

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Marivania Lellis Conceição¹

Mayara Wasen Littig²

Stefania de Freitas Zefirino³

Taimara Ruth do Carmo de Almeida Pereira⁴

RESUMO

Em busca de refletir sobre o lúdico como instrumento favorável ao processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, esta pesquisa de cunho bibliográfico, com base em instrumentos como livros, revistas e meios eletrônicos, permite aprofundar os conhecimentos sobre “A Ludicidade no Processo de Alfabetização”. A aprendizagem em leitura, escrita e interpretação na sociedade atual exige dos profissionais da educação o repensar a escola dentro do seu contexto em busca de um ensino significativo e eficaz, atuando na formação de cidadãos letrados, críticos, criativos e agentes transformadores do meio que os cerca. Deste modo, a escola torna-se o espaço de múltiplos saberes que devem ser valorizados de forma íntegra, sendo preciso a quebra de paradigmas que emperram o processo de ensino e aprendizagem. Motivo este que, os docentes precisam repensar sua prática pedagógica em busca de soluções que oportunizem a toda clientela meios favoráveis ao seu desenvolvimento, sendo nesse espaço que a vivência do lúdico por meio de jogos pedagógicos favorece ao aprendiz no percurso escolar.

Palavras-Chave: Alfabetização. Ensino. Aprendizagem. Escola. Formação.

ABSTRACT

In order to reflect on the playfulness as an instrument favorable to the literacy process in the Early Years of Primary Education, this bibliographic research, based on instruments such as books, magazines and electronic media, allows to deepen the knowledge about "Ludicidade in the Process of Literacy". Learning in reading, writing and interpretation in today's society requires education professionals to rethink the school within its context in search of meaningful and effective teaching, acting in the formation of literate, critical, creative citizens and transforming agents of the Close. In this way, the school becomes the space of multiple knowledges that must be valued in an integral way, being necessary the breaking of paradigms that jam the process of teaching and learning. The reason for this is that teachers need to rethink their pedagogical practice in search of solutions that offer to all clients the means favorable to their development, being in this space that the experience of the playful through pedagogical games favors the learner in the school course.

Key-words: Literacy. Teaching. Learning. School. Formation.

¹ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Multivix Cariacica.

² Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Multivix Cariacica.

³ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Multivix Cariacica.

⁴ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Multivix Cariacica.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo objetiva refletir sobre o lúdico como instrumento favorável ao processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, visto que, atualmente o lúdico tem ocupado espaço no âmbito educacional, atuando como ferramenta favorecedora do processo de ensino e aprendizagem.

O período de alfabetização se torna um momento singular na vida da criança, sendo nesse espaço que, professores comprometidos com a educação, podem utilizar em suas aulas atividades significativas e lúdicas, buscando torna-las mais agradáveis e propícias ao desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para o aluno prosseguir em sua vida estudantil de forma eficaz e valorativa.

Neste âmbito, os jogos pedagógicos se tornam ferramenta didática que favorece o processo de ensino e aprendizagem por ser atividade lúdica e atrativa. Assim, percebe-se com clareza que, as formas lúdicas utilizadas no ensino aprendizagem podem compor um conhecimento importante e vital na vida da criança, além de ser prazeroso e divertido, tornando-se aliado na alfabetização.

Compreende-se ainda que, a ludicidade motiva a criança aprender de forma significativa, embora muitas vezes o brincar e jogar tenham sido deixados de lado nos Anos Iniciais, em decorrência da antecipação do ensino da leitura e escrita. O resgate deste recurso é fundamental no âmbito escolar por contribuir significativamente, despertando o interesse na criança em aprender.

Enfatiza-se, portanto, a necessidade do professor ter conhecimento, habilidade e competência na utilização de atividades lúdicas, onde o planejamento e a base teórica se tornam suportes imprescindíveis para utilização em sala de aula, espaço esse onde os jogos pedagógicos se tornam ferramenta de ensino aprendizagem, objetivando o desenvolvimento de todos de forma igualitária.

Enfim, muitos são os desafios enfrentados pelos professores no processo de ensino e em apoio, dentre os Programas Governamentais voltados para a área da educação, o PNAIC (PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE

CERTA), veio a contribuir com a formação docente, proporcionando reflexões contínuas sobre o processo de ensino, prática pedagógica, métodos para ajudar na alfabetização das crianças, meios para tornar as aulas mais dinâmicas e lúdicas, entre outros, favorecendo direcionar o olhar sobre a educação como um processo em construção onde a ação/reflexão precisa prevalecer.

Mediante a realidade vivenciada nas escolas públicas, questiona-se: Como as atividades lúdicas podem servir de instrumento favorável ao processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental? Em busca de respostas a este e outros questionamentos, este estudo foi realizado por intermédio da pesquisa bibliográfica qualitativa apoiada em livros, revistas e meios eletrônicos, possibilitando aprofundar os conhecimentos.

Enfim, o estudo se torna um convite à reflexão sobre a prática pedagógica vivenciada nas escolas, os impactos da ludicidade no processo de alfabetização e análise se o lúdico ajuda ou prejudica o processo de ensino aprendizagem das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2. ALFABETIZAR JOGANDO

Conceituando o Lúdico

Apreender conceitos favorece a compreensão sobre a alfabetização em todo seu contexto, oportunizando estabelecer relações com a ludicidade presente nos jogos pedagógicos no processo de alfabetização.

De acordo com Fortuna (2000) o lúdico possui origem na palavra “ludus”, que significa jogo, mas este significado foi evoluindo no decorrer de pesquisas na área da educação e, conseqüentemente, passou a ser compreendido como parte da atividade humana, que enfatiza a ação e o movimento em vivência, seja ele, motor, psicomotor, intelectual (FORTUNA, 2000).

O lúdico favorece ao aluno vivenciar de forma prazerosa momentos de atividades enriquecedoras de aprendizagem, sendo nesse espaço que a criança aprende

brincando. A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação de conhecimentos entre o fim e os meios a que se destina a educação, envolvendo todos os alunos na vivência de momentos prazerosos de aprendizagens.

Isso não quer dizer que as crianças não tenham um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios, pois, a vivência do lúdico é “Imprescindível em termos de participação na cultura crítica e, principalmente, criativa” (MARCELLINO, 1990, p. 72). Assim, a ludicidade é importante ao desenvolvimento da criança, sendo primordial que essa fase seja respeitada e vivenciada intensamente.

Ensino Fundamental nos Anos Iniciais

A Educação Básica norteada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96) e o Plano Nacional de Educação (Lei nº 10.172/2001) todos regidos pela Constituição Federal (BRASIL, 1988), visam oportunizar a população acesso aos saberes múltiplos que permeiam nossa sociedade, tal qual ascensão a um Currículo Nacional Básico que, ao chegar à escola os conteúdos são adaptados conforme a realidade das comunidades e orientações das Secretarias de Educação dos Estados e Municípios.

Em complemento as leis vigentes relacionadas a educação, o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), amparado pela Lei nº 8.069/1990 e as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (BRASIL, 2013), exigem da escola a garantia do direito a educação gratuita e permanência dos alunos na escola recebendo um ensino com qualidade.

No ano de 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) sinalizou o ensino obrigatório de nove anos, a iniciar-se aos seis anos de idade, o qual se tornou Meta da Educação Nacional estabelecida pela Lei nº 10.172/2001, onde foi aprovado o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2001).

E, conforme determinação da Lei nº 10.172/2001⁵, a meta do Ensino Fundamental de nove anos, atendendo a crianças e adolescentes entre seis e quatorze anos, se divide em duas fases, a saber, a primeira vai do primeiro ao quinto ano, incluindo a alfabetização com a consolidação dos conteúdos básicos e a segunda fase vai do sexto ao nono ano.

Entretanto, desde 2005 em cumprimento á Constituição Federal (1988) com relação ao oferecimento de uma educação para todos, o Ensino Fundamental de nove anos se tornou meta progressiva da Educação Nacional com base na Lei nº 11.114/2005⁶, a qual relata que se torna obrigatório a matrícula das crianças de seis anos de idade no Ensino Fundamental. Desta forma a criança passa a adentrar na escola aos 6 anos de idade, e não mais aos 7, e conclui os estudos aos 14 anos no 9º ano.

Em afirmativa, a Lei nº 11.274/2006⁷, assegura a ampliação do Ensino Fundamental para nove anos de duração, com a realização da matrícula das crianças na idade de seis anos e estabelece prazo de implantação, pelos sistemas, até 2010, ocorrendo assim a inclusão de maior número de crianças no sistema de ensino das escolas públicas.

Observa-se que, as mudanças sobrevindas pelas Leis de amparo a Educação Nacional estabelecem a obrigatoriedade da criança adentrar na escola mais cedo, assim, em atendimento a essa nova clientela, autores como Kishimoto (2003), Ferreira (1985), Leal (2009), entre outros, defendem a necessidade da vivência da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sendo nesse espaço que os jogos pedagógicos ocupam lugar de destaque na alfabetização, tornando-se ferramenta favorável ao processo de ensino, proporcionando aulas mais agradáveis e propícias a aprendizagem.

⁵ **Lei nº 10.172/2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/LEIS_2001/L10172.htm. Acesso em 20.09.2016.

⁶ **Lei nº 11.114/2005.** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2004-2006/2005/Lei/L11114.htm. Acesso em 09.11.2016.

⁷ **Lei Nº 11.271, de 6 de Fevereiro de 2006.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2006/lei/11274.htm. Acesso em: 20.09.2016.

Em busca de melhorias no percurso do processo de ensino e aprendizagem, mediante esta nova realidade enfrentada pela escola pública e o baixo desempenho comprovado pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica⁸, com base no Decreto 6.094/2007⁹ que, dispõe sobre o Plano de Metas Compromisso Todos Pela Educação, o governo reafirmou por meio de um Pacto com os Estados e os Municípios o compromisso de uma educação atendente as necessidades dos alunos que compõem o contexto escolar.

Desta forma, as bases teóricas oferecidas aos docentes por intermédio do primeiro caderno do Pacto Nacional pela Alfabetização na idade Certa oportuniza refletir sobre práticas alfabetizadoras conciliadas ao letramento, propondo assim o desafio de utilizar atividades enriquecedoras da aprendizagem, indo além dos objetivos do jogo e explorando a utilização do lúdico no processo de alfabetização.

Alfabetização

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

A alfabetização se torna, portanto, um processo em construção contínua e, para que uma criança seja alfabetizada é preciso que passe por uma série de etapas no decorrer de seu desenvolvimento, demonstrando estar preparada para aquisição da leitura e da escrita, ou seja, ter maturidade, um ambiente de tranquilidade, segurança, amor em família, entre outros aspectos que favorece seu desempenho.

Do ponto de vista de Ferreiro (1985) “Ao iniciar a escolarização, as crianças já têm hipóteses sobre a leitura e a escrita” (FERREIRO, 1985, p. 48), uma vez que seu

⁸ Criado em 2007, pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ideb-sp-1976574996>. Acesso em 09.11.2016.

⁹ **Decreto 6.094/2007.** Disponível em: http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viw_Identificacao/DEC%206.094-2007?OpenDocument. Acesso em: 20.09.2016.

universo se encontra inundado de livros, jornais, revistas, mensagens que vão estruturando as dimensões fundamentais desse objeto do conhecimento. Dessa forma, o ato de alfabetizar envolve, portanto, comprometimento e responsabilidade por parte dos professores, onde se faz necessário estabelecer boas relações com o aluno e oferecer oportunidades múltiplas e enriquecedoras.

E, esse se torna um dos muitos caminhos a serem seguidos no processo de alfabetização onde por meio da exploração da diversidade textual, pondo em evidência a prática de despertar o interesse e a atenção dos discentes, pode-se contribuir com o desenvolvimento da imaginação, expressão das ideias e o prazer pela leitura e escrita.

De acordo com Cagliari “A alfabetização é, portanto, sem dúvida o momento mais importante na formação escolar” (CAGLIARI, 1992, p. 10) e, para que se proceda de forma valorativa e eficaz são utilizados pelos professores métodos em busca do alcance dos objetivos de ensino.

2.2. RELACIONANDO APRENDIZAGEM E JOGOS PEDAGÓGICOS

No processo educacional o lúdico está presente na medida em que se alia ao conhecimento, o cotidiano e a fruição. É importante que os jogos pedagógicos vão de encontro aos alunos na sala de aula, podendo ser entendidos como momento de diálogo simbólico entre o aluno e a realidade em que está inserido, pois, a vivência do lúdico é “Imprescindível em termos de participação cultural, crítica e, principalmente, criativa” (MARCELLINO, 1990, p. 72).

Assim, a atividade lúdica proporcionada pelos jogos pedagógicos deve ser desencadeadora de todo o processo de aprendizagem, pois, se tornam extraordinários recursos que o educador pode lançar mão no processo ensino-aprendizagem, por contribuir enriquecer o desenvolvimento intelectual e social do educando, sendo que “Brincar desenvolve a imaginação. O jogo desenvolve o raciocínio” (FORTUNA, 2000, p. 10).

Portanto, para que o jogo se torne um recurso favorável ao processo de ensino, o

professor deverá propor:

- Um jogo interessante e desafiador para os alunos resolverem; Verificar se o jogo é propício aos alunos de acordo com o seu desenvolvimento e prontidão;
- Dar oportunidade para que todos possam participar ativamente do princípio ao fim do jogo;
- Permitir os alunos se auto avaliar no final do jogo.

Os jogos pedagógicos oportunizam o desenvolvimento da imaginação e exige a tomada de Iniciativas, desafiando a inteligência para encontrar soluções mediante problemas enfrentados no cotidiano. Através destes, os alunos desenvolvem o raciocínio e constroem o seu conhecimento de forma descontraída, pois, ao tomar decisões para obter resultados desejados, os alunos são desafiados a construir seus limites, agindo como sujeito de seus conhecimentos.

De acordo com o nível de cada aluno, o professor poderá desenvolver conteúdos específicos, propondo os mais variados tipos de jogos pedagógicos, os quais não precisam ser sofisticados, como exemplo, com a utilização de recursos como caixas de tamanhos diferentes, garrafas e recipientes de detergentes, latinhas de refrigerante, dependendo do planejamento, envolvem as mais variadas disciplinas contidas nos currículo escolar.

O Professor Como Articulador do Processo de Ensino

O repensar do processo educativo, exige o repensar da atuação dos educadores quanto a democratização do saber, oportunidades, relações entre professor, aluno e processo ensino-aprendizagem, pois, o professor precisa ensinar os “Conhecimentos das diferentes áreas do saber” (JAPIASSU, 2002), criando condições igualitárias a todos em busca de uma aprendizagem eficiente.

É na situação da sala de aula que ocorre o encontro propiciador da integração entre professor e aluno sendo que, as relações ali estabelecidas favorecem o processo de ensino, relata Maluf (2003) que se ampliam as oportunidades de aprendizagens. Entretanto, ao longo dessa construção, se encontram presentes as experiências, os

hábitos, as atitudes, os valores e a própria linguagem daqueles que interagem com a criança, em seu grupo familiar, na escola ou em contextos mais distantes.

Assim, mesmo permanecendo limitado por um programa, um conteúdo, um tempo predeterminado, normas diversas da instituição de ensino, etc. o professor e o aluno, interagindo de forma valorativa, formam o cerne do processo educativo, onde o desenvolvimento desta interação favorece a aprendizagem e pode se tornar facilitadora do ensino e aprendizagem.

No processo de alfabetização, foco deste estudo, a relação estabelecida entre professor e aluno favorece a aprendizagem. E, a criação de espaço e tempo para o desempenho de atividades lúdicas, como jogos pedagógicos, se torna uma das tarefas mais importantes no planejamento do professor, definindo, qual é o “Espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades” (FRIEDMANN, 1996, p. 70), porém o professor deve estar atento para a importância de se respeitar e propiciar elementos que favoreçam a criatividade dos educandos.

Portanto, na utilização de jogos na alfabetização, o professor se torna articulador de todo processo de ensino, proporcionando ao aluno momentos favoráveis ao seu desempenho, sendo que, neste contexto, precisa envolver conhecimentos do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica, levando o aluno ao desafio de aprender participar das atividades em busca de novos conhecimentos.

Jogos no Processo de Alfabetização

Os jogos pedagógicos são importantes para a criança e cabe ao professor organizá-lo de maneira que favoreça criar e recriar possibilidades, ampliando a imaginação e elaborando conhecimentos de forma organizada, porém se faz necessário respeitar as capacidades e individualidades dos alunos no trabalho realizado.

Os jogos na educação representam uma forma lúdica de aprender, oportunizando aos alunos avançar nos conhecimentos mediante o desafio de estudar prazerosamente, sendo que, o professor se torna mediador do processo de ensino.

De acordo com Souza (2009, p. 8):

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

Além de atuar como recurso de aprendizagem, o jogo oferece à criança a oportunidade de atrever-se a pensar, a falar e ser ela mesma, podendo ser utilizado como ferramenta que rompe a rotina pedagógica, porém deve-se atentar para não utilizá-lo apenas para preencher o tempo com os alunos, arriscando assim a reduzi-lo ao simples investimento sem objetivo a ser alcançado, mas associá-lo a objetivos inserindo-o num planejamento flexível em busca de melhoria no processo de ensino.

Os jogos pedagógicos podem ser realizados individualmente ou em grupos. Os jogos em grupo exigem identificação do aluno, geram direitos e deveres, ensinando-o a conviver e participar conservando sua individualidade, instigando a atividade construtiva e sua vida social. De acordo com Gõni & Gonzáles (1987, p. 23):

Do ponto de vista afetivo, é durante o jogo que a criança defronta-se com situações conflitivas muitas vezes não toleradas pelo seu eu, e nestas situações a criança transforma-as para convertê-las em assimiláveis. Durante o jogo, a criança encontra situações apropriadas para exercitar seu poder, expressar seu domínio e manipular a capacidade de transformar o mundo real, experimentar um sentimento de intenso prazer ante o descobrimento do novo e as suas possibilidades de invenção.

Durante o jogo ocorre o desenvolvimento da afetividade e a intenção do aluno para com os colegas em busca da construção da lógica, valores sociais e morais. Pode-se assim dizer que, os alunos aprendem com mais facilidade através de jogos pedagógicos em grupos do que em atividades rotineiras e folhas mimeografadas.

O jogo pode ser utilizado em todas as disciplinas, sendo que, deve-se trabalhar com grupos pequenos de alunos, para que se possam acompanhar as reações de cada um. E, a competição nesse recurso se torna um ponto importante, porque estimula no aluno o desejo de cada vez mais melhorar e, por conseguinte conseguir a vitória por meio de seus conhecimentos e habilidades.

Enfim, “Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua opinião indireta à educação” (BROUGÈRE, 1998, p. 201), pois, a aprendizagem através da utilização de jogos pedagógicos depende da maneira pela qual o professor direciona o processo de ensino. Como exemplo, para crianças que estão na fase silábica pode-se utilizar alfabeto móvel, caça palavras e outros, enquanto que, para crianças que se encontram na fase pré-silábica podem ser utilizados jogos de identificação imagem/letras/palavras para que se possam alcançar os resultados esperados.

Dentre a diversidade de jogos pedagógicos a ser utilizado na alfabetização, se encontram, o bingo dos sons iniciais, caça-rimas, dado sonoro, trinca mágica, batalha de palavras, troca letras, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra, quem escreve sou eu, entre outros que, conforme lembra Leal (2009) favorecem o aluno no processo de alfabetização oportunizando uma aprendizagem de forma prazerosa. Ainda, relata Leal (2009, p. 13) com relação aos jogos que:

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

Os jogos pedagógicos são importantes na alfabetização oportunizando as crianças a pensar sobre a escrita e seu funcionamento, favorecendo ampliar os horizontes de conhecimentos, pois, “Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia” (VYGOTSKY, 1988, p. 31).

Outra atividade que favorece ao processo de ensino são as diversidades textuais, onde por meio da utilização de bilhetes, cartas, notícias de jornais, panfletos entre outros, desafia-se os alunos repensar sobre a leitura e escrita circulante na sociedade atual, e, por meio de construção de listas, recorte de palavras ou letras a criança identifica nos textos escritas de seu conhecimento.

Na escola os jogos não podem ser considerados apenas como divertimento ou

desgaste de energia, pois, oportunizam ao aluno o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Segundo Kishimoto (2003) “A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros” (KISHIMOTO, 2003, p. 37 - 38).

Assim, na observação de como as crianças jogam ou brincam e as inter-relações existentes entre as crianças, o educador aprende sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram, as possibilidades de interação, a habilidade para conduzir-se de acordo com as regras de comportamento reveladas pelo jogo.

A partir de suas ressalvas, o educador terá condições de planejar atividades pedagógicas que desenvolvam os conceitos que os alunos já estão constituindo e que são adequadas às possibilidades reais de interação e compreensão, que apresentam em determinado estágio de seu desenvolvimento.

Dessa forma, a ação do educador deve ser antes de tudo, refletida, planejada e, uma vez executada, avaliada, sendo necessário que o processo de ensino seja direcionado no sentido de ampliar o repertório dos educandos, não só de ponto de vista linguístico, mas também cultural.

E, no planejamento com jogos pedagógicos precisam ser explicitados os objetivos, espaço de tempo, conceitos, conteúdos, grau de dificuldade dos jogos a serem trabalhados e expectativa de realização dos educandos, pois, os desafios devem ser possíveis de solução.

A partir desta definição, deve-se selecionar o tipo de atividade que poderá ser utilizado para atingir tal fim, o qual poderá ser um jogo onde o educador visualize a compreensão e o conhecimento da evolução dos educandos tendo clareza da intenção, isto é, sabendo o que os educandos podem desenvolver com a atividade proposta.

Mas, não basta colocar os alunos para jogar sozinhos, porém, o professor durante a

utilização dos jogos pedagógicos em suas aulas deve estar atento a todos os passos dados pelos alunos. Assim, o professor precisa refletir constantemente sobre sua prática pedagógica, a fim de proporcionar aos alunos a melhor maneira de aprender através de jogos pedagógicos, onde cada qual terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências.

Enfim, na utilização de jogos pedagógicos no processo de alfabetização devem ser respeitados os interesses e necessidades de cada aluno de forma a não forçá-los a realizar determinado jogo por pressão, mas pelo prazer de participar.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao refletir sobre o processo de alfabetização nos anos Iniciais do Ensino Fundamental, pôde-se perceber a necessidade de oferecer meios favoráveis ao seu desenvolvimento de forma lúdica, sendo que, a escola atua como um dos locais de acesso à cultura escrita circulante na sociedade.

Frente às exigências sociais, a escola enfrenta variadas dificuldades durante o processo de alfabetização, sendo que, muitas vezes recorre a métodos, estratégias, projetos de leituras entre outros, mas, embora a educação ainda seja o único meio capaz de transformar a realidade, é necessário que os educadores se posicionem criticamente e reflitam sobre suas práticas, voltando-se para a formação eficiente do educando em toda sua globalidade.

Dessa forma, os jogos pedagógicos na perspectiva construtivista constituem-se recurso de inestimável valor na construção do desenvolvimento da inteligência, social e moral do aluno. E, em sala de aula propicia a relação entre parceiros e grupos e, nestas relações, é possível observar a diversidade de comportamento das crianças na construção estratégica para alcançar a vitória.

Entretanto, os jogos pedagógicos contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança, pois, a capacidade criadora infantil tem demonstrado às escolas a função dos jogos em seu desenvolvimento, o que

extrapola as limitações das atividades propostas. E, cientes dessa realidade, os professores precisam se conscientizar da importância e introduzir em suas práticas jogos pedagógicos pautados na expectativa de brincar para aprender conteúdos escolares.

Considera-se assim que, os jogos pedagógicos se tornam excelentes ferramentas favorecedoras do desenvolvimento dos alunos no período de alfabetização, visto que, a ludicidade precisa ser vivenciada nos anos iniciais por meio de atividades enriquecedoras e oportunas de aprendizagens múltiplas, porém é necessário que os objetivos sejam claros, para que a aplicação no dia-a-dia se torne dinâmica e efetiva.

4. REFERÊNCIAS

BRASIL, **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 10.11.2016.

_____. 1990. **Estatuto da criança e do adolescente: lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. 9. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010.

_____. 1996. **Lei De Diretrizes e Bases Da Educação, Lei 9394/96**, de 20/12/1996. Disponível em: www.mec.gov.br. Acesso em 09/11/2016.

_____. 2001. **Lei nº 10.172/2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras Providências**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/LEIS_2001/L10172.htm. Acesso em 20.09.2016.

_____. 2005. **Lei nº 11. 114/2005**. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11114.htm. Acesso em 09.11.2016.

_____. 2006. **Lei Nº 11.271, de 6 de Fevereiro de 2006**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm. Acesso em: 20.09.2016.

_____. 2007. **Decreto 6.094/2007**. Disponível em: http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viw_Identificacao/DEC%206.094-2007?OpenDocument. Acesso em: 20.09.2016.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
CAGLIARI, L. C. **Alfabetização & Linguística**. São Paulo: Scipione, 1992.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSK, Ana. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Medicas 1985.

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

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender “O resgate do jogo infantil”**. São Paulo: Moderna, 1996.

GOÑI & GONZÁLES. **A magia dos jogos na alfabetização**. B Aires. Ed. Nueva Vision, 1987.

ÍNDICE DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA. In: <http://portal.mec.gov.br/ideb-sp-1976574996>. Acesso em 09.11.2016.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Do desenho de palavras à palavra do desenho** (2002). Disponível em: <<http://www.educaçãonline.pro.br/art>>. Acesso em: 10.11.2016.

KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

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

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus. 1990.

RIBEIRO, V. M. (Org). **Letramento no Brasil**. São Paulo: Global, 2003.

SOUZA, Mônica Menezes. **A atividade lúdica na sala de aula de matemática: ação e reflexão**. Disponível em <http://sbem.com.br/files/ix/enem/minicurso/trabalhos>. Acesso em 14.11.2016.

VYGOTSKY, L. L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. SP, Icone, 1988.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.