 2010).

Para desenvolver o Raciocínio Lógico Numérico e Quantitativo é necessário promover atividades que envolvem sequências numéricas e de figuras, que obedecem a certa lógica numérica ou quantitativa. Os problemas exigem a observação e a construção de padrões gerais, bem como o domínio das operações aritméticas básicas.

Para atuar com atividades lúdicas educativas e diversificadas existem um vasto material apresentado em livros e nos sistemas eletrônicos que contribuem para o trabalho do professor na área de ludicidade.

Diante disso vê se que a matemática é matéria de difícil aprendizado e temida pela maioria dos alunos, por isso a inserção de jogos, e atividades lúdicas tornam as aulas menos cansativas e mais atrativas e é impossível de aprendê-la.

A atividade lúdica torna o ambiente menos hostil, e aproxima mais o professor do aluno, apresentando excelentes resultados, acabando com bloqueios e medos que os alunos apresentem com relação a matemática. Pois no momento do jogo as crianças não se sentem intimidadas e sentem maior desejo de participar da brincadeira, porque durante a aplicação das atividades elas se sentem iguais acabando com os medos, deixando transparecer apenas a vontade de brincar, e acabam por aprender de forma que nem imaginavam.

O professor que trabalha com o ensino estruturado e com elementos deve se organizar para ensinar as pessoas com dificuldade, a partir de suas reais necessidades. Ele observa todas as características do aluno, para apresentar o que descobriu e busca nunca negar o conhecimento de seu próprio quadro. Há uma compreensão que a criança deve ter a oportunidade de aprender com seus déficits.

A crença é que essa forma de agir facilita para o aluno seu acesso às entradas sensoriais, vindas do mundo exterior. Dessa forma, o professor oferece uma oportunidade de responder, aos estímulos recebidos, toma contato com os conceitos e entende os

caminhos a percorrer, sabe o que o professor lhe está oferecendo e por isso tem seu desempenho melhorado.

O professor trabalha com atividades concretas e na maioria das vezes, com atividades vindas do ambiente externo da escola e da classe. Por isso, quem define o tempo de trabalho é o material e a tarefa que está sendo solicitada, não havendo controle rígido de tempo.

É importante ensinar a criança a arrumar todos os objetos e brinquedos em seu lugar após o uso. Também aconselham aos pais deixar próximo à criança, e à sua disposição os brinquedos adequados a cada idade, oferecendo total liberdade para a criança escolher o que deseja.

Existem muitas atividades que podem aumentar as habilidades sociais e também fortalecer o vínculo entre a criança e as pessoas ao seu redor.

Observando que há interesse por determinados ruídos, fascinação por objetos luminosos e com música, atração por determinadas texturas. É importante destacar que o tempo para atividades e brincadeiras é diferente A Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) é um processo de aprendizagem que acontece através da interpretação do estímulo ambiental. O professor chama a atenção do aluno para os aspectos principais desse estímulo que estão contidos em uma figura, objeto, pessoa. O aluno com então atribui um significado à informação recebida e consegue transferir para a aprendizagem de regras e princípios que poderão ser aplicados a novas aprendizagens, tornando o estímulo ambiental relevante e significativo. Essa ação favorece o desenvolvimento de outro conhecimento esperado e, assim, ajuda a criança a alcançar a Zona de Desenvolvimento Proximal levando a criança a atingir a competência cognitiva e social. CUNHA, (2011).

De acordo com Cunha (2011) ela ocorre com o desenvolvimento cognitivo como resultado dos dois modelos de interação indivíduo-ambiente. É a interação baseada em Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) que auxilia no desenvolvimento cognitivo da criança. A qualidade da interação é representada pela quantidade de Experiência de Aprendizagem Mediada e depende do contexto em que ocorre. A interação professor-aluno ocorre como um processo de mão-dupla onde, o mediador envolve o aluno em atividades de resolução de problemas.

Conforme Piaget (1984, p. 44),

"O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando

a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade" (PIAGET, p.44)

Dentre os vários jogos pesquisados em sites da Internet, o escolhido para colocar em prática foi, "Roleta Alfabética", tendo como propósito estimular várias áreas como: comunicação e socialização, a cooperação com os iguais, o desenvolvimento moral a interação social e de modo especial uma colaboração para a alfabetização.

- **Materiais Necessários**

*Roleta Alfabética (Foto em anexo), *Tampas de garrafa com sílabas coladas

*Spinner (objeto que gire), *Palito indicador na roleta, *Cartelas com sílabas variadas a serem completadas*Canetas *Brinde para ganhadores

Figura 1: Roleta alfabética



Fonte: <https://www.google.com/search>

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como perspectiva neste artigo foram apresentadas as questões referentes a importância da ludicidade e a relação dos jogos na alfabetização e o papel do professor e as práticas para o aprendizado. O Estudo do tema permitiu identificar que através de jogos há uma estimulação necessária para um melhor desempenho, contribuindo para o desenvolvimento. Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida das crianças de diferentes culturas, desde a Antiguidade e a historicidade do lúdico evidencia que, os objetivos das atividades lúdicas são a estimulação das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras e sociais da criança.

Como benefício didático, os jogos e brincadeiras transformam atividades em conteúdos interessantes, mais que uma simples distração, mas um meio para promover o aprendizado. O lúdico é o grande articulador desses aspectos. Diante da revisão teórica adotada e da análise descritiva fundamentada em diversos autores conceituados, conclui-se que, o lúdico contribui para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, favorecendo

a criatividade e iniciativa das crianças na expectativa de aprender a aprender e aprender a conviver.

A escola e os professores são elementos fundamentais para a aplicação das atividades gerais e específicas de aspecto lúdico. São estes que desenvolvem o interesse para a preservação da cultura, que contribui para a difusão e o interesse dos jogos e brincadeiras que são elementos tão importantes no processo educacional especificamente na educação infantil, e a qual se refere este estudo.

Em sequência das análises um outro objetivo deste estudo foi buscar estratégias diferenciadas para o ensino da Matemática, sendo possível identificar que as técnicas para incentivo e ampliação dos conhecimentos são inúmeras.

Despertar no aluno o interesse e a curiosidade pela Matemática, utilizando o lúdico como ferramenta de ensino, promovendo oportunidades de construção de conhecimentos e habilidades sobre aspectos teóricos, metodológicos e práticos ligados às competências de organização dos processos de ensino e aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utilizando recursos didáticos diferenciados a favor de uma educação que valorize e respeite a diversidade de forma motivador.

As atividades desenvolvidas a partir de jogos planejados e livres permitem aos alunos vivenciar as experiências com a lógica e o raciocínio com atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam as reações afetivas, linguísticas, cognitivas e sociais.

O papel do professor foi ressaltado na elaboração das atividades, destacando-se a importância da evolução contínua de conhecimentos e atualização para o desempenho na função como mediador preparando as aulas de forma diversificadas para tornarem-se e produtivas.

Para novas reflexões é sugerido pensar formas de utilização da tecnologia a favor da educação, manter-se atualizado sobre as tendências em tecnologia educacional, jogos matemáticos online trocar experiências com outros profissionais e descobrir novas práticas, soluções e ferramentas, que estão surgindo a cada dia para dinamizar a prática pedagógica e o interesse com aulas dinâmicas, produtivas e atualizadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nenes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2005

BEUREN, Ilse Maria. **Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais**. In. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP;1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Disponível em: <<http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>> Acesso em: 21 ago.2017. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Básica para a Educação Infantil**. Brasília, 2010. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 2ª versão**. Brasília, DF, 2016.

CUNHA, N. H. S. **A brinquedoteca brasileira**. In: Santos, S.M.P. dos (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p.13-22.

C MIGUEL. Alfabetização Matemática: implicações pedagógicas. Núcleos de Ensino. Ied. São Paulo: Cultura Acadêmica/Editora da UNESP 1, 414-429, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Ed. Moderna, 2000

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, Nelson. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Ed. Loyola, 2008.

MARQUES, Carla. <https://hype-hub.com/author/profcarlamarques/>

PARRA FILHO; SANTOS, 2001, p. 63). **Apresentação de projetos de pesquisa** Universidade de Mogi das Cruzes. 2017. a.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2013.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. Ed. LTC, 4ª edição, Rio de Janeiro, 2010.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema de três gêneros**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

VISCA, Jorge Pedro, **Esquema Escolar de Aprendizagem**. https://pt.wikipedia.org/wiki/Esquema_Escolar_de_Aprendizagem.

VYGOTSKY, L. S. (1984). **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes

