

A COMPREENSÃO DOCENTE DA LUDICIDADE COMO UMA FERRAMENTA PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

THE TEACHER'S UNDERSTANDING OF PLAYFULNESS AS A TOOL FOR LITERACY AND LITERACY

LA COMPRESIÓN DEL JUEGO POR PARTE DEL MAESTRO COMO HERRAMIENTA PARA LA ALFABETIZACIÓN Y LA ALFABETIZACIÓN

Cassio Moreira Rodrigues*  

Cilene Lima Maria Antunes Maciel**  

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo evidenciar a visão do docente em relação à ludicidade e aos jogos pedagógicos em sala de aula. Este artigo é oriundo de uma pesquisa de dissertação e apresenta um recorte deste estudo, com dados parciais, acerca de entrevistas realizadas com professores pedagogos, atuantes nos terceiros anos do Ensino Fundamental I, com o intuito de compreender a relevância do lúdico nos processos educacionais, na formação do educando frente à alfabetização e ao letramento nos anos iniciais. A metodologia empregada é a abordagem qualitativa de caráter exploratório, e o método utilizado foi a análise de conteúdo. Os instrumentos para a coleta de dados foram realizados por meio de entrevistas semiestruturadas com professores participantes, sendo seis professores unidocentes pedagogos, atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental I (efetivos e contratados), tendo como lócus da pesquisa duas escolas estaduais em um município interiorano no estado de Mato Grosso. Os resultados das entrevistas com os professores entrevistados indicaram que a ludicidade é uma ferramenta primordial e que deve ser aplicada sempre que necessária em espaços destinados ao Ensino Fundamental I. Ressalta-se, ainda, que o brinquedo e a brincadeira sejam essas, soltas ou pedagogicamente orientadas, intervêm de forma positiva no aprendizado da criança e, por isso, é primordial que sejam inseridas nos processos educacionais, principalmente, no processo de alfabetização e letramento dos educandos.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino. Alfabetização e letramento. Prática docente. Aprendizagem.

ABSTRACT

The objective of this work is to highlight the teacher's view regarding playfulness and pedagogical games in the classroom. This article is the result of a dissertation research. We present a clipping with partial data about interviews carried out with pedagogical teachers, working in the 3rd year of Elementary School I, in order to understand the relevance of the ludic in educational processes, in the

* Mestrando de Mestrado Acadêmico em Ensino da Universidade de Cuiabá (PPGen), Universidade de Cuiabá (UNIC). Professor da Educação Básica da rede pública do Estado de Mato Grosso, Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. Endereço para correspondência: Rua Maria A da Silva, 438, Ribeirão do Lipa, Bloco 24 apt. 303, Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. CEP 78048-170 E-mail: pedagonutri@hotmail.com

** Doutora em Inovação e Sistema Educativo pela Universidade Autônoma de Barcelona e Pós-Doutorado em Ensino pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Docente do Mestrado Acadêmico em Ensino - Universidade de Cuiabá – PPGen, Universidade de Cuiabá (UNIC), Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. Endereço para correspondência: Avenida Beira Rio 3100, Jardim Europa, Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. CEP 78000-000. E-mail: cilenemlamaciel@gmail.com

formation of the student facing literacy and literacy in the early years. . The methodology employed has a qualitative approach of an exploratory nature, and the method used was content analysis. The instruments for data collection were carried out through semi-structured interviews with participating teachers, namely: six teaching teachers, working in the early years of Elementary School I (permanent and contracted), having as research locus two state schools in an interior municipality in the state of Mato Grosso. The results indicated, by the teachers interviewed, that playfulness is a primordial tool and that it should be applied whenever necessary in spaces destined to Elementary School I. in a positive way in the child's learning and therefore it is essential to insert it in the educational processes, mainly with regard to the process of literacy and literacy of the students.

Keywords: Playfulness. Teaching. Literacy and literacy. Teaching practice. Learning.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es resaltar la mirada del profesor sobre la lúdica y los juegos pedagógicos en el aula. Este artículo es el resultado de una investigación de tesis. Presentamos un recorte con datos parciales sobre entrevistas realizadas a docentes de pedagogía, que laboran en el 3° año de la Enseñanza Básica I, con el fin de comprender la relevancia de lo lúdico en los procesos educativos, en la formación del estudiante frente a la lectoescritura y la lectoescritura en el primeros años. . La metodología empleada tiene un enfoque cualitativo de carácter exploratorio, y el método utilizado fue el análisis de contenido. Los instrumentos para la recolección de datos se realizaron a través de entrevistas semiestructuradas a los docentes participantes, a saber: 6 docentes, que laboran en los primeros años de la Enseñanza Básica I (permanentes y contratados), teniendo como locus de investigación dos escuelas públicas de un municipio del interior de el estado de Mato Grosso. Los resultados indicaron, por parte de los docentes entrevistados, que la lúdica es una herramienta primordial y que debe ser aplicada siempre que sea necesario en los espacios destinados a la Enseñanza Básica I. de manera positiva en el aprendizaje del niño y por lo tanto es fundamental insertarla en el proceso educativo. procesos, principalmente en lo que se refiere al proceso de lectoescritura y lectoescritura de los estudiantes.

Palabrasllave: Alegría. Enseñando. Alfabetización y alfabetización. Práctica docente. Aprendiendo.

1 INTRODUÇÃO

Tratar a ludicidade como uma real necessidade para a formação humana de caráter pedagógico é entender que muito mais do que um simples jogo, o indivíduo quando joga, quando brinca, quando se permite permear o universo lúdico, se torna um indivíduo dotado de capacidades ainda mais complexas para resoluções de problemas, sejam esses envoltos com as disciplinas curriculares, sejam tais resoluções no sentido de perpassar os muros da escola, preparando esses educandos para o convívio em sociedade, desenvolvendo senso crítico apurado, formação de caráter, apreensão de regras e valores e, também, outras qualidades que os jogos, bem como a ludicidade, quando trabalhados de forma orientada, podem proporcionar aos educandos instrumentos para se tornarem seres humanos melhores, com valores embutidos em sua construção para a fase adulta.

A ludicidade é algo que pode ser aplicado em diversas áreas do conhecimento, sendo fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois estimula a criatividade, a motivação e a curiosidade. Segundo Oliveira (2000), o brincar não se trata apenas de uma recreação, sendo muito mais que isso, é uma das formas mais complexas que a criança tem de construir a comunicação, seja essa comunicação consigo mesma e, também, com o mundo. Para isso, a visão esclarecedora do professor nesse processo é fundamental. Assim, a problemática que perpassa este texto envolve responder ao questionamento de quais as contribuições e desafios que a ludicidade apresenta em sala de aula do Ensino Fundamental?

Com base nesse questionamento, o objetivo principal deste texto se volta a evidenciar a perspectiva dos docentes em relação ao uso de ludicidade e aos jogos pedagógicos em sala de aula, visto que antes de aplicar os jogos ou até mesmo em afirmar se de fato a ludicidade é relevante ou não para a formação dos educandos, é necessário identificar se o docente sabe aplicar esses jogos e, também, se ele acredita que tal jogo trará benefícios para os educandos.

O processo de alfabetização e letramento é essencial para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em uma criança. Tradicionalmente, esse processo é baseado em atividades mais formais, como a repetição de letras, sílabas e palavras. No entanto, o uso da ludicidade, ou seja, a aplicação de jogos e atividades lúdicas, pode tornar esse processo mais envolvente, motivador e eficiente.

Ao introduzir a ludicidade na alfabetização, as crianças são incentivadas a aprenderem de forma divertida e interativa. Os jogos podem transformar a aprendizagem em uma experiência prazerosa, despertando o interesse das crianças e aumentando sua motivação para explorar o mundo das letras.

O lúdico tem sido amplamente utilizado como estratégia de ensino em várias disciplinas (Veiga, 1996). Através do uso de jogos, brinquedos, teatro e outras atividades lúdicas, os professores podem tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e estimulantes, proporcionando aos alunos um ambiente de aprendizado mais agradável e eficiente (Almeida, 2015).

No entanto, nem sempre é fácil aplicar o lúdico no contexto educacional. Há desafios a serem enfrentados, como a falta de recursos adequados, o tempo limitado de aula e a resistência de alguns professores em adotar novas estratégias pedagógicas. Além disso, é importante lembrar que o lúdico não é uma solução mágica para todos os problemas educacionais, e que seu uso deve ser cuidadosamente planejado e dosado (Gadotti, 1985).

Para entender melhor os benefícios e os desafios do lúdico na educação, foram entrevistados seis professores da Rede Municipal e/ou Estadual de Ensino. Cada um desses

possui uma experiência diferente no uso do lúdico, em sala de aula, e compartilhou suas histórias e reflexões sobre o assunto.

O lúdico pode ser uma ferramenta valiosa para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, interativo e eficiente. No entanto, seu uso deve ser cuidadosamente planejado e dosado, de forma a estar alinhado com os objetivos pedagógicos e atender às necessidades e características dos alunos. Cada professor pode encontrar maneiras criativas e personalizadas de utilizar o lúdico, em suas aulas, de acordo com sua formação, experiência e contexto educacional (Libâneo, 1994).

Cada professor enfrenta seus próprios desafios ao utilizar o lúdico, em sala de aula, sendo preciso encontrar um equilíbrio entre o divertimento e o aprendizado (Almeida, 2015). É necessário planejar cuidadosamente as atividades lúdicas, observando os objetivos de aprendizagem e as necessidades dos alunos. Também é importante ter em mente que o lúdico não é uma solução milagrosa, e que não pode substituir completamente a aula expositiva e o estudo teórico.

No entanto, quando o lúdico é utilizado com sabedoria e critério pode trazer muitos benefícios para a educação, estimulando a criatividade, a interação social, o raciocínio lógico e a motivação dos alunos (Moran, 2000). Além disso, o uso do lúdico pode ajudar a tornar a escola um ambiente mais agradável e acolhedor para os alunos, melhorando sua relação com o processo de aprendizagem e aumentando sua autoestima e confiança.

É por meio do planejamento de atividades lúdicas que envolvam jogos, brincadeiras e outras atividades interativas que o educador saberá trabalhar com tais ferramentas lúdicas, trazendo-as de forma a alavancar o conhecimento dos educandos, proporcionando atividades que sejam divertidas e prazerosas. Estas atividades precisam ser adequadas à realidade da sala de aula e desenvolvidas em torno das habilidades e das competências que se deseja desenvolver nos alunos.

Tão importante quanto é a ludicidade, na vida escolar e social da criança, é o processo de leitura da criança. Essa é uma jornada fascinante e importante em seu desenvolvimento cognitivo e linguístico. A aquisição da leitura envolve uma série de etapas e habilidades que são, gradualmente, desenvolvidas ao longo dos primeiros anos de vida. Conforme a criança se torna mais habilidosa na decodificação, ela começa a desenvolver a fluência na leitura.

Silva (2013) salienta que o aluno aprende a empregar socialmente os gêneros textuais na escola. É nesse ambiente, em contato diário que a oralidade e a escrita se sobressaem. A fluência é a capacidade de ler com precisão, rapidez e entonação adequada. A prática regular

da leitura, tanto em casa quanto na escola, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da fluência. A exposição de uma ampla variedade de textos também é importante, pois ajuda a criança a expandir seu entendimento e compreensão de diferentes contextos linguísticos.

Freire (1989, p. 4-5) salienta que:

Ler é adentrar nos textos, compreendendo-os na sua relação dialética com os seus contextos e o nosso contexto. O contexto do escritor e o contexto do leitor. Ao ler eu preciso estar informando-me do contexto social, político, ideológico, histórico do autor. Eu tenho de situar o autor num determinado tempo (...) Quando eu leio um autor eu preciso ir me inteirando do contexto dele, em que aquele texto se constituiu. Mas agora eu preciso também de um outro esforço: como relacionar o texto com o meu contexto. O meu contexto histórico, social, político não é o do autor. O que preciso é ter clara esta relação entre o contexto do autor e do leitor.

É importante ressaltar que o processo de leitura é único para cada criança e pode ocorrer em ritmos diferentes. Além disso, é fundamental que os pais e educadores apoiem e incentivem a criança, em sua jornada de leitura, proporcionando um ambiente rico em livros, oportunidades de leitura compartilhada e encorajando a prática regular da leitura. Oliveira (2014) salienta que é necessário para a construção do leitor trazer textos para a sala de aula, que façam parte do cotidiano dos estudantes.

O professor deve estar preparado para desenvolver estas atividades com criatividade, para que a criança possa ter um contato significativo com o conteúdo. Por isso, é importante fazer um planejamento de atividades lúdicas e que estas sejam previamente orientadas com um intuito de desenvolver as habilidades que se vinculam com o processo de alfabetização e letramento nos educandos.

Portanto, este trabalho tem o objetivo de expor a compressão dos docentes acerca da inserção da ludicidade em sala de aula, bem como refletir sobre as situações do cotidiano escolar envoltas com a ludicidade, entendendo como o professor regente atua com a inserção de jogos pedagógicos, em sala de aula, e seus possíveis pontos positivos ou desafios. Para a análise, foram coletados alguns trechos dos relatos da prática educativa de professores, em duas escolas da rede pública de ensino de um município do interior do estado de Mato Grosso, sendo esses atuantes nos terceiros anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Por meio das entrevistas, foi possível constatar que o entendimento dos docentes entrevistados, em relação à ludicidade, bem como a inserção de jogos pedagógicos, em sala de aula, no processo de alfabetização e letramento é de que tal inserção dos jogos vem de fato

contribuir com esse processo e, também, atua de forma positiva na autoestima dos educandos para que consigam se desenvolver de forma autônoma com senso crítico apurado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Importância dos Jogos no Processo de Alfabetização e Letramento

A brincadeira é um importante meio de desenvolvimento infantil, pois é a partir dessa que a criança desenvolve a sua inteligência, socialização, imaginação, criatividade, habilidades motoras e emocionais. O lúdico é uma das formas mais agradáveis e naturais de se aprender. É uma maneira de tornar o processo educacional mais atrativo e motivador.

Na sociedade moderna, a criança convive diariamente com a estrutura escrita, conforme explicitam Ferreiro e Teberosky (2007), sendo esse aspecto que a estimula e prepara para compreender as diversas distinções existentes na exteriorização de seu contexto social e cultural.

Com essa perspectiva, os estudos de Vigostky, Luria e Leontev (2012) explicitam que o ser humano reage e se adapta aos estímulos externos e o contato com jogos, que envolvem aspectos contextuais, permitindo com que a criança construa significados e identificação de símbolos que a levem a atingir um nível de envolvimento com a leitura.

Segundo Piaget (1975), o jogo é uma atividade essencial para a vida da criança, uma vez que é por meio do jogo que a criança explora o mundo ao seu redor, adquirindo novas informações e desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Para Vygotsky (1998), a brincadeira é uma atividade social e cultural, que permite que a criança construa interações com seus pares, de forma que alcança aprendizado com esses e é capaz de internalizar novos conhecimentos.

Sobre intervenções psicopedagógicas, Antunes (2003, p. 19) expõe que:

Duas crianças, na mesma idade, possuem a janela da mesma inteligência com o mesmo nível de abertura, isso não significa, entretanto que sejam iguais; a história genética de cada uma pode fazer com que o efeito de estímulos sobre essa abertura seja maior ou menor, produza efeito mais imediato ou mais lento. É um erro supor que o estímulo possa fazer a janela abrir-se mais depressa. Por isso, essa abertura precisa ser aproveitada por pais e professores com equilíbrio, serenidade e paciência. O estímulo não atua diretamente sobre a janela, mas, se aplicado adequadamente, desenvolve habilidades e estas, sim, conduzem a aprendizagens significativas.

Por meio do brincar, a criança experimenta o mundo e começa a conhecer, expressar e compreender sentimentos, desenvolvendo assim a sua capacidade de lidar com as relações sociais. Além disso, o brincar também contribui para o desenvolvimento das habilidades cognitivas. Por meio da imaginação, a criança aprende a solucionar problemas, criar soluções e usar seu raciocínio lógico.

Uma maneira de aplicar a ludicidade envolve o uso de jogos que estimulam o reconhecimento das letras. Por exemplo, pode-se criar um jogo em que as crianças precisam encontrar letras escondidas em um ambiente, como em uma caça ao tesouro. Esse tipo de atividade permite que as crianças se divirtam, enquanto desenvolvem a habilidade de identificar as letras.

Outra abordagem é utilizar jogos que explorem a associação entre letras e seus respectivos sons. Por exemplo, um jogo de memória, no qual as crianças precisam encontrar pares de cartas com a mesma letra e uma figura que comece com o som correspondente. Essa atividade ajuda a desenvolver a consciência fonológica, que é fundamental para a leitura e escrita.

Além disso, os jogos podem ser utilizados para incentivar a produção escrita. Por exemplo, criar uma história em grupo, em que cada criança contribui com uma frase ou parágrafo, promove a prática da escrita de forma colaborativa e estimula a criatividade dos alunos.

A ludicidade também pode ser aplicada na leitura, através de atividades como dramatizações, encenação de histórias, teatros de fantoches, entre outros. Essas práticas permitem que as crianças vivenciem o mundo dos personagens e das histórias, tornando a leitura uma experiência mais envolvente e significativa.

É importante ressaltar que o uso da ludicidade na alfabetização não deve substituir o ensino formal, mas sim complementá-lo. Os jogos e as atividades lúdicas devem ser utilizados como estratégias pedagógicas, integradas a um plano de ensino mais amplo, que aborde também os aspectos formais da alfabetização não dissociando a alfabetização do letramento.

Para Machado (2015), a escola não pode dissociar o processo de alfabetização do processo de letramento, sendo tais processos simultâneos, na mesma concepção do 'alfabetizar letrando'. O professor de Ensino Fundamental e/ou Médio deve mediar o processo de ensino e de aprendizagem dos seus alunos, considerando sempre a alfabetização e o letramento dessas, fazendo uso de diferentes estratégias para atingir os objetivos educacionais.

Por meio do processo lúdico, o mundo da escrita e da leitura é apresentado aos estudantes de modo prazeroso, auxiliando no processo de alfabetização e letramento das crianças, uma vez que o intuito da inserção de jogos pedagógicos é exatamente esse: ter no jogo uma ferramenta que possa propiciar crescimento e ampliação de conhecimento para os alunos que, muitas vezes, estejam em níveis de ensino e de aprendizagem considerado aquém do seu ano/idade.

O brincar revela a estrutura do mundo da criança, como essa criança organiza o seu pensamento e as questões que ela aborda e como vê o mundo ao seu redor. Na brincadeira, a criança explora as formas de interações humanas, aprendendo a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva. Com essa perspectiva, segue o que registram os Parâmetros Curriculares (Brasil, 2007, p. 9):

Ainda, nesse pensamento, é válido salientar que o jogo, bem como todo o universo envolvendo a ludicidade de modo geral só teria proveito em prol dos educandos, quando bem estimulada com o intuito de avançá-los no processo de alfabetização e letramento. Cabe assim ao professor/formador se preparar, se instruir e voltar o seu olhar para a sua prática, resgatando esses alunos para que com a inserção dos jogos pedagógicos eles se sintam acolhidos, quistos e importantes na sua autoconstrução do saber.

A utilização de estratégias lúdicas pode contribuir para a formação de alunos mais críticos, participativos e engajados, que são capazes de lidar com situações diversas e complexas. Ao utilizar jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas, os professores podem promover a interação social, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a motivação dos alunos, aspectos que podem melhorar, significativamente, o desempenho escolar e a autoestima dos estudantes (Silva, 2005, Veiga, 1996).

A produção do conhecimento, a partir da diversão, tem um propósito incentivador e considera as características e aspectos próprios das crianças, de modo que o lúdico proporciona satisfação ao invés da obrigatoriedade de realização de uma atividade, despertando o desejo de recriá-la e contribuindo para que a criança armazene tais informações de modo espontâneo. Tal espontaneidade necessita, invariavelmente, da participação do docente para que seja validada e positiva na vida dessa criança, enquanto estudante.

O olhar do docente para a sua prática em relação à ludicidade é de fundamental importância, quando o que se quer, na verdade, é permitir que esses educandos avancem e passem a ser alunos letrados e alfabetizados na idade certa. Ainda, aqueles que não estejam alfabetizados ou letrados na idade certa necessitam desse olhar humano do professor. Cabe ao

docente entender as reais necessidades dos seus alunos, para somente a partir daí, fazer uso de atividades lúdicas, aliando-as ao processo de alfabetização e letramento.

Segundo Piaget (1976, p. 160):

O brincar é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da vida real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Desde os primeiros anos de vida, os seres humanos evoluem, desenvolvem e crescem sob a influência de condições biológicas, psicológicas e sociais que terão um impacto único em sua personalidade.

As principais direções da personalidade, no desenvolvimento infantil, são distribuídas por coordenadas físicas e mentais: atividade de conhecimento aprofundada, mudanças na vida afetiva, nas relações e atitudes em relação ao meio ambiente e à melhoria contínua da conduta. As condições podem ser favoráveis ao desenvolvimento de uma criança, quando o assunto é personalidade e, neste caso, todo o desenvolvimento é estimulado. Se as condições são desfavoráveis, o desenvolvimento pode ser limitado. As análises destas condições devem se basear em situações reais e na recepção do potencial de assimilação das influências anteriormente mencionadas.

O fato é que brincar é essencial no desenvolvimento da personalidade de uma criança, contribuindo para o seu desenvolvimento como ser social. Brincando, as crianças imitam tudo o que teve um impacto poderoso sobre elas. Deve-se, também, mencionar que brincar é representado pelo desejo da criança de ser um adulto e agir como um adulto, conforme expressa Kishimoto (1997, p.96-97):

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. [...] o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente, à lógica. Nesse sentido, o jogo deve ter uma função pedagógica, o professor deve organizar sua ação buscando atingir os objetivos almejados, possibilitando a construção do conhecimento.

Dentro da pedagogia, o relacionamento humano pelo brincar compreende as relações antagonistas, que são o desenvolvimento infantil de maneira positiva e sempre a seu favor (Vygostky, 1998).

Brincar desenvolve o pensamento crítico, pois ao seguir as ações do pré-escolar, se verifica que esse opera com o significado dos objetos, embora confie nos substitutos materiais (brinquedos) (Piaget, 1975). A dependência de brinquedos diminui com o tempo, e a brincadeira é realizada através de denominações de palavras que simbolizam objetos e ações que são acompanhados por falar. Dessa forma, a criança vai para a parede, age como, por exemplo, o lavar as mãos, volta e diz: "Lavei minhas mãos", vai para uma mesa, senta-se para baixo, faz a sua refeição, se levanta e diz "obrigado pela refeição".

O funcional é o desenvolvimento do brincar e os desenvolvimentos ontogenéticos que experimentam um desenvolvimento autodeterminado. Mecanismos mais gerais de atividade intelectual são desenvolvidos através de inúmeras brincadeiras.

2.2 A Influência na Personalidade e no Desenvolvimento

A evolução da personalidade humana é o resultado de uma relação entre fatores hereditários e adquiridos, entre condições interiores e exteriores, entre um indivíduo e um grupo, bem como entre o indivíduo e a história do grupo.

A criança é hereditariamente dotada de certas habilidades que melhoram durante o seu desenvolvimento, ocorrendo por meio de uma aprendizagem direta pela educação e pela história que esta herda.

Freud expõe o fato de que a criança é submetida ao trauma (o trauma de nascimento, o trauma de desistir da amamentação, o trauma do pai ou infidelidade da mãe, trauma do nascimento de outro filho, trauma de carinho reduzido, trauma de severidade e punição), em como se submete a conflitos e restrições desde o nascimento.

Portanto, quanto mais a criança brinca, mais conflitos surgirão desses traumas e contradições serão resolvidas, o que evitará o perigo de doença neurótica. Geralmente, o contexto social é o espaço no qual a criança vive, e que fornece certas premissas de desenvolvimento, aprendizado e modelos de comportamento.

A família deve ser a mais próxima célula de uma criança, podendo influenciar o desenvolvimento de instalações naturais. É importante conhecer o histórico de origem de uma criança, porque pode explicar certos comportamentos. Uma criança criada de forma favorável,

em um ambiente afetivo, se desenvolve como uma pessoa autônoma e confiante, sentindo que os pais o apoiam em qualquer situação. Em família, a criança também aprende a obter e dar amor e ter um comportamento socialmente desejável (Brasil, 1998).

De forma diversa se verifica que existindo um processo de indiferença na família, a criança sofre e esse leva, sem sombra de dúvidas, a falta de orientação, insegurança no comportamento e falta de confiança nos seres humanos de modo geral.

Assim, a família é para criança, como um afeto, no ambiente, pois é muito necessário para a harmonização física e mental neste seu desenvolvimento. A emancipação das crianças é o resultado da influência que os pais têm sobre seus filhos. A emancipação é, na verdade, o desejo das crianças de serem como seus pais. As brincadeiras, sem dúvida, revelam esse aspecto, mostram o relacionamento entre pais e filhos.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa está enquadrada metodologicamente em abordagem qualitativa de caráter exploratório, e de acordo com Minayo (2018), essa abordagem busca compreender as complexidades e nuances dos fenômenos sociais, em vez de se limitar a quantificar e medir seus aspectos mais superficiais. O método utilizado foi a análise de conteúdo fundamentada em Bardin (2016). Segundo Bardin (2016), o processo de análise de conteúdo deve ser conduzido de forma cuidadosa e objetiva, seguindo algumas etapas fundamentais, que organizam os dados em categorias que propiciam uma sequência de análise de base temática, que permite a construção de análises e discussões com

Os instrumentos para a coleta de dados foram amparados por Chizzotti (2017) e realizados por meio de entrevistas semiestruturadas com os professores participantes, sendo seis professores unidocentes pedagogos, atuantes em terceiros anos iniciais do Ensino Fundamental I (efetivos e contratados), tendo como *lôcus* da pesquisa duas escolas estaduais em um município do interior do estado de Mato Grosso. Por questões éticas, os registros das escolas e os nomes dos docentes foram substituídos por registros fictícios. Chizzoti (2017) destaca a importância de se planejar cuidadosamente a coleta de dados, a fim de garantir a qualidade e a confiabilidade dos resultados.

Como prática de investigação, este texto é o recorte de uma pesquisa de mestrado e decorre de pesquisa que está amparada em um embasamento teórico oriundo de uma pesquisa

bibliográfica, alicerçada em autores que discorrem acerca da ludicidade, alfabetização e letramento, bem como a prática docente.

As entrevistas foram agendadas previamente, conforme a disponibilidade dos professores participantes, sendo todos professores (efetivos e contratados) atuantes nos terceiros anos do Ensino Fundamental e a escolha deste ano escolar se justifica por ser considerado o período que se encerra o ciclo de alfabetização.

Sobre a coleta de dados, a presente pesquisa foi dividida em dois momentos: o primeiro momento foi com a análise bibliográfica, e o segundo momento se situou com as entrevistas realizadas com os professores participantes da pesquisa em suas respectivas escolas. Os professores participantes tiveram as suas falas gravadas e, posteriormente, transcritas pelo pesquisador.

Após esse momento, já com as falas transcritas e categorizadas, seguindo a metodologia de análise de conteúdo, essas análises foram organizadas pelo corpo do trabalho, aplicando as falas dos professores entrevistados de forma que essas viessem demonstrar a perspectiva desses docentes e propiciar análise com os dados transcritos, obtendo assim o real entendimento dos entrevistados acerca das perguntas relacionadas à ludicidade, sendo essas amparadas com o pensamento de autores que deram suporte para cada entrevista realizada. Esclarece-se que a pesquisa teve início após aprovação do Comitê de Ética, com parecer favorável e devidamente registrado.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Sobre a análise dos dados, foram listadas seis perguntas relacionadas ao uso da ludicidade como estratégia de ensino, por parte dos professores entrevistados, tendo sido essas realizadas por meio de categorização temática, que consiste na organização dos dados em categorias, a partir da identificação de palavras-chave e conceitos presentes nas entrevistas.

Os tópicos abordados nas entrevistas incluíram:

- Experiência do professor com o uso de estratégias lúdicas na alfabetização.
- Estratégias lúdicas utilizadas em sala de aula.
- Resultados obtidos com o uso de estratégias lúdicas na alfabetização.
- Desafios e limitações encontrados na utilização de estratégias lúdicas na alfabetização.
- Recomendações para a utilização eficiente e consciente de estratégias lúdicas na

alfabetização.

Com o intuito de preservar a identidade dos entrevistados, optou-se por tratá-los com pseudônimos, sendo utilizadas letras do alfabeto para organização em registro de professores A, B, C, D, E, e F, respeitando a sequência de entrevistas realizadas entre os professores, sendo assim aplicadas para identificação de cada fala.

A análise dos dados coletados, por meio das entrevistas, permite a identificação de estratégias eficientes e desafios encontrados pelos professores na utilização de estratégias lúdicas na alfabetização, e contribuirá para a proposição de recomendações para uma utilização mais eficiente e consciente das estratégias lúdicas na alfabetização.

A aplicação de estratégias lúdicas na alfabetização implica entender que essas surgem como suporte para o processo de ensino e de aprendizagem, e tomando como base a exposição que se identifica no artigo de Dutra e Martines (2022), a problemática de aprendizagem, em especial na alfabetização e letramento, não se verifica unicamente em métodos ou técnicas usadas pelos docentes, pois se assim fosse, seria possível trocar tais técnicas para alcançar melhor aprendizagem dos alunos.

Diante desse contexto, com base em Morin (2000), entende-se o ser humano, em especial a criança, como um ser múltiplo e único, ao mesmo tempo, e que precisa receber uma educação integral.

Nessa mesma abordagem, explicam Silva e Lorenzetti (2018), que o professor deve aplicar métodos e estratégias que possam auxiliar na construção de conhecimentos e na formação de conceitos para as crianças dos anos iniciais, visto que essas estratégias facilitam a aprendizagem e aprimoramento de conceitos.

Nesse sentido, as entrevistas desenvolvidas com professores que atuam no terceiro ano do Ensino Fundamental propiciam verificar a relevância do uso da ludicidade nesta fase escolar, conforme os registros a seguir apresentados.

4.1 A Entrevista

As questões a seguir foram respondidas pelos professores/entrevistados, sendo organizadas conforme a ordem das perguntas.

Fraser e Gondim (2004, p. 139) consideram a entrevista como uma: “[...] forma de interação social que valoriza o uso da palavra, símbolo e signo privilegiados das relações

humanas, por meio da qual os atores sociais constroem e procuram dar sentido à realidade que os cerca”.

Uma das principais vantagens da entrevista semiestruturada é a sua adaptabilidade. O entrevistador pode ajustar as perguntas de acordo com as respostas do entrevistado, permitindo uma exploração mais profunda com temas variados.

Nesse tipo de entrevista, o entrevistador possui um roteiro com algumas perguntas pré-determinadas, mas também tem a flexibilidade de explorar algo relevante que surja durante uma conversa. Diante disso, relevante expor que as entrevistas ocorreram de forma tranquila e orgânica, sendo a seguir expostas as questões e as respostas dos docentes em análise.

Acerca da pergunta de número um: você utiliza a prática do lúdico para a alfabetização? Os professores entrevistados expuseram seus posicionamentos da seguinte forma:

Sim. Através da brincadeira ele aprende regras, né, desenvolve a convivência e a interação com outros, ou seja, com meio com que ele tá inserido.” (professora A).

Sim. Eu trago o material Dourado, e isso auxilia em questões envolvendo as sílabas e assim eu vejo um resultado muito grande durante o processo de aprendizagem e, principalmente, esse ano principalmente nas avaliações.(professora B).

O lúdico é essencial às crianças. Eles necessitam do lúdico para caminhar sozinhos no processo de aprendizagem.(Professora C).

Sim, nas minhas duas turmas de terceiros anos eu trabalho sim com o lúdico (professora D).

Sim, porém acho um pouco difícil trabalhar o lúdico com a sala toda devido à falta de compromisso dos alunos (professora E).

Eu creio que ele é essencial para as crianças aprenderem, e que eles se sentem mais atraídos e com mais interesse (professora F).

Conforme as respostas obtidas fica claro que os entrevistados concordam que a ludicidade é uma prática importante a ser inserida, em sala de aula, durante as atividades, contudo, a professora E relata ter certa dificuldade em função da falta de compromisso dos alunos.

Como forma de suporte a esse entendimento se verifica, no artigo de Silva e Lorenzetti (2018), que as relações sociais oriundas da construção de conhecimentos decorre de uma ação docente pensada e planejada para a ação ativa da criança sobre os objetos com os quais interage, sendo assim possível depreender que o lúdico evoca uma contextualização que a criança expressa em ação, especialmente, em sala de aula, na interação com as demais crianças.

A pergunta de número dois envolvia o seguinte enunciado: em seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

Várias. O bingo sonoro, por exemplo, trabalha muito intelectual da criança, porque eles estão em mundo competitivo, hoje o nosso mundo é de competição, e eles têm que aprender a lidar com essa situação de ganhar perder, né...(professora A).

Então, esse ano eu trabalhei, eu trabalho nessa trabalhando ainda é com soletrando é esse soletrando é sim eu vou ficar dois meninos né ele tira par ou ímpar aquele que vai começar e eu falo oralmente a palavra e o aluno ele vai ter que soletrar para mim aquela palavra ganha um pirulito (professora B).

O que eu posso dizer é que hoje a educação tem o material para você poder trabalhar né, aí cabe a professor a criatividade em trabalhar isso em sala (professora C).

Cruzadinhas móveis, daí eles vão montando fazendo a cruzadinhas, adedonha, e também brincadeiras cantadas (professora D).

Trabalho bastante o jogo de memória (professora E).

Então, são vários recursos que nós podemos trabalhar com as crianças, principalmente, no concreto envolvendo jogos matemáticos...(professora F).

Nota-se que todos os professores entrevistados usam métodos lúdicos como ferramenta, envolvendo as disciplinas em uma perspectiva que propicia o alcance de resultados satisfatórios em relação à alfabetização e ao letramento dos estudantes.

Embora o uso de atividades lúdicas seja expresso pelos professores, relevante recuperar que as crianças reagem e se adaptam aos estímulos externos de forma que os comportamentos, em sala de aula, refletem as estruturas que trazem de seus lares e, segundo Vigostky, Luria e Leontev (2012), o contato com atividades lúdicas propicia com que a criança se torne apta a manusear, também, materiais gráficos, de forma a construir com esses os significados e identificação de símbolos que a envolvam com a leitura. Dessa abordagem se pode concluir que o uso de atividades lúdicas surge como ferramenta de suporte para a alfabetização.

Em uma mudança de enfoque, a terceira questão expressa: quais as dificuldades que você enfrenta ao trabalhar com a ludicidade? Sendo a seguir expostas as respostas obtidas dos entrevistados:

O que eu sinto dificuldade é a falta de tempo para eu confeccionar esses materiais lúdicos (professora A).

Tem a questão da sobrecarga do professor, e muitas vezes o professor tem que comprar material com seu dinheiro porque a escola não tem verba e quando ela chega é muito pouca (professora B)

Eu não tenho dificuldade para trabalhar com a ludicidade, eu não enxergo dessa forma como uma dificuldade, pelo contrário a ludicidade vem me ajudar na alfabetização (professora C).

Olha, eu acho que um dos problemas é a gente que a gente tem o tempo escasso e o espaço das salas, que pelo menos na escola que eu trabalho a sala é pequena pela quantidade de alunos (professora D)

Nós temos o material estruturado de Ensino, temos outro livro que é pra ajudar na alfabetização e também uma sala com alunos especiais, então devido a demanda grande de trabalho, a ludicidade torna-se um desafio (professora E).

A falta de interesse dos alunos (professora F).

Quando questionados sobre uma possível dificuldade em se trabalhar a ludicidade, em sala de aula, é notório perceber que todos os entrevistados salientam que a ludicidade é importante e satisfatória, contudo, tem seus entraves e suas limitações práticas, principalmente,

em função da indisciplina em sala de aula. Exceto a professora C, que diz não enxergar dificuldade em trabalhar com a ludicidade em sala de aula, acreditando que ao contrário do que muitos dizem, ela enxerga apenas que a ludicidade vem ajudar na alfabetização.

Para analisar os problemas de indisciplina é interessante observar o discurso dos educadores sobre o tema. Assim, uma representação comum entre os professores é a que supõe, no contexto social atual, a manifestação de uma perda de valores que se reflete na conduta dos alunos, associada com mudanças negativas nos processos de socialização de suas famílias (Parrat-Dayan, 2012, p. 79).

Seguindo com a análise, a quarta questão exposta aos professores foi: como você se planeja para desenvolver as atividades lúdicas? E sobre esse aspecto, os professores entrevistados apresentaram as seguintes respostas a seguir sistematizadas:

Então, a gente trabalha no planejamento bimestral onde cada professor que fica encarregado de trabalhar com uma área né, uma disciplina, e dentro dessa disciplina a gente pensa, a gente traz em um conjunto o lúdico (professora A).

Então a gente faz um planejamento antecipado né, que seria por bimestre. Ali a gente senta ali e a gente discute o que é melhor né, dentro das habilidades (professora B).

O professor tem a “obrigação” digo assim, o plano de aula né, e a partir do plano de aula você se prepara para aplicar as aulas lúdicas (professora C).

Essas atividades são planejadas com antecedência dentro do planejamento e o material lúdico eu já deixo separado (professora D).

Através da troca de experiências com os colegas (professora E).

Primeiro eu avalio o que estamos trabalhando no bimestre para depois inserir as atividades lúdicas (professora F).

Nota-se que os professores entrevistados têm a preocupação de lograrem resultados satisfatórios com métodos lúdicos e se planejam, antecipadamente, para a inserção de jogos pedagógicos em sala de aula.

Em uma perspectiva que aborda o tema relacionado com a avaliação, a pergunta cinco foi assim exposta: como você avalia seus alunos durante o desenvolvimento das atividades lúdicas? As respostas recebidas abordam diversos aspectos que podem ser apresentados conforme os registros das falas:

A gente vai avaliando no dia a dia o desenvolvimento da criança a cada dia né, eu não posso simplesmente avaliar meu aluno através de uma nota (professora A).

Todos os dias gradativamente de acordo com o que eles produzem..(professora B).

A avaliação que eu tenho dos meus alunos a partir da ludicidade é excelente. Faço-a diariamente (professora C)

As atividades lúdicas elas são feitas a partir dos conteúdos e habilidades que estão sendo trabalhadas (professora D).

Eu avalio através da observação (professora E).

Avalio por meio do interesse e o desempenho de cada um (professora F).

Acerca dos métodos avaliativos, os professores entrevistados avaliam, em sua maioria, diariamente e com o uso da observação. Por meio da observação, os docentes percebem se seus alunos estão evoluindo, tendo algum ganho positivo com a inserção de jogos pedagógicos em sala de aula.

Por fim, os entrevistados responderam também à sexta questão, sendo essa a última e, assim, exposta: de forma geral, qual é a sua compreensão acerca de alfabetização e letramento? Sobre este tema, as respostas foram as seguintes:

Alfabetização o aluno aprende a ler e escrever e o letramento é mais amplo (professora A).

Então, é a criança né é alfabética é aquela criança que sabe ler e escrever, a criança letrada é muito mais além.. (professora B)

No meu entendimento alfabetização é aquele processo do aprender né, você não sabe você tá no começo da escrita né, no começo da leitura, e às vezes você não compreende, mas aí você aprende a escrever, a copiar né, e o letramento vai ser o resultado daquele seu aprendizado (professora C)

Alfabetização é a instrução do indivíduo para ler e escrever para decodificar os códigos gráficos e fonéticos né e o letramento é para interpretar o que se é escrito (professora D)

Tenho na minha sala crianças que não são alfabetizadas nem letradas, as que são letradas já conseguem compreender o conteúdo e ela acompanha o professor, né...(professora E).

Acredito que um é o complemento do outro (professora F).

A diferenciação do que vem a ser o processo de alfabetização e letramento fica notória quando os professores entrevistados dizem que um ocorre em complemento ao outro, porém que o processo de alfabetização é para permitir com que o educando leia e escreva e o letramento é para se interpretar o que é escrito, como por exemplo, uma leitura de mundo na sociedade.

De maneira geral, os professores entrevistados entendem que o processo de alfabetização é fundamental para o desenvolvimento dos alunos e a utilização de estratégias lúdicas pode ser uma maneira eficiente e agradável de tornar esse processo mais atrativo e eficiente. Para esses docentes, a ludicidade é uma forma de aprendizagem natural e prazerosa, que permite aos alunos explorarem o mundo ao seu redor, de maneira criativa e interativa, facilitando o processo de assimilação e de internalização de conhecimentos.

5 CONSIDERAÇÕES

Após as entrevistas realizadas com os professores, foi possível perceber que a prática do lúdico na alfabetização é vista como uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem e a maturação das crianças. Todos os professores entrevistados utilizam atividades lúdicas, em

suas aulas, e relataram a importância da ludicidade na construção do conhecimento, sendo esses docentes uníssomos ao afirmarem que não sentem muita dificuldade em trabalhar a ludicidade em sala de aula.

No entanto, também foram apontados alguns desafios enfrentados pelos professores ao trabalharem com atividades lúdicas, como a falta de recursos e o espaço físico limitado. Além disso, a superlotação de salas de aula foi apontada como um problema para a educação em geral.

Outro ponto em comum, nas entrevistas, foi a definição da diferença entre alfabetização e letramento, em que a alfabetização é vista como o processo de decodificação dos códigos gráficos e fonéticos, enquanto o letramento envolve a interpretação e compreensão do que é lido e escrito, além da relação com o mundo e a sociedade.

Com a investigação, embutido nas perguntas relacionadas às entrevistas, fica notório que os professores se queixam, também, de uma formação que os prepare para a aplicabilidade de jogos pedagógicos, bem como uma formação continuada que seja eficaz, visto que a própria instituição a que estão ligados, bem como o poder público, muitas vezes, deixam muito a desejar.

A utilização do lúdico, em sala de aula, não é uma tarefa fácil para os professores. A falta de tempo para a confecção de materiais lúdicos é uma das principais dificuldades encontradas pelos professores, além da ausência de materiais pedagógicos adequados oferecidos pela escola. A sobrecarga de trabalho também é um fator que dificulta a utilização do lúdico, em sala de aula, principalmente, para os professores que têm salas de aula com alunos em níveis diferentes.

Por fim, a prática do lúdico na alfabetização é uma importante ferramenta pedagógica, que pode contribuir, significativamente, para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças, mas é preciso que os professores tenham acesso aos recursos e condições adequadas para implementar essas atividades, em sala de aula, de forma satisfatória para a aquisição de conhecimento, por parte dos alunos e, também, para que sintam prazer ao jogar, compreendendo que o jogo é uma prática que vai muito além do que uma distração, mas que se trata do ganho de valores, de moral, de ética e social, em uma preparação para que esses estudantes saiam da escola amparados para o convívio em sociedade de forma mais humana no sentido mais amplo da palavra.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L. A. S. O lúdico na educação infantil e a formação do leitor. **Revista Olhar de Professor**, v. 18, n. 1, p. 27-43, 2015.
- ANTUNES, I. **Aula de Português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 7 ed. Lisboa: Edições70, 2016.
- CHIZZOTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 12 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2017.
- DUTRA, L. B.; MARTINES, E. A. L. de M. Revisão bibliográfica sobre formação de professores de ciências e biologia (2007-2016): um olhar epistemológico. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, [S. l.], v. 10, n. 2, p. e22041, 2022. <https://doi.org/10.26571/reamec.v10i2.13518>
- FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007. 300p.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se complementam**. São Paulo: Cortez, 1989.
- FRASER, M. T. D; GONDIM, S. M. G. **Da fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa**. Paidéia (Ribeirão Preto), Ribeirão Preto, v. 14, n. 28, p. 139-152, Ago. 2004. <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2004000200004>
- GADOTTI, M. **Educação e poder: introdução à pedagogia do conflito**. São Paulo: Cortez, 1985.
- LIBÂNEO, J.C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- MACHADO, L.G. O papel da contação de histórias na alfabetização e letramento de estudantes do Ensino Fundamental. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DE**

EDUCAÇÃO, 4., 2015, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde**. 14 ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2018.

MORAN, J.M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000.

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, G. R. **A literatura não tem de partir dos clássicos**. Disponível em: <https://www.revistaprosaversoarte.com/literatura-nao-tem-de-partir-dos-classicos-gabriela-rodella/> Acesso em 10 de maio 2023.

PARRAT-DAYAN, Silvia. In: **Como enfrentar a indisciplina na escola**. Tradução de Beatriz Adoue e Augusto Juncal. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SILVA, T.T. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SILVA, S. V. da; LORENZETTI, L. A construção de conhecimentos e a formação de conceitos nos anos iniciais: uma análise dos trabalhos apresentados no ENPEC. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 216–237, 2018. <https://doi.org/10.26571/REAMEC.a2018.v6.n2.p216-237.i6244>

SILVA, M. R. da. Gêneros textuais como recurso para ensino e aprendizado de língua portuguesa. **Revista Moinhos**, Luciara - Mato Grosso, 2013. Disponível em: http://www.unemat.br/revistas/moinhos/media/files/GENEROS_TEXTUAIS_COMO_RECUSO_PARA_ENSINO_E_APRENDIZADO.pdf. Acesso em: 13 mai. 2023.

VEIGA, I. P. A. (Org.). **Técnicas de ensino: por que não?** Campinas: Papyrus, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONT'EV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 12. ed. São Paulo, SP: Ícone, 2012.

APÊNDICE 1 – INFORMAÇÕES SOBRE O MANUSCRITO

AGRADECIMENTOS

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

CONTRIBUIÇÕES DE AUTORIA

Resumo/Abstract/Resumen: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Introdução: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Referencial teórico: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Análise de dados: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Discussão dos resultados: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Conclusão e considerações finais: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Referências: Cassio Moreira Rodrigues e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

Revisão do manuscrito: Karin Elizabeth Rees de Azevedo

Aprovação da versão final publicada: Cassio Rodrigues Moreira e Cilene Lima Maria Antunes Maciel

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores declararam não haver nenhum conflito de interesse de ordem pessoal, comercial, acadêmico, político e financeiro referente a este manuscrito.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

O conjunto de dados que dá suporte aos resultados da pesquisa foi publicado no próprio artigo.

PREPRINT

Não publicado.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Os autores informam que a pesquisa foi aprovada por Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos, com Parecer nº 6.096.503. E o CAAE: 63174422.1.0000.5165.

COMO CITAR - ABNT

MOREIRA, Cassio Rodrigues, MACIEL, Cilene Maria Lima Antunes. A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento. **REAMEC – Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**. Cuiabá, v. 11, n. 1, e23082, jan./dez., 2023. <https://doi.org/10.26571/reamec.v11i1.15816>

COMO CITAR - APA

Moreira, C. R. E Maciel, C, M, L, A. (2023). A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento. *REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática*, 11(1), e23082. <https://doi.org/10.26571/reamec.v11i1.15816>

LICENÇA DE USO

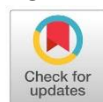
Licenciado sob a Licença Creative Commons [Attribution-NonCommercial 4.0 International \(CC BY-NC 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Esta licença permite compartilhar, copiar, redistribuir o manuscrito em qualquer meio ou formato. Além disso, permite adaptar, remixar, transformar e construir sobre o material, desde que seja atribuído o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico.



DIREITOS AUTORAIS

Os direitos autorais são mantidos pelos autores, os quais concedem à Revista REAMEC – Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática - os direitos exclusivos de primeira publicação. Os autores não serão remunerados pela publicação de trabalhos neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicado neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico. Os editores da Revista têm o direito de realizar ajustes textuais e de adequação às normas da publicação.

POLÍTICA DE RETRATAÇÃO - CROSSMARK/CROSSREF



Os autores e os editores assumem a responsabilidade e o compromisso com os termos da Política de Retratação da Revista REAMEC. Esta política é registrada na Crossref com o DOI: <https://doi.org/10.26571/reamec.retratacao>



PUBLISHER

Universidade Federal de Mato Grosso. Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática (PPGECM) da Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática (REAMEC). Publicação no [Portal de Periódicos UFMT](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da referida universidade.



EDITOR

Dailson Evangelista Costa  

AVALIADORES

Pedro Xavier da Penha  

Leandro Donizete Moraes  

Rosimeire Aparecida Rodrigues  

HISTÓRICO

Submetido: 28 de junho de 2023.

Aprovado: 12 de outubro de 2023.

Publicado: 21 de novembro de 2023.
