

Luana Frigulha Guisso
Ivana Esteves Passos de Oliveira (orgs.)

DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARES 5

**Teoria e prática em educação,
ciência e tecnologia**

Luana Frigulha Guisso e
Ivana Esteves Passos de Oliveira (orgs.)

DIÁLOGOS

INTERDISCIPLINARES 5:

Teoria e prática em educação, ciência e tecnologia

1ª edição

Vitória
Diálogo Comunicação e Marketing
2023

Dialogos interdisciplinares 5: Teoria e prática em educação, ciência e tecnologia
© 2023, Luana Frigulha Guisso e Ivana Esteves Passos de Oliveira

Curso

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição

Centro Universitário Vale do Cricaré - UNIVC

Projeto gráfico e editoração

Diálogo Comunicação e Marketing

Capa e diagramação

Ivan Filho

1ª edição

DOI: 10.29327/5189674

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D537	Diálogos interdisciplinares 5: teoria e prática em educação, ciência e tecnologia / organização Ivana Esteves Passos de Oliveira, Luana Frigulha Guisso. - Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2023. - 333 p. : il. foto. color. ; 24 cm. ISBN 978-85-92647-97-1 1. Educação. 2. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. I. Oliveira, Ivana Esteves Passos de. II. Guisso, Luana Frigulha. <p style="text-align: right;">CDD – 370</p>
------	--

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

Conselho Editorial

Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes

Dra. Luana Frigulha Guisso

Dra. Ivana Esteves Passos de Oliveira

Dra. Sônia Maria da Costa Barreto

Dra. Tatiana Gianordoli

Dra. Juliana Martins Cassani

Apresentação

A concretização do imaginado, consubstanciado em métodos analíticos do pesquisador. Eis que se delineia a quinta edição do e-book Diálogos Interdisciplinares – teoria e prática em educação, ciência e tecnologia, um compilado de artigos produzidos pelos alunos e seus orientadores no curso de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC).

Em mais essa edição podemos evidenciar a emancipação de mestrands, por meio da relação docente-discente, o professor, investido como orientador e revestido da missão de educador e emancipador do sujeito em interlocução. Uma relação prenunciada em Paulo Freire, como de construção e expansão mútua, constituído em uma espécie de “poder envolvente”.

A edição de número 5 traz como conteúdo pesquisas que abarcam a educação infantil e suas estratégias lúdicas, a importância do acompanhamento do pedagogo no ensino e aprendizagem, as práticas pedagógicas da educação quilombola, jogos pedagógicos, entre outras pesquisas que nos levam a refletir sobre nosso meio e também sobre o nosso cotidiano.

Cada um dos artigos evidencia a inquietação e a preocupação dos alunos e professores em promover debates a partir da realidade educacional, em vertentes e ambientes diversos. Com um percurso metodológico e uma revisão teórica singulares, discentes e docentes manejam o conhecimento para adentrar de maneira peculiar e singular o empreendimento de pesquisar o campo de estudo, tecendo, um caminho próprio de argumentação no processo de intervenção nas realidades escolhidas como contexto de estudo.

Em cada locus está o convite ao olhar ímpar de cada pesquisador, como no perscrutar das estratégias lúdicas em processos de ensino e aprendizagem, na habilidade de ensinar e aprender em um centro de Educação Infantil, na busca de marcas de cidadania e inclusão de estudantes com Síndrome de Down, nas práticas pedagógicas em uma comunidade Quilombola em que se analisou particularidades multiculturais, na aplicação do uso de jogos pedagógicos e seus benefícios para o letramento.

Ou ainda, procurando marcas autoridade para conter a indisciplina na escola. Ou no uso de metodologias ativas em sala de aula, no ensino de frações,

em práticas pedagógicas direcionadas ao EJA, nos hábitos alimentares no ambiente escolar, e, até mesmo, nas questões de estudos climáticos, em pesquisas sobre esportes; como o vôlei como prática esportiva, mediante a aplicação de técnicas determinadas.

A diversidade de olhares se apresenta nesse e-book nas investigações e fundamentações teóricas, e na parceria entre educando e educador, traduzindo-se uma obra que nos faz refletir de forma abrangente. Desse modo, convidamos você a participar desta coletânea de artigos.

Um grande abraço,

Luana Frigulha Guisso e Ivana Esteves Passos de Oliveira

Sumário

ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UMA PESQUISA-AÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	10
Andressilda Graça Santos Benevides e Nilda da Silva Pereira	
A IMPORTÂNCIA DO ACOMPANHAMENTO DO PEDAGOGO NO ENSINO APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL DE UM CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE PRESIDENTE KENNEDY/ES	31
Angelita Alves Almeida e Luciana Moura	
ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA A INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM SÍNDROME DE DOWN NA EDUCAÇÃO BÁSICA	63
Brunela Lima Borges e Márcia Araújo de Araújo	
AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE EDUCAÇÃO QUILOMBOLA NO CMEI BEM ME QUER: AVANÇOS E DESAFIOS	88
Cristina Pereira Baiense e Márcia Araújo de Araújo	
JOGOS PEDAGÓGICOS: UM ESTUDO SOBRE SEUS BENEFÍCIOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	100
Dalvina Costa Fontana e Sônia Maria da Costa Barreto	
INDISCIPLINA ESCOLAR: O QUE PENSAM OS PROFESSORES DO 5º ANO ENSINO FUNDAMENTAL DE PRESIDENTE KENNEDY-ES	116
Delcenir Porto Costalonga e Luana Frigulha Guisso	

APLICAÇÃO DA LEI 10.639/2003 NA PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL 1 DAS ESCOLAS QUILOMBOLAS JIBOIA E ORCI BATALHA EM PRESIDENTE KENNEDY/ES	137
Katia de Souza Merence	
FATO OU FAKE – COMO LIDAR COM AS FAKE NEWS EM SALA DE AULA	155
Kêmeron Chagas dos Reis Almeida e Pablo Ornelas Rosa	
QUALIDADE NUTRICIONAL E ACEITABILIDADE DA MERENDA ESCOLAR NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE UM MUNICÍPIO DO INTERIOR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO	185
Lívia França Costa e Luciana Barbosa Firmes Marinato	
O PLANEJAMENTO ESCOLAR PARA O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA SALA DE AULA	204
Marcela de Orequio Fernandes Machado e Sara Dousseau Arantes	
ENSINO HÍBRIDO: UM ESTUDO QUANTITATIVO SOBRE A PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA 2002-2021	225
Marcelo Silva Bolzan e Anilton Salles Garcia	
O ENSINO DE FRAÇÕES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA EM PRESIDENTE KENNEDY/ES – 6º ANO	238
Neila Alves Moreira dos Santos e André Luis Lima Nogueira	
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS QUE CONTRIBUEM PARA A PERMANÊNCIA DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS DO ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES FINAIS DA EMEF “BOM SUCESSO” MUNICÍPIO DE SÃO MATEUS - ES	251
Rita de Cássia Machado Gambarine e André Luis Lima Nogueira	

ESTRATÉGIAS DE LEITURA COMO RECURSO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DENTRO DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	271
Silvana Aparecida Faria Santos e Luciana Teles Moura	
A IMPORTÂNCIA DOS BONS HÁBITOS ALIMENTARES NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	290
Vilma Alves Ramos Talyuli e Daniel Rodrigues da Silva	
APLICAÇÃO DAS TÉCNICAS DO VÔLEI DE PRAIA NO MUNICÍPIO DE MARATAÍZES-ES – CONSIDERAÇÕES ACERCA DA INFLUÊNCIA CLIMÁTICA	310
Weverton Santos de Oliveira e José Roberto Gonçalves de Abreu	
OS AUTORES	327

JOGOS PEDAGÓGICOS: UM ESTUDO SOBRE SEUS BENEFÍCIOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Dalvina Costa Fontana
Sônia Maria da Costa Barreto

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo discorre acerca da contribuição dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento dos alunos. Trata-se de uma abordagem teórica e fundamentada em discussões que apontam o lúdico como instrumento capaz de despertar o interesse da criança durante o processo de alfabetização e letramento.

Verifica-se que, quando a criança é alfabetizada e letrada de forma lúdica, esse processo se torna menos estressante e entediante. Considerando que os jogos, brinquedos e brincadeiras estimulam a criança a organizar o seu universo, criando situações de aprendizagem, o que leva a estudiosos a dedicarem-se sobre o assunto. É nesse ínterim que o presente trabalho se justifica, a fim de trazer uma discussão sobre a utilização dos jogos pedagógicos e seus benefícios para o processo de alfabetização e letramento.

Diante disso, o objetivo geral deste artigo, por meio de pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa e com ênfase bibliográfica, é trazer uma discussão teórica quanto às considerações mais relevantes acerca da utilização dos jogos no processo de alfabetização e letramento dos alunos, como uma forma lúdica, de entretenimento e aprendizagem.

2. DESENVOLVIMENTO

A alfabetização e o letramento são dois pontos cruciais para o início da vida escolar de qualquer sujeito, pois são ferramentas indispensáveis no

desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões do ser, e especialmente pela formação da consciência crítica e cidadã.

A alfabetização desenvolve no discente a codificação e a decodificação das letras, além da prática de leitura, enquanto que o letramento leva o aluno a compreender e interpretar o que lê, fazendo com que ele vivencie as práticas sociais de leitura e escrita. Como afirma Tfouni (2010, p. 9):

A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. [...] O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita.

Sem muito questionar, consegue-se perceber algumas diferenças nas duas práticas mencionadas, que são alvos deste estudo, mas que não podem ser aplicadas separadamente, pois uma completa a outra, e capacita a formação de sujeitos aptos a responder as exigências da sociedade.

O professor, para oferecer ao aluno uma experiência de alfabetização e letramento, precisa dar significado ao que ele ensina. Por isso, é relevante trabalhar com o cotidiano do aluno, fazendo o uso de materiais concretos em sala de aula que façam parte da realidade da comunidade e envolvem assuntos atuais e pertinentes.

Para esclarecer o significado dos termos letramento e alfabetização, importa destacar que alfabetizar é ensinar o alfabeto aos alunos a fim de proporcionar-lhes ferramentas para a utilização do código e propiciar-lhes a comunicação com os seus semelhantes. Dessa forma, a alfabetização insere o discente em uma sociedade culturalmente alfabetizada.

Todavia, o gênero alfabetizar deve conter em si a estratégia do letramento, pois assim o processo de ensino-aprendizagem poderá ser muito mais abrangente, já que decorar a codificação não torna a criança capaz de significar o texto lido (LIMA, 2020, p. 6).

Nesta perspectiva, Vygotsky esclarece que o letramento “[...] é um processo histórico, e, como tal, modifica-se conforme os instrumentos e métodos pedagógicos voltados ao letrar que são transformados ao longo da história” (VYGOTSKY, 1987, p. 154).

Aponta-se que a linguagem consiste em uma das maiores expressões culturais de um povo, por isso está amplamente sujeita a transformações com o passar do tempo, pois reflete o contexto histórico e social no qual está inserida. Por conseguinte, depreende-se a importância dos professores se atualizarem, por meio de uma formação permanente e contínua, haja vista que são eles os principais sujeitos responsáveis pelo compartilhamento de conhecimento. Para Lília Alves: (2021):

Um bom educador é aquele que se preocupa em refletir com seus alunos uma determinada matéria e não apenas ensinar ou transmitir conteúdos. Para isso ele precisa estar bem informado, conhecer práticas pedagógicas contextualizadas, instrumentos para um trabalho eficaz, aplicar metodologias diversificadas (ALVES, 2021, p. 54).

As estratégias de ensino tendem a se aproximar da realidade do aluno, para que possam se sentir ativos, autônomos e capazes de atuar na sociedade. Essa perspectiva é defendida por diferentes estudiosos, conforme se demonstra a seguir.

Jolibert (1984) traz argumentos no sentido de que é preciso começar o trabalho com o texto já aproximando a criança da leitura por meio da busca de indícios do que poderia estar escrito e não diretamente pelo reconhecimento das palavras. Segundo a autora, a leitura deve ser feita inicialmente de maneira individual pela criança, apenas das partes do texto que ela já consegue ler. Depois disso, faz-se uma discussão em sala com os demais alunos para que estes possam comentar suas opiniões a respeito do texto.

Lilian Katz (1999) defende o uso de projetos para que as crianças sejam capazes de utilizar meios gráficos para se comunicar, adquirir informações e explo-

rar ideias. Para a autora, há relevante função nas representações visuais, “[...] elas são recursos para uma exploração adicional e para um maior aprofundamento do conhecimento sobre o tópico” (KATZ, 1999, p. 43).

Ainda impende destacar o entendimento de Fernando Hernández (1998) sobre os projetos de trabalho. Para o autor, são parte da concepção de educação que favorece a pesquisa e a construção do conhecimento, bem como sua formação, “[...] com o intuito de ampliar o repertório das crianças num contexto de experiências de aprendizagem significativas” (HERNÁNDEZ, 1998, p. 34).

Não se pode ignorar o fato de que precisa haver um conteúdo programático, um método a ser explorado, porém tendo o cuidado de não distanciá-lo das práticas sociais, as quais dão sentido à vida do aluno (JOLIBERT, 1984).

Assim, alfabetizar e letrar são dois conceitos diferentes, mas que pelo seu caráter complementar, necessitam ser trabalhados em conjunto. O aluno precisa estar inserido em um ambiente que irá lhe proporcionar conhecimento e habilidade de leitura e escrita, e não somente a decodificação de um código ou algumas práticas sociais sem fundamentação alguma. Conforme descreve Soares (2011, p. 46):

Portanto, os termos alfabetização e letramento, embora designem simultâneos, interdependentes e indissociáveis, são processos de natureza fundamentalmente diferente, envolvendo conhecimentos, habilidades e competências específicos, que implicam formas diferenciadas e conseqüentemente procedimentos diferenciados de ensino.

O discente precisa ser alfabetizado num todo, tanto no domínio da escrita quanto na compreensão dos diferentes tipos do uso da linguagem na sociedade. É importante que aluno saiba ler e escrever, mas muito mais do que isso, precisa compreender o que lê e escreve, sendo capaz de atribuir sentido ao texto.

Trabalhar a alfabetização voltada para o letramento é uma maneira eficaz de situar o sujeito na sociedade, pois o mesmo se torna capaz de tomar consciência da realidade que o cerca e de transformá-la. Esse consiste no grande desafio da

escola de hoje: direcionar a alfabetização para o letramento, reconhecendo que as necessidades da vida social vão além da aquisição no código da escrita.

Diogo e Gorette (2011, p. 6) propõem uma “[...] aliança entre a alfabetização e o letramento [...]” entendendo que há maior qualidade no ensino quando tais conceitos são trabalhados em conjunto. Também abordam a imprescindibilidade de diálogo entre os dois processos, detalhando que:

[...] o sujeito quanto mais amplia sua visão de mundo, mais se liberta da opressão, ou seja, o sujeito letrado que já possui seus conhecimentos prévios, com um determinado ponto de vista, quando alfabetizado, pode modificar seus pensamentos, ampliando-os de forma que passa a refletir criticamente sobre a prática social. Freire acreditava ser fundamental que as pessoas compreendam o seu lugar no mundo e sua função social nele. O professor, portanto, tem um papel muito importante a realizar, para que esse pensamento crítico se desenvolva em seus alunos (DIOGO; GORETTE, 2011).

Diante disso, salienta-se que, enquanto a alfabetização garante ao sujeito a aquisição da escrita, o letramento lhe proporciona conhecimentos mais profundos acerca dos aspectos sociais, históricos e culturais de determinada sociedade (TFOUNI, 1955 *apud* MORAES, 2005, p. 4). Infere-se que o letramento possui, acima de tudo, certa função social no desenvolvimento do aluno. Tão importante quanto conhecer o funcionamento do sistema de escrita é poder se engajar em práticas sociais letradas, respondendo aos inevitáveis apelos de uma cultura grafocêntrica.

Há ainda discussões conceituais a respeito da independência e interdependência da alfabetização e do letramento como processos equidistantes, porém, complementares. Em um posicionamento mais tradicional, o qual se opõe a uma concepção mais progressista de alfabetização, a divergência entre os termos – alfabetização e letramento – consiste em simples pleonasma, já que os autores defendem a não utilização do termo “letramento” sendo que, para estes, já está inserido no processo de alfabetização. Segundo Ferreiro (2003):

Há algum tempo, descobriram no Brasil que se poderia usar a expressão letramento. E o que aconteceu com a alfabetização? Virou sinônimo de decodificação. Letramento passou a ser o estar em contato com distintos tipos de texto, o compreender o que se lê. Isso é um retrocesso. Eu me nego a aceitar um período de decodificação prévio àquele em que se passa a perceber a função social do texto. Acreditar nisso é dar razão à velha consciência fonológica (FERREIRO, 2003, p. 30).

Em contrapartida, Soares resguarda o entendimento de complementação e equilíbrio entre a alfabetização e o letramento, chamando, inclusive, atenção para a importância da discriminação entre os respectivos conceitos:

Porque alfabetização e letramento são conceitos frequentemente confundidos ou sobrepostos, é importante distingui-los, ao mesmo tempo que é importante também aproximá-los: a distinção é necessária porque a introdução, no campo da educação, do conceito de letramento tem ameaçado perigosamente a especificidade do processo de alfabetização; por outro lado, a aproximação é necessária porque não só o processo de alfabetização, embora distinto e específico, altera-se e reconfigura-se no quadro do conceito de letramento, como também este é dependente daquele (SOARES, 2011, p. 90).

Os jogos são atividades presentes na vida dos indivíduos desde o início de sua formação como forma de diversão, entretenimento e, sobretudo, aprendizagem. Portanto, podem ser conceituados como:

[...] atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em

busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio (XEXÉO, 2013, p. 4).

Em regra, o ser humano usa o jogo como atividade social e com o intento de se divertir, de passar o tempo e de fazer novos amigos. Todavia, importa destacar que os jogos de cunho pedagógico, ou, ainda, jogos educativos, são instrumentos importantes no processo de alfabetização e letramento do aluno.

No entendimento de Ribeiro (2011), “[...] os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil” (2011, p. 15). É certo que a infância é a principal fase da vida humana no que se refere à aprendizagem, uma vez que todo o conteúdo absorvido será levado para toda a vida do indivíduo.

Ao mencionar os benefícios dos jogos para a criança, Rodrigues (2013) pontua que:

Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. Os jogos proporcionam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e soluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem. Ao valorizar o jogo, podemos percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível mundial (RODRIGUES, 2013, p. 40).

Seguindo o mesmo raciocínio, destaca-se várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, como, por exemplo, o fato de possibilitar a formação do autoconceito positivo e do desenvolvimento integral da criança, o desenvolvimento afetivo e de convivência social, a inserção da criança na sociedade por meio da cultura que envolve os jogos, ajuda no desenvolvimento físico, afetivo, intelectual, social e mental da criança, pois brincando são capazes de formar conceitos, relacionar ideias, reforçar habilidades, construindo seu próprio conhecimento. Abraçando esse posicionamento, Callai (1991) destaca que:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica (CALLAI, 1991, p. 74).

Considerando que a criança enriquece o seu desenvolvimento mental jogando e consegue desenvolver seu papel social, mesmo que com pouca idade, as atividades lúdicas devem fazer parte do cotidiano da escola, principalmente no que se refere ao processo de alfabetização e letramento.

Para Rodrigues, nas turmas de alfabetização é fundamental que a aprendizagem lúdica esteja presente na construção da aprendizagem significativa, ou seja, [...] “os jogos e as brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, possibilitando às crianças aprenderem com alegria, entusiasmo e motivando-as a fazerem o que mais gostam (RODRIGUES, 2013, p. 42).

Considerando o mencionado elenco de vantagens, os professores precisam inserir os jogos no dia a dia escolar a fim de fomentar o desenvolvimento do caráter criativo, imaginário, inovador e sociabilizador da criança.

Para os fins de facilitar a aprendizagem, o educador deve utilizar jogos lúdicos como metodologia pedagógica para criar um ambiente mais favorável à autonomia do aluno frente à absorção do conhecimento aplicado. Conforme ensina Rodrigues:

A ludicidade está relacionada com a criatividade, autonomia, liberdade entre as pessoas envolvidas neste processo. É um artifício que os docentes usufruem para aprimorar e despertar o gosto pelo conhecimento de seus educandos, de maneira prazerosa e participativa (RODRIGUES, 2013, p. 114).

A partir desse intento, principalmente na educação infantil, quando se trabalha a alfabetização e o letramento, é importante trazer jogos lúdicos para a sala de aula, a fim de que as crianças possam aprender por meio da brincadeira, afastando assim suas eventuais limitações e inserindo-as no contexto social do entretenimento. Essa interação promove a troca de experiências entre os alunos e ainda fortalece os vínculos entre professor-aluno.

Com a brincadeira, a criança que antes tinha a escrita e a leitura como atividades complexas, passam a enxergá-las como diversão. Nesse sentido, Magalhães Júnior ratifica que [...] “no ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico” (MAGALHÃES; JÚNIOR, 2012, p. 05), haja vista a [...] “criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação” (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Isto posto, ressalta-se que os educadores precisam atentar-se para as novas práticas pedagógicas lúdicas, de maneira que se estabeleça um planejamento prévio adequado para sua execução de maneira eficaz. Ao professor cabe reconhecer e selecionar os jogos infantis que sejam coerentes com o conteúdo abordado em aula, sobretudo, que esteja relacionado com os aspectos sociais e culturais vivenciados pelas crianças.

A propósito, a figura do professor na aplicação dos jogos é imprescindível para que se alcance o objetivo final da atividade aplicada. Sobre isso, Antunes (1998) explica:

Elemento indispensável e imprescindível na aplicação dos jogos é o professor. Um profissional que assume a crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve os jogos com seriedade, que

estuda sempre e se aplica cada vez mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo (ANTUNES, 1998, p. 12).

Reflete-se, portanto, no sentido de que, por meio da atuação do professor, como um profissional que se ocupa de transformar e desenvolver as habilidades do discente, o aluno seja visto como sujeito ativo e criador de seu processo de construção de aprendizagem e conhecimento por intermédio do lúdico:

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p. 115).

Sendo assim, considerando a importância da alfabetização e do letramento nos primórdios da vida escolar infantil, infere-se que, por meio da aplicação de jogos pedagógicos, a criança se sente mais segura em seu processo de aprendizagem, sendo capaz de vencer dificuldades e superar obstáculos, os quais não poderiam ser ultrapassados por meio da mera exposição do conteúdo em sala de aula.

Observa-se que os jogos voltados para a aprendizagem, trabalhados da maneira correta pelos professores, são ferramentas habilitadas para contribuir para o ensino e diversão da criança, que, quando aliados a prática pedagógica adequada, promovem o reforço do raciocínio lógico, criativo e crítico do estudante, facilitando a absorção do conhecimento.

Com efeito, diante das dificuldades que cada aluno, individualmente, possa encontrar no processo de aprender a ler e a escrever, bem como da importância de que o professor, como mediador do conhecimento, busque, incessantemente, estratégias metodológicas mais modernas e eficazes para despertar e manter o interesse dos alunos, os jogos pedagógicos podem contribuir para uma aprendizagem de qualidade, como nas palavras de Magalhães e Júnior (2012), uma atividade que, a princípio, seja complexa para o aluno, pode se tornar divertida por meio dos jogos:

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 7).

Aponta-se que o estudo mais abrangente sobre a evolução dos jogos para a criança foi escrito por Jean Piaget, o qual defendia esse impulso pelo lúdico desde os primeiros meses de vida de uma criança:

O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget, que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensorio motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 11).

A título de complementação, Rizzi e Haydt (1997) dividem os jogos em três categorias distintas para elucidar suas evoluções frente às fases de desenvolvimento da criança. A princípio, cita-se os jogos de exercício sensório-motor, os quais advêm das primeiras percepções de vida do bebê, quando repete o que vê e pratica movimentos mais simples para conhecer seu corpo e seu domínio:

[...] é através dos exercícios motores mais simples realizados pela criança que surgem as atividades lúdicas. A criança realiza gestos repetitivos e movimentos simples buscando o prazer funcional, a exploração do seu corpo e o seu domínio. O bebê nos primeiros meses de vida se movimenta explorando sua capacidade motora, descobrindo seus gestos e as consequências ou resultados de sua ação, também está ampliando seus movimentos para originar novos resultados. A criança, em contato com objetos e brinquedos procura explorá-los de várias formas para ver o efeito produzido pela sua ação. Os exercícios sensório-motores, embora caracterizem a forma inicial do jogo na criança, não aparecem somente nos dois anos iniciais de vida, mas estão presentes em toda a infância e na vida adulta também, pois à medida que a criança vai crescendo adquire novas capacidades variando seus movimentos, experimentando as possibilidades oferecidas pelo seu corpo e explorando o meio em que vive. Essa atividade lúdica iniciada na criança na fase pré-verbal (de 0 a 2 anos) continua presente ao se tornar adulta adquirindo novas capacidades que proporcionam satisfação, prazer e poder, continuando a manifestar uma conduta lúdica (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 12).

Depois dessa fase introdutória, surge o chamado jogo simbólico, no período de 2 a 6 anos de idade, quando a criança passa a trabalhar com sua imaginação, a fim de favorecer seus impulsos pessoais e satisfazer suas vontades, a propósito, “[...] o jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores que, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e, posteriormente, à representação” (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 13).

A terceira categoria dos jogos envolve, finalmente, as regras. É indicada para as crianças a partir dos cinco anos de idade. As crianças praticam a atividade em grupos com regras previamente estabelecidas, para que possam planejar e desempenhar estratégias e obter um bom desempenho:

O jogo se torna uma atividade social com obrigações, ordenações ou regras que não devem ser violadas. Os jogos de regras executados em grupos estimulam o convívio social, a capacidade construtiva da criança, oferecendo-lhe a oportunidade de pensar de forma independente, inventar, experimentar, descobrir, tomar consciência de suas estratégias e dos colegas, assumindo e analisando seus erros. Os jogos de regras possibilitam a troca de experiências, a necessidade de argumentar para defender as próprias ideias, favorecendo a capacidade de ouvir o outro, de superar conflitos e contradições (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 12).

Com tudo isso, importa trazer ao estudo as ideias de Chateau (1987), quando o autor defende que a capacidade que o jogo possui de aprimorar na criança a curiosidade e o sucesso em construir, imaginar, sistematizar e se preparar para a vida futura. Destaca-se que o jogo não se trata apenas de um divertimento, mas é o início de várias possibilidades para o desenvolvimento infantil.

A educação, por meio da aplicação de jogos pedagógicos, perfaz o caminho da infância até a vida adulta, não devendo ser apenas diversão, mas fonte de aprendizagem real e aplicada:

[...] o jogo deve apresentar obstáculos que a criança possa e queira transpor, superando as dificuldades, desenvolvendo a criatividade e a personalidade, despertando o desejo de aprender, motivando o aluno diante das dificuldades e desafios que pode superar. Os jogos fazem com que a criança tenha amor às regras, as ordens e a disciplina, sendo que esta última acontece de maneira lúdica, pois a atividade se torna agradável, deixando de ser algo imposto e difícil (CHATEAU, 1987, p. 53).

Atentar-se para a aplicação de atividades lúdicas em sala de aula exige do professor uma atitude voltada para a aprendizagem por meio do jogo, de maneira que não se trata apenas de brincar, mas ensinar por meio da brincadeira e, conseqüentemente, para que os alunos aprendam por meio dos jogos o conteúdo escolar necessário ao seu desenvolvimento.

Por isso, os jogos pedagógicos não são um fim em si mesmo, mas são instrumentos de trabalho, devendo ser aplicados como meio para que se atinja o compartilhamento de conhecimento que esteja determinado no currículo estudantil.

Estimula-se, sobretudo, a criança, a fim de que se torne um ser pensante, criativo, respeitador de regras, com facilidade de se comunicar em grupo e, principalmente, sujeito ativo da formação de seu desenvolvimento quanto a alfabetização e o letramento.

3. CONCLUSÃO

Ante o todo discutido, inferiu-se que os jogos pedagógicos são ferramentas essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita dos discentes, uma vez que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido, comprovando-se que o lúdico possui relevante influência na capacidade dos estudantes de prestar atenção na aula e de se interessar pelo conteúdo programático aplicado em sala.

Portanto, destaca-se a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, como sendo instrumentos de aplicação e efetivação do conteúdo programático, como forma de manter a atenção e o interesse dos alunos pelas aulas, despertando sua capacidade de raciocínio lógico, trabalho em grupo e autonomia de aprendizagem.

Com o artigo, espera-se ter contribuído para o entendimento a respeito do lúdico em sala de aula, trazendo arcabouço teórico de consulta para os professores em geral, bem como para toda a comunidade escolar, de forma a valorizar uma educação prazerosa, divertida e de qualidade.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Líria. Formação Continuada: A atualização do professor. 2021. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/formacao-continuada-atualizacao-professor.htm>>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ANTUNES, C. Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.
- CALLAI, Helena Copetti (Org.). O ensino em estudos sociais. Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.
- CAVALCANTI, Robson Barbosa. Surgimento e apropriações do letramento em discussão: o que, para que, como. 2009. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.
- DIOGO, Emilli Moreira; GORETE, Milena da Silva. Letramento e Alfabetização: Uma Prática Pedagógica de Qualidade. I seminário de representações sociais, subjetivas da educação-SIRSSE. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5806_2767.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2021.
- FERREIRO, E. Cultura escrita e educação. Porto Alegre, Artes Médicas, 2003.
- HERNÁNDEZ, F. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- JOLIBERT, J. Formando Crianças Leitoras. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- KATZ, Lilian. O que podemos aprender com Reggio Emilia. In: EDWARDS, C.;
- GANDINI, L.; FORMAN, G. As cem linguagens da criança Porto Alegre: Artmed, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1999.

LIMA, Adimilson Ferreira. JUNIOR, Adival José Reinert. O lúdico como aliado na alfabetização e letramento. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 08, pp. 05-13. Março de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/ludico-como-aliado>>. Acesso em: 20 mai. 2021.

MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Campina Grande: Realize, 2012.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. Alfabetização e letramento. Construir Notícias. Recife, PE, v. 07 n.37, p. 5-29, nov/dez, 2005.

RIBEIRO, J. P. Metodologia de Investigação em Psicologia e Saúde. Porto – Legis Editora Santos, Santa Marli Pires. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 2011.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Celia Cazaux. Atividades lúdicas na educação da criança. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997.

RODRIGUES, Lídia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. 2013. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf. Acesso em: 15 jun. 2021.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. Revista brasileira de educação, n. 25, p. 5-17, 2011.

TFOUNI, L. Letramento e Alfabetização. São Paulo, Cortez: 2010.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

XEXEO, Geraldo. O que são jogos? 2013. Disponível em: < <https://ludes.cos.ufrj.br/wp-content/uploads/2016/07/LJP1C01-O-que-sao-jogos-v2.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2021.