

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TIMON-CESTI
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**ALDEIDE MARTINS OLIVEIRA
CAMILA DOS SANTOS SOUSA**

JOGOS E BRINCADEIRAS: potencialidades no desenvolvimento da alfabetização e
letramento no 1º ano do Ensino Fundamental

TIMON-MA
2024

ALDEIDE MARTINS OLIVEIRA
CAMILA DOS SANTOS SOUSA

JOGOS E BRINCADEIRAS: potencialidades no desenvolvimento da alfabetização e
letramento no 1º ano do Ensino Fundamental

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Estadual do Maranhão
(UEMA), Centro de Estudos Superiores de
Timon (CESTI), como requisito para a
obtenção do título de Licenciatura Plena em
Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Adélia Meireles de Deus

TIMON

2024

OI41j Oliveira, Aldeide Martins

Jogos e brincadeiras : potencialidades no desenvolvimento da alfabetização e letramento no 1º ano do Ensino Fundamental / Aldeide Martins Oliveira ; Camila dos Santos Sousa – Timon, 2024. 42 f.

Monografia (Graduação) – Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, 2024.

“Orientadora Profª. Dra. Adélia Meireles de Deus”.

1. Jogos 2. Brincadeiras 3. Alfabetização 4. Letramento
5. Professor I. Sousa, Camila dos Santos II. Título.

CDU 373.2:796.11

**ALDEIDE MARTINS OLIVEIRA
CAMILA DOS SANTOS SOUSA**

JOGOS E BRINCADEIRAS: potencialidades no desenvolvimento da alfabetização e
letramento no 1º ano do Ensino Fundamental

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA),
Centro de Estudos Superiores de Timon
(CESTI), como requisito para a obtenção do
título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovadas em: 25 /03/ 2024

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Adélia Meireles de Deus (Orientadora)

Doutora em Educação
Universidade Estadual do Piauí

Profa. Dra. Socorro Batista Silva Maciel

Doutora em Educação
Universidade Estadual do Maranhão

Prof. Ms. Francisco Renato Lima

Mestre em Letras - Estudos da Linguagem
Universidade Estadual do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela minha vida e por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

À minha orientadora, Adélia Meireles de Deus, que conduziu o trabalho com paciência e dedicação e sempre esteve disponível para compartilhar todos os seus vastos conhecimentos.

À minha diretora de curso, professora Mailde, e toda sua equipe por me apoiar nessa trajetória que não foi nada fácil para mim. Ela sempre me incentivou a nunca desistir do meu sonho, apesar das dificuldades que passei. E ao meu marido, Pedro Sales, pela paciência, companheirismo, e apoio em todos os momentos delicados da minha vida ao longo dessa jornada. Aos meus pais, Francisca e Francisco, Iolanda, e todos os meus irmãos. O meu muito obrigado.

Aldeide Martins Oliveira

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço ao meu Deus por me dar a capacidade de vencer mais essa batalha! À minha querida mãe, Maria das Graças, por sempre me proporcionar amor, carinho, dedicação, ensinamentos, e por nunca me deixar desistir dos meus sonhos. Ao meu filho, João Fernando, que é o meu alicerce para que eu possa lutar pelos meus objetivos; é por causa dele que hoje estou concluindo essa graduação. Ao meu pai, Inácio Ferreira, por todo cuidado, esforço e atenção que sempre teve por mim. Aos meus irmãos, que sempre me apoiam em especial à minha irmã, Márcia Andreia, que foi a peça-chave para essa conquista.

À minha companheira de pesquisa, Aldeide Martins, por ser essa pessoa dedicada, paciente e de muito carisma. Agradeço à minha orientadora, Adélia Meireles de Deus, por toda sua dedicação, ensinamentos, paciência e conhecimentos compartilhados.

Para concluir, agradeço a todos que tiveram sua parcela de contribuição na bela jornada da minha graduação.

Camila dos Santos Sousa

RESUMO

O uso de jogos e brincadeiras sempre se mostrou importante para um aprendizado lúdico e vinculado ao desenvolvimento da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, proporcionando um processo de alfabetização mais satisfatório. A presente pesquisa traz reflexões sobre como jogos e brincadeiras podem contribuir para alfabetizar e letrar crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, e a importância dessa prática do brincar, para um aprendizado significativo. Definimos como questão-problema: Como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental? Estabelecemos como objetivo geral analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental, com objetivos específicos de investigar como os jogos e brincadeiras colaboram no processo de alfabetizar e letrar crianças do primeiro ano do ensino fundamental, caracterizar as condições, metodologias e recursos da prática do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula, e averiguar como os jogos e brincadeiras são ferramentas didáticas imprescindíveis no processo de alfabetização e letramento. Para a fundamentação teórica do presente estudo, estabelecemos um diálogo com autores como Kishimoto (1996), Vygotsky (2008), Piaget (1998), Colello (2004), Aguiar (1998), Santos (2004), entre outros. Utilizamos como desenvolvimento metodológico a pesquisa de campo, com abordagem qualitativa. Estabelecemos como técnica e instrumento de produção de dados, respectivamente, a observação e a entrevista semiestruturada. A pesquisa teve como interlocutoras duas professoras do 1º ano do Ensino Fundamental da Rede Pública de Ensino na cidade de Timon – MA. Os resultados apontaram a relevância da inserção dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento da criança nos anos iniciais do ensino fundamental. Sinalizou-se a necessidade de um olhar mais atento para a prática de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do Ensino Fundamental, pois nem sempre os professores apresentam essas atividades aos alunos, devido à percepção de que demandariam mais tempo e dedicação na elaboração dos planejamentos. Conclui-se, portanto, que há uma necessidade de inserção dos jogos e brincadeiras na escolarização das crianças, pois por meio deles é possível construir aprendizagens mais significativas, dinâmicas e conectadas aos reais anseios e necessidades das crianças.

Palavras- chave: jogos; brincadeiras; alfabetização; letramento; professor.

ABSTRACT

The use of games and play has always been important for playful learning and linked to the development of learning in the early years, providing a more satisfactory literacy process. This research reflects on games and play, literacy and literacy, and the importance of this practice for meaningful learning. We defined the problem question as: How can games and games contribute to the literacy of children in the first year of elementary school?The general objective was to analyze the importance of games and play in the development of the literacy and literacy process in the early years of elementary school, with the specific objectives of investigating how games and play collaborate in the process of literacy and literacy for children in the first year of elementary school, characterizing the conditions, methodologies and resources of the teacher's practice when using games and play in the literacy and literacy process in the classroom, and proving how games and play are essential teaching tools in the literacy and literacy process. For the theoretical basis of this study, we established a dialog with authors such as Kishimoto (1996), Vygotsky (2008), Piaget (1998), Colello (2004), Aguiar (1998), Santos (2004), among others. We used field research as our methodological approach, with a qualitative approach. We established observation and a semi-structured interview as the technique and instrument for producing data, respectively. The study involved two 1st grade elementary school teachers from the public school system in the city of Timon - MA. The results showed the importance of using games and play as a pedagogical tool in the process of literacy for children in the early years of elementary school. There was a need for a closer look at the practice of games and play in the literacy process in the first year of elementary school, as teachers do not always introduce these activities to their students, due to the perception that they would require more time and dedication in planning. We therefore conclude that there is a need to include games and play in children's schooling, because through them it is possible to build more meaningful, dynamic learning that is connected to children's real desires and needs.

Key words: games; play; literacy; literacy; teacher

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 JOGOS E BRINCADEIRAS: contribuição para o processo de alfabetização e letramento	12
1.1 Conceituando jogos	12
1.2 Definindo brincadeira	13
1.3 Os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do ensino	14
1.4 Metodologias e recursos da prática do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala do 1º ano do ensino fundamental	15
1.5 Os jogos e brincadeiras como ferramentas didáticas imprescindíveis no processo de alfabetização e letramento	16
2 DIAGNÓSTICO: os primeiros passos na elaboração da proposta de intervenção pedagógica	19
2.1 Palavras iniciais	19
2.2 Relatos das observações	20
2.3 Narrativas das entrevistas	21
3 PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS DA PESQUISA	24
3.1 Tipo de pesquisa	24
3.2 Campo de pesquisa	25
3.3 Público-alvo da proposta	26
3.4 Instrumento, técnica e recurso	27
3.5 Fases da proposta	27
3.5.1 Fase I – Elaboração dos jogos e brincadeiras.	27
3.5.1 Fase II – Execução dos jogos e brincadeiras.	28
3.6 Indicadores de avaliação	30
4 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INTERFACE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: o que nos revelam os dados	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE	40
ANEXOS	41

INTRODUÇÃO

A brincadeira e o jogo são linguagens naturais das crianças e é importante que estejam presentes na escola, pois facilitam e estimulam a aprendizagem através da interação, desenvolvendo capacidades cognitivas e a coordenação motora. Além disso, possibilita a criança aprender de forma prazerosa, através da socialização com outros colegas e adultos, bem como na participação de diversas experiências de forma lúdica (Kishimoto, 2021). Nesse contexto, a escolha do tema foi motivada a partir do nosso contato com o meio escolar oportunizado pelas disciplinas de práticas e estágios curriculares obrigatórios, podemos perceber a magnitude da ludicidade no contexto da educação, pois o brincar é essencial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. É brincando que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem no contexto social.

Com base nessa justificativa, foi elaborada a seguinte questão-problema: Como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental? Essa questão-problema orientou o objetivo geral: Analisar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental. E como objetivos específicos: investigar como jogos e brincadeiras colaboram no processo de alfabetizar e letrar crianças do primeiro ano do ensino fundamental; caracterizar as condições, as metodologias e recursos da prática do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula; e averiguar como jogos e brincadeiras são ferramentas didáticas imprescindível no processo de alfabetização e letramento.

A pesquisa aqui apresentada é uma proposta de intervenção pedagógica. Foi conduzida de forma qualitativa. Para a efetivação dessa abordagem, elegemos a pesquisa bibliográfica como ferramenta central para a construção da fundamentação teórica, além de uma pesquisa de campo.

Além disso, como parte das estratégias metodológicas, adotamos como técnica a observação e como instrumento a entrevista semiestruturada. A observação durou quatro dias e teve como objetivo conhecer a realidade na qual íamos intervir. Posteriormente, foi aplicada a entrevista com as professoras do primeiro ano do turno vespertino, visando obter uma quantidade maior de informações para colaborar com a investigação do problema. Durante a entrevista, foram explorados tópicos que incluíram como os jogos e brincadeiras colaboram no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, as condições, metodologias e recursos utilizados pelo professor ao incorporar jogos e brincadeiras

no processo de alfabetização e letramento em sala de aula, e como os jogos e brincadeiras se tornam ferramentas didáticas imprescindíveis nesse processo.

Este estudo encontra-se organizado da seguinte maneira: Introdução, em que estão sendo explicitados os motivos pelos quais a escolha do tema, a problemática, objetivos gerais e específicos, além das seções I, II, III e IV e por fim as Considerações finais.

Seção I- JOGOS E BRINCADEIRAS: contribuição para o processo de alfabetização e letramento, retrata as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, assim como as metodologias e recursos pedagógicos que colaboram nesse processo, e as ferramentas imprescindíveis que tornarão essa aprendizagem vantajosa para o público-alvo. Para isso, nos fundamentamos em teóricos como Kishimoto (2021), Piaget (1996) e Collelo (2004).

Seção II- DIAGNÓSTICO: os primeiros passos na elaboração da pesquisa, apresenta o diagnóstico da escola, tornando possível produzir a descrição, classificação e explicação do desenvolvimento da escola, trazendo assim relatos de observação e resultados dos procedimentos realizados durante as visitas à escola. Este é fundamentado em teóricos como Vygotsky (1979), Queiroz (2003) e Wallon (2007).

Seção III - PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA discorre acerca dos métodos utilizados para a realização desta pesquisa. Inclui o tipo de pesquisa, no caso, optamos pela pesquisa bibliográfica para a construção da fundamentação teórica. Além disso, detalhamos o campo de pesquisa, que é a Escola de Ensino Fundamental Desembargador Odilo Costa. Neste capítulo, também são detalhados cada encontro realizado na escola, bem como os instrumentos, recursos e cada fase da proposta, especificando as atividades desenvolvidas. Para fundamentação, utilizamos autores como Gil (2002), Santos (2018) e Oliveira (2007).

Seção VI - OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INTERFACE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: o que nos revelam os dados detalha o passo a passo das atividades realizadas, assim como os resultados e a compreensão obtidos através da proposta de que os jogos e brincadeiras são ferramentas fundamentais no desenvolvimento da leitura e escrita do aluno. Para fundamentação, utilizamos autores como Pereira (2004), Queiroz (2003) e Kishimoto (2011).

Por último, na seção de *Considerações Finais*, realizamos uma abordagem sucinta de todos os dados obtidos. Estes, por sua vez, apontam que esta pesquisa teve como propósito apresentar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico capaz de amparar o processo de alfabetização e letramento de alunos do primeiro ano do ensino fundamental. Ademais,

podemos constatar a eficácia dos mesmos, que, junto com um bom planejamento e a parceria entre professor e aluno, podem suprir as necessidades dos alunos.

1 JOGOS E BRINCADEIRAS: contribuição para o processo de alfabetização e letramento

Neste capítulo abordamos os conceitos de jogos e brincadeiras, logo em seguida tratamos sobre os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, apresentando algumas fundamentações teóricas em relação às metodologias e as didáticas utilizadas no processo de alfabetização e letramento.

1.1 Os jogos educativos e sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem

De acordo com Kishimoto (2021), o jogo educativo é aquele utilizado dentro do ambiente escolar, que tem, entre outras funções, a capacidade de proporcionar integração, diversão, cooperação e tornar o ensino e a aprendizagem eficazes. Os jogos assumem um papel muito importante no ensino fundamental, desenvolvendo, sem dúvida, as capacidades afetivas e sociais das crianças, onde elas aprendem a respeitar os colegas de forma harmoniosa e pacífica. Eles vão facilitar e estimular a aprendizagem através da interação, desenvolvendo capacidades cognitivas e a coordenação motora. A escola é um local onde a criança deve adquirir conhecimento e habilidades com os jogos educacionais.

A propósito, os jogos educacionais devem se apresentar como um elemento onde a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e o jogo deve proporcionar um contexto estimulador para suas atividades mentais e ampliar sua capacidade de cooperação e criatividade. Nos jogos, as crianças começam a estabelecer e entender regras, que podem ser constituídas por ela mesma ou pelo grupo.

Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de se fazer entender e de comparar o seu ponto de vista com o do outro. Com isso, incentivam-se os alunos a ter uma autoavaliação, na qual poderão constatar por si mesmos os avanços que são capazes de realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

O jogo, no passado, já era visto como uma importante ferramenta de auxílio no processo de educação. Era recomendado que as crianças se ocupassem com jogos educativos que agregassem valores sociais.

A criança procura o jogo como uma necessidade ou distração. É pelo jogo que ela se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu

caráter, tudo que ela traz no seu eu em formação, torna – se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (Kishimoto 1993, p.106)

Diante dessa realidade, podemos dizer que os jogos fornecem as crianças à possibilidade de serem sujeitos ativos, construtores do seu próprio conhecimento, tornando-se autônomas progressivamente diante dos estímulos, habilidades e atitudes necessárias para sua participação social, a qual ocorre mediante a convivência com seus companheiros da mesma idade e com os mais velhos.

Além disso, é por meio deles que se consegue desenvolver e estimular as crianças em diversas situações educacionais, sendo uma ferramenta para analisar e avaliar as competências e potencialidades das crianças envolvidas, construindo assim seu processo de ensino aprendizagem em diferentes meios e estratégias.

1.2 A brincadeira e sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem

A brincadeira é uma linguagem natural das crianças e é importante que esteja presente na escola, para que os alunos possam se expressar e desenvolver através de atividades lúdicas. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2018), o brincar se torna fundamental tanto para o aprendizado como para o desenvolvimento das crianças. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, através da socialização com outros colegas e adultos e da participação em diversas experiências de forma lúdica (Brasil, 2018). Segundo Kishimoto (1996, p.26), "Brincar é a fase mais importante na infância do desenvolvimento humano neste período, por ser uma auto ativa representação do interno, a representação de necessidades e impulsos internos."

Convém dizer que as brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo — imaginação, fantasia, símbolos — e o mundo externo, a realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições para separar esses dois mundos e adquirir domínio sobre eles. Para Piaget (1998), o intelectual não pode ser separado do físico; assim, não há aprendizado sem um funcionamento total do organismo. A brincadeira e o jogo, nesse aspecto, assumem funções fundamentais no desenvolvimento do indivíduo, em que a atividade lúdica é o berço obrigatório e relacional às atividades intelectuais da criança, ou seja, indispensável ao processo de desenvolvimento educacional.

Já para Vygotsky (2001), a brincadeira é o meio natural para o desenvolvimento de comportamentos morais. Ou seja, é nela que a criança encontra o maior número de regras básicas para sua inserção na sociedade. Sendo assim, o brincar para a criança é obedecer aos

impulsos conscientes e inconscientes que levam às atividades físicas e mentais de grande significado. Por ser o brincar do interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar e conhecer novas palavras, situações e habilidades.

A partir disso, podemos acrescentar que a brincadeira é uma atividade social específica; ou seja, é fundamental na interação e construção de conhecimento da realidade das crianças e estabelece um vínculo com a função pedagógica.

1.3 Os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental

Os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento das crianças, pois através do brincar e do jogar elas desenvolvem habilidades necessárias para o processo de alfabetização e letramento. O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a atenção, a concentração, e o raciocínio lógico, além de englobar diferentes áreas do conhecimento. Isso significa que jogar ou brincar é uma “[...] ação lúdica e não somente a ideia de regras ou competições”. (Santos, 2014, p.11)

Nesse sentido, é pertinente dizer que no processo de alfabetização e letramento, por meio de jogos e brincadeiras, pode ser importante tanto para o aluno quanto para o professor. Para o aluno, é uma forma mais dinâmica de aprender, enquanto para o professor, isso auxilia a tornar o ambiente escolar um lugar mais agradável, onde a aprendizagem realmente acontece. Isso indica que alfabetizar ludicamente, usando jogos e brincadeiras, pode ajudar no desenvolvimento psicomotor e cognitivo da criança.

Desse modo, é preciso que o docente saiba como aliar essa prática com o aprendizado e de que forma pode realizar isso no ambiente escolar, principalmente para auxiliar na alfabetização dos alunos. Jogos e brincadeiras são instrumentos usados para facilitar a aprendizagem e são indispensáveis para o desenvolvimento da criança. Por meio das brincadeiras, a criança explora o mundo ao seu redor e interage com os outros, desenvolvendo sua imaginação e criatividade. Conforme Colello (2004), brincar faz parte da experiência de ser criança, e através dessa ferramenta é possível alfabetizar e tornar a criança um sujeito ativo e não apenas receptivo na obtenção de um aprendizado significativo.

Ademais, os jogos e brincadeiras fazem parte da vida de todos os seres humanos. Em cada fase da vida, há uma maneira de ver esses elementos, e é na infância que há um significado maior, pois é nessa fase que a criança pode realmente se expressar, brincar livremente sem medo do que os outros podem pensar. Na brincadeira, ela cria, fantasia, corre e pula. Quando se é

adulto, também há uma necessidade de brincar, porém essa é limitada, pois o brincar já não é visto como algo apropriado para a idade.

Em suma, a alfabetização por meio dos jogos e brincadeiras pode ser importante tanto para o aluno quanto para o professor. Para o aluno, é uma forma mais dinâmica de aprender, e para o professor, isso ajuda a tornar o ambiente escolar um lugar mais agradável, onde o aprendizado realmente ocorre de forma dinâmica.

1.4 Metodologias e recursos da prática do professor: contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala do 1º ano do Ensino Fundamental

Segundo Kishimoto (2011), o uso de jogos educacionais com fins pedagógicos nos leva a situações de ensino-aprendizagem, visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa, no que se refere aos aspectos cognitivos. Nesse sentido, Macedo, Petty e Passos (2005) contribuem, dizendo que o jogo vai contribuir para que a criança adquira conhecimentos e desenvolva habilidades e competências.

Nesse sentido, o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento do aluno, em atividades que possam desafiá-los, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula. Portanto, o uso de atividades lúdicas como brincadeiras, jogos, músicas e expressão corporal, como prática pedagógica, além de contribuir para o aprendizado dos alunos, possibilita ao professor tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes. Segundo Vygotsky (apud Rolim e

Tassigny, 2008, p.177), “[...] o brincar relaciona – se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender, na brincadeira, reside a base daquilo que mais tarde, permitirá a criança aprendizagens mais elaboradas.”

O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para enfrentar as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. O uso de jogos como recurso metodológico pode ser uma saída para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado na escola mais dinâmico e prazeroso. Nesse sentido, "Toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem. O educador deve facilitar o ensino utilizando atividades lúdicas que criarão um ambiente favorável ao processo de aquisição e autonomia de aprendizagem dos alunos." (Rau, 2007, p.32).

Salientamos que quando o professor utiliza os jogos e brincadeiras em sua metodologia como recursos pedagógicos, eles não proporcionam apenas prazer. Eles também auxiliam na

construção da leitura e escrita, bem como na interação entre os alunos, contribuindo para o seu desenvolvimento social. A BNCC (Brasil, 2018) estabelece como eixos estruturantes para a educação a utilização do brincar e jogar no processo de alfabetização e letramento das crianças, com a finalidade de desenvolver e socializar a partir dessas práticas. Os jogos podem ser utilizados tanto para a interação quanto para as brincadeiras.

Por fim, conforme Freire (2000), o conhecimento é construído nas interações que o sujeito estabelece, principalmente com o meio social e o meio ambiente. Assim, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras que acontecem na comunidade refletem toda a bagagem cultural que os indivíduos vão acumulando ao longo de sua existência.

1.5 Os jogos e brincadeiras: ferramenta didáticas imprescindíveis no processo de alfabetização e letramento

O brincar favorece as relações de autonomia, pois a criança assume um papel ativo em seu aprendizado ao reconhecer os brinquedos e as brincadeiras, construindo assim novos objetos e apropriando-se do conhecimento enquanto interage com outras crianças. Conforme Kishimoto (1997, p.36), "Os objetos que atualmente concedemos como brinquedos eram representações que tinham significados no mundo adulto, voltados para práticas sociais ou religiosas, os quais, nas mãos das crianças, tornam-se brinquedos."

O brinquedo na Idade Média era uma representação do mundo dos adultos, voltado para práticas sociais ou religiosas, enquanto as crianças transformavam qualquer objeto em brinquedos. Com isso, jogos e brincadeiras devem fazer parte do cotidiano escolar, buscando sempre alternativas que promovam o desenvolvimento na construção do conhecimento. Podemos observar que as brincadeiras sempre tiveram um aspecto próprio, além de contribuir para o desenvolvimento das crianças ao adquirirem autonomia, coordenação motora, concentração e criatividade em diversos contextos sociais, seja no desenvolvimento de suas ações em saber fazer e ser.

Na verdade, a criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras. As atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático-pedagógicos que visam proporcionar o desenvolvimento integral do educando. Uma brincadeira pode ser uma vivência lúdica para um sujeito e para outro não. Por conta disso, deve-se tomar cuidado com a detetização excessiva das atividades lúdicas e com a burocratização de tudo, para que não se percam os momentos de efetiva vivência do cotidiano escolar. Bacelar (2009) também afirma que não basta apenas propor brincadeiras. Estas têm que

propiciar a vivência de um estado lúdico e não simplesmente assumir o caráter de atividades que sirvam de apoio para alcançar objetivos. Ou seja, é preciso que realmente haja ludicidade.

Ainda é possível afirmar que os jogos e brincadeiras possibilitam o trabalho didático em sala de aula. O uso do jogo no cotidiano escolar, presente no planejamento e inserido na prática do educador traz diversos benefícios. Aguiar (1998, p. 36), mencionando Piaget (1962 e 1976), afirma que "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa". O autor ainda destaca que os jogos são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Concordando com essa perspectiva, o raciocínio lógico presente nos jogos estimula diversas regiões cerebrais e possibilita à formação de novos caminhos, facilitando a aprendizagem, a comunicação, à agilidade e estimulando inúmeras habilidades cognitivas.

Diante do exposto, compreendemos que as brincadeiras e jogos didáticos articulam prazer e aprendizagem, motivam mais os sujeitos e possibilitam uma aprendizagem mais ampla. Entretanto, não basta apenas levar um jogo ou brincadeira para a sala de aula e esperar que, por si só, seja eficiente. O professor continua sendo um mediador das relações e precisa, intencionalmente, selecionar recursos didáticos em função de seus objetivos. A variedade e as possibilidades de usos e adaptações são amplas.

A criança demonstra, a partir do lúdico e da brincadeira, interesses e gostos, desenvolve suas emoções e sua expressividade, bem como a capacidade de resolução de problemas e desafios, construindo, assim, sua identidade; trata-se de algo sério e não apenas algo para "passar o tempo", como muitos equivocadamente pensam. Saveli e Tenreiro (2011, p. 121) ressaltam que:

O brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder, percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Na brincadeira, adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual, aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.

Diante do pensamento dos autores, podemos dizer que por meio de atividades com jogos, as crianças têm a oportunidade de descobrir, inferir e experimentar situações de aprendizagem e, até mesmo, da vida social, proporcionando grandes contribuições para sua formação como cidadãos e acadêmicos. Os jogos trabalham as relações interpessoais, as regras, a afetividade e o cognitivo.

Nesse sentido, recorreremos ao pensamento de Magalhães e Araújo Junior (2012), que apontam algumas contribuições na apropriação da língua por meio do trabalho com 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; Araújo Junior, 2012, p. 5)

Em suma, o uso de jogos e brincadeiras pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração e o raciocínio lógico, além de englobar diferentes áreas do conhecimento. Dessa forma, constituem-se em recursos importantes no processo de alfabetização e letramento.

2 DIAGNÓSTICO: os primeiros passos na elaboração da proposta de intervenção pedagógica

2.1 Palavras iniciais

A palavra "diagnóstico" tem suas raízes na Grécia antiga, sendo composta pelas partículas "dia", que carrega o significado de "através", e "gnosis", que denota "conhecer". Nesse contexto, o processo de diagnóstico se inicia com a coleta de informações. Esses dados são posteriormente analisados para embasar a tomada de decisões e as intervenções necessárias.

Além disso, o diagnóstico possibilita a descrição, classificação e explicação do envolvimento de diferentes agentes no âmbito pesquisado. Com base no diagnóstico realizado, torna-se viável tomar decisões relacionadas ao objeto de estudo. Também é válido afirmar que os resultados do diagnóstico são úteis para explorar, identificar, adaptar e prever aspectos do fenômeno em análise. Isso auxilia no planejamento de intervenções iniciais e na proposição de ações que contribuam de forma eficaz para o desenvolvimento do fenômeno em estudo.

Nesse contexto, a presente pesquisa se dedica a uma análise na escola que é o foco da investigação, visando avaliar diversos aspectos. Esses aspectos englobam, em primeiro lugar, analisar como os jogos e brincadeiras colaboram no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Adicionalmente, são examinados as condições, as metodologias e os recursos da prática do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula e, por fim, é verificado como os jogos e brincadeiras são ferramentas didáticas imprescindíveis no processo de alfabetização e letramento.

É importante ressaltar que a elaboração desse diagnóstico foi fundamentada em procedimentos de observação, os quais se apoiam em nossas percepções e conhecimentos obtidos por meio de entrevistas realizadas com duas professoras da instituição escolar em questão.

2.2 Relatos das observações

Durante o mês de agosto de 2023, demos início ao processo de observação na Escola Municipal de Ensino Fundamental Desembargador Odilo Costa, que se encontra situada no seguinte endereço: Rua Justino de Oliveira Costa, SN São Benedito. 65630-440 Timon – Ma.

Ao longo desse período, realizamos um total de quatro observações na mencionada instituição escolar.

Nosso primeiro contato com a escola foi para explicarmos sobre a nossa pesquisa e saber se seria possível realizar a pesquisa na escola. Após a apresentação da pesquisa, a gestão da escola aceitou a realização da pesquisa na instituição.

Com base no que foi observado na sala de aula foi possível perceber que a professora incentiva os alunos de maneira significativa na leitura e na escrita, utilizando brincadeiras com textos e realizando dinâmicas para que todas as crianças se interessassem durante as aulas. Ela conduzia de uma forma divertida, o que despertava o interesse de todos. Às vezes, precisava realizar sorteios para chamar um de cada vez, e dessa forma todos participavam. A professora é bastante organizada com sua turma e demonstra muita atenção ao progresso da aprendizagem e desenvolvimento de cada um de seus alunos. Ela se esforça para manter todos interagindo durante as atividades. Nesse sentido, convém salientar que, segundo Piaget (1998), os jogos são essenciais na vida das crianças.

Antes de começar a aula, a educadora faz uma acolhida com os alunos utilizando jogos de palavras. Quem conseguir formar mais palavras ganha um brinde no final da aula. Em seguida, ela distribui um caderno do programa "Educar pra Valer", com o qual a escola está trabalhando em sala de aula com os alunos. São um caderno de Português e outro de Matemática. A professora precisa concluir esses cadernos até o final do ano letivo. Ela conta com uma auxiliar para ajudá-la com as crianças que têm necessidades especiais. Na sala, há quatro alunos que são autistas, mas no grau leve. São bastante inteligentes e participativos. A professora e a auxiliar utilizam jogos com letras para avaliar o desenvolvimento de cada um. No entendimento de Kishimoto (1993, p. 50), "o poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento."

Observamos, também, que a professora sempre incentiva em sala de aula brincadeiras com os alunos. A professora relatou que com o uso desses recursos de jogos e brincadeiras, as crianças melhoraram bastante na questão da leitura e da escrita. É esse o objetivo que a escola quer alcançar com eles até o final do ano letivo. Kishimoto (1996, p. 36) afirma que é "enorme a importância da influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança."

2.3 Narrativas das entrevistadas

A entrevista foi realizada no mês de setembro, abordando diversas questões pertinentes ao tema em estudo. Durante essa entrevista, foram explorados tópicos que incluíram como os jogos e brincadeiras colaboram no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, as condições, as metodologias e os recursos da prática do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula e como os jogos e brincadeiras são ferramentas didáticas imprescindíveis no processo de alfabetização e letramento. A seguir, destacaremos os questionamentos feitos às professoras, bem como o relato de cada uma. O primeiro questionamento consistiu em saber: Quais são os potenciais benefícios e impactos que você observa quando jogos e brincadeiras são incorporados no processo de ensino de leitura e escrita dos seus alunos?

Acerca desse questionamento a professora Diana relatou o seguinte:

Uso de jogos e brincadeiras sempre se mostrará como um importante dispositivo para um aprendizado lúdico e vinculado. Tem como crianças aprender brincando e, também desenvolver o aprendizado deles nos anos iniciais e proporciona um aprendizado satisfatório. Porque quando crianças aprendem brincando, tudo se torna mais fácil e simples tanto para o educando como para o educador.

A professora Terezinha relatou que:

Contribui muito porque facilita muito mais no aprendizado deles, enriquece e faz com que eles aprendam com mais facilidade e rapidez. De certa forma, vão aprender brincando, o que é muito bom. Por isso, sempre faço uma acolhida antes de começar a aula, porque é uma forma de introduzir o assunto antes. Da mesma forma, são as brincadeiras que vão enriquecer com jogos envolvendo conteúdos, eles aprendem muito mais do que se fosse direto no assunto.

De acordo com Kishimoto (2010), é através do brincar que a criança se expressa, aprende e se desenvolve. É brincando que ela satisfaz as necessidades que surgem no seu cotidiano. Para ela, as atividades com brincadeiras, além de serem muito prazerosas, são a forma pela qual ela se expressa, ordena seus pensamentos, organiza e desorganiza, constrói e reconstrói seu mundo. Nessa direção, Vygotsky (1979, p. 45) afirma que “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo emocional, social, psicológico.”

O segundo questionamento teve como intuito saber sobre: Quais as condições que a escola oferece para que você possa efetivamente incorporar jogos e brincadeiras no processo

de alfabetização e letramento em sala de aula, levando em consideração recursos disponíveis e limitações?

Ao que tange a esse aspecto a professora Diana relatou que:

A escola sempre ela está disponibilizando os materiais como jogos e brincadeiras durante a alfabetização das crianças, tem biblioteca que é acompanhado dos jogos e sempre eles estão disponibilizando esses materiais para utilizar em sala de aula.

A professora Terezinha relatou o seguinte:

A escola não oferece nada. A única coisa que ela oferece para a aula de matemática são jogos de tabuleiro e bingo. Para a área de português, tudo o que preciso tenho que tirar do meu bolso para comprar o material que vou precisar nas aulas. A escola não me oferece nenhuma condição. A única condição que ela oferece é o texto xerocado e atividades. Eu criei jogos para eles, como a corrida da leitura, onde trazem um carrinho e jogam até chegar à letra. Quem formar mais palavras ganha um prêmio. Também fiz um dado bem colorido para eles.

No relato das duas professoras, é possível identificar que não há unanimidade no que tange às condições que a escola oferece para a incorporação de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula. Diante dessa realidade, convém ressaltar que 'o brincar é uma linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com outro e com o mundo' Neiva, bem como é através dos jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança vai construindo seu mundo e seu conhecimento sobre a realidade em que vive.

O terceiro questionamento reporta a seguinte pergunta: Quais metodologias específicas você utiliza ao integrar jogos e brincadeiras no ensino de leitura e escrita? Com relação a este questionamento, a professora Diana relatou:

Na metodologia que utilizo, o lúdico e os jogos são fundamentais para a aprendizagem das crianças. Proponho, justamente a partir deles, o uso de jogos e brincadeiras para que as crianças possam compreender os conteúdos de forma mais significativa e prazerosa. Além disso, essa abordagem também tende a chamar mais a atenção delas. Sempre utilizo essa tática para envolvê-las mais. Através dos jogos e da ludicidade, conseguimos desenvolver o aprendizado de forma muito mais significativa.

Professora Terezinha:

A metodologia que utilizo inclui brincadeiras, embora eu as utilize com menos frequência. Gosto especialmente de aplicá-las durante a acolhida. Trabalho com música através de uma atividade em que coloco palavras e elas são

movimentadas quando a música para. Os alunos pegam uma palavra e tentam lê-la para a turma. Outra estratégia que uso com frequência é trabalhar com frases. Os alunos vêm, pegam uma frase e depois a leem para os colegas. Também realizo atividades de auto ditado e bingo de palavras com letras. Ao final, há uma recompensa. Procuro sempre tornar as aulas diferentes e envolventes através do uso de jogos.

É por meio dos jogos que a criança pode ir percebendo-se como indivíduo, criando sua própria identidade e construindo seu próprio pensamento, ou seja, “a criança vê o mundo através do brinquedo”. Isso significa que o brincar para crianças é bem mais que diversão, é algo sério, que possui significado, elas não somente por brincar, elas necessitam brincar, pois se não existissem os jogos seria muito difícil para a criança se expressar, porque elas utilizam dessa ferramenta não somente para se divertir, mas para também se expressar, tanto que, muitas crianças revelam e se comunicam através de desenhos.

A quarta pergunta do roteiro da entrevista permeou o seguinte questionamento: Como você adapta e personaliza a implementação de jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização e letramento para atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem dos seus alunos? Com relação a este questionamento, segue os relatos da professora Diana e Terezinha respectivamente.

Recursos utilizados, como jogos, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra, dado sonoro e palavras com rimas. Utilizamos vários recursos na prática alfabetização. Os recursos que utilizo são dados, carrinho para corrida de leitura, bombons. São esses os tipos recursos que estou sempre utilizando nas minhas aulas. Os jogos que trabalho de acordo com conteúdo, que estou abordando. No caso de ontem que trabalhei letra “J”, então procurei jogos com família da letra “J”.

Salientamos que quando as crianças brincam, a aprendizagem acontece, pois "a aprendizagem é construção do conhecimento" (Queiroz, 2003, p. 22). Na brincadeira, a criança se solta, permitindo que sua liberdade e criatividade fluam, podendo assim descobrir se como pessoa. Segundo Henry Wallon (2007), toda atividade da criança é lúdica, desde que não seja imposta. Para ele, é imprescindível que a criança tenha oportunidade de brincar, pois é através do corpo que ela estabelece a comunicação.

Nessa perspectiva, a partir dos relatos produzidos pela entrevista semiestruturada e pelas observações feitas em sala de aula, verificamos que as professoras, de modo geral, compreendem a importância dos jogos e das brincadeiras para a aprendizagem dos alunos. Assim, pensamos em práticas que utilizam o jogo e a brincadeira com o intuito de contribuir de alguma forma para as práticas docentes da escola campo de pesquisa. Portanto, elaboramos uma

proposta de intervenção pedagógica com jogos e brincadeiras. A seguir, apresentamos esta proposta.

3 PERCURSO METODOLOGICO DA PESQUISA

3.1 Tipos de pesquisa

Para a construção da proposta metodológica, optamos por adotar a abordagem da pesquisa qualitativa. Esta escolha se fundamenta na busca pela compreensão aprofundada e contextualizada do fenômeno em questão, permitindo explorar nuances e aspectos subjetivos que podem não ser capturados por abordagens quantitativas. Conforme afirmado por Denzin e Lincoln (2005), a pesquisa qualitativa "visa capturar a complexidade da vida social, indo além dos números para explorar as qualidades dos fenômenos". Essa abordagem se alinha com nosso objetivo de mergulhar nas perspectivas dos participantes e compreender as relações subjacentes.

Para a efetivação dessa abordagem, elegemos a pesquisa bibliográfica como ferramenta central para a construção da fundamentação teórica. Conforme apontado por Santos (2018), a pesquisa bibliográfica desempenha um papel crucial ao estabelecer as bases conceituais e teóricas do estudo, permitindo situar a pesquisa dentro do contexto acadêmico e embasando a análise dos resultados. Também realizamos uma pesquisa de campo, pois, de acordo com Gil (2002, p. 41), esta abordagem tem o objetivo de proporcionar maior familiaridade com o problema, na perspectiva de "torná-lo mais explícito ou de constituir hipóteses".

Ressaltamos que, para garantir o progresso bem-sucedido deste estudo e alcançar os resultados desejados, planejamos colaborar estreitamente com a equipe de professores, agendando quatro dias separados dedicados ao desenvolvimento do projeto. Esses dias foram cuidadosamente selecionados e agendados com antecedência, de modo a evitar qualquer interferência com as atividades escolares em andamento.

3.2 Campo da pesquisa

A pesquisa foi conduzida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Desembargador Odilo Costa, localizada na Rua Justino de Oliveira Costa, SN São Benedito. 65630-440 Timon – MA. A escolha dessa escola como contexto empírico foi baseada em critérios específicos que foram cuidadosamente considerados. Estes critérios incluem: uma excelente proposta pedagógica, uma infraestrutura boa que acomoda um total de mais de 500 alunos, onde o material didático é gratuito e tem um corpo docente comprometido com desenvolvimento e evolução dos alunos.

3.3.1 Escola Municipal de Ensino Fundamental Desembargador Odilo Costa

A escola, em sua estrutura física, conta com uma diretoria, uma secretaria, uma sala de professores com armários, ventilador e banheiro, uma cozinha, dois banheiros (sendo um masculino e um feminino), um banheiro interno, uma quadra poliesportiva e nove salas de aula, conforme é possível observar nas fotos a seguir.

Foto1: Fachada da Escola



Fonte – Arquivo das pesquisadoras (2024)

Foto 2- Sala de Aula_



Fonte-Arquivo das pesquisadoras (2024)

A escola compromete-se a oferecer uma educação e ensino de qualidade, visando não apenas atender às necessidades dos pais, mas também promover o crescimento dos alunos e da comunidade.

3.3 Públicos-alvo da proposta

A constituição dos participantes desta pesquisa seguiu critérios específicos estabelecidos para garantir uma amostra qualificada e relevante. Os critérios básicos de participação foram os seguintes: ser professor do 1º ano do Ensino Fundamental, trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula e comprometer-se voluntariamente a participar do estudo.

Esses critérios de participação foram estabelecidos para garantir que os dados coletados sejam representativos e relevantes para os objetivos da pesquisa, contribuindo para uma análise aprofundada e fundamentada das práticas pedagógicas no contexto específico considerado.

O primeiro contato com os interlocutores ocorreu no dia 04/09/23. Nesse primeiro encontro, observamos a quantidade de alunos, a ambientação da sala de aula, a rotina dos alunos, os jogos e brincadeiras utilizados em sala de aula, assim como a relação entre os alunos e a dinâmica do professor.

O segundo encontro ocorreu no dia 13/09/23. Nesse encontro, observamos a aula e como ela é ministrada. Percebemos que a professora precisa seguir o cronograma dos cadernos

enviados pela Secretaria de Educação de Timon - MA, referentes ao IDEB, nos quais os alunos respondem atividades de língua portuguesa e matemática.

No terceiro encontro, além de observarmos a aula da professora, ajudamos a professora com as atividades, mediando os alunos nas tarefas, pois a cuidadora, que auxilia a professora em sala de aula, havia faltado.

No último encontro de observação, ficamos atentos à dinâmica da professora ao utilizar brincadeiras com os alunos para responder às questões que ela colocou no quadro, onde chamava os alunos para responder a um cartaz. Após as observações, foram realizadas as entrevistas com as duas professoras para embasar as atividades criadas para o desenvolvimento da proposta pedagógica.

É importante ressaltar que, a fim de proteger a identidade dos participantes, optamos por usar codinomes fictícios para identificá-los. Os codinomes escolhidos são Diana e Terezinha. Esses codinomes foram escolhidos para preservar a confidencialidade dos participantes, permitindo-nos explorar suas visões e experiências de maneira respeitosa e ética.

3.4 Instrumentos, técnica e recursos

Para a realização da proposta, adotamos como técnica a observação e como instrumento a entrevista semiestruturada. Segundo Lakatos e Marconi (2010, p. 174) “a observação ajuda o pesquisador a identificar e a obter provas a respeito de objetivos sobre os quais os indivíduos não têm consciência, mas que orientam seu comportamento.” Para Oliveira (2007, p. 86) “a entrevista é um excelente instrumento de pesquisa por permitir a interação entre pesquisador (a) e entrevistado (a) e a obtenção de descrições detalhadas sobre o que o está pesquisando”. Destacamos que a observação durou quatro dias e tínhamos como objetivo conhecer a realidade que íamos atuar subsequente foi aplicado à entrevista com as professoras do primeiro ano do turno vespertino, a fim de oportunizar uma quantidade maior de informações para colaborar a responder a investigação do problema.

Adicionalmente, como parte das estratégias metodológicas, integramos jogos e brincadeiras como recursos. Dessa forma, selecionamos os seguintes jogos: "Batalha das Palavras" e "Bingo das Letras", e as seguintes brincadeiras: "Sugando Letras" e “Caixa de Letras com Música”.

3.5 Fases da proposta:

Fase I- Elaboração dos jogos e brincadeiras

Os jogos e brincadeiras foram desenvolvidos com a intenção de colaborar com a leitura dos alunos, trazendo a ludicidade como uma comprovação de que eles têm o poder de tornar essa fase da alfabetização e letramento é mais fácil e produtiva. Assim, buscamos em livros, revistas e sites educativos. Ressaltamos que foi uma busca atenta e cuidadosa, a fim de escolher os jogos e brincadeiras que pudessem ajudar a atingir os objetivos da pesquisa. Dessa busca, escolhemos os jogos "Batalha das Palavras" e "Bingo das Letras", e as brincadeiras "Sugando Letras" e "Caixa de Letras com Música".

Fase II – Execução dos jogos e brincadeiras

Os jogos e brincadeiras foram realizados em dois encontros. Salientamos que a intenção era realizar seis encontros, pois acreditamos que quanto mais atividades lúdicas desenvolvêssemos com os alunos, mais poderíamos contribuir para a sua aprendizagem. No entanto, não foi possível realizar os seis encontros, pois a professora não poderia disponibilizar mais dias devido ter que seguir o cronograma da Secretaria de Educação de

Timon-MA. A seguir, apresentamos os jogos e brincadeiras:

Jogo: Bingo das sílabas

- **Objetivos:** Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração e identificação dos sons das sílabas iniciais de diferentes palavras na cartela do bingo.
- **Habilidades:** Os participantes irão desenvolver habilidades como a leitura de palavras, identificação de regras ortográficas, raciocínio e a capacidade de se expressar. Além disso, o jogo auxiliará na memorização, desenvolvimento da atenção e rapidez. (EF01LP06) Segmentar oralmente palavras e sílabas.
- **Ações:** Os participantes foram divididos em grupos para a realização do bingo.
- **Tempo de execução:** 30 minutos.

Jogo: Batalha das palavras

- **Objetivos:** Identificar a sílaba como unidade sonora, segmentar palavras em sílabas, comparar palavras quanto ao tamanho por meio da contagem do número de sílabas e perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.
- **Habilidades:** (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros das palavras (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita, (EF01LP07) Compreender as notações do sistema da escrita alfabética em segmentos sonoros, (EF01LP13) Comparar o som à grafia de diferentes partes da palavra e (EF01LP09) Comparar as palavras identificando semelhanças e diferenças entre seus sons e suas partes.
- **Ações:** A turma foi dividida em 4 grupos com 6 participantes cada. Cada participante ia até a frente, escolhia uma carta com uma imagem, todos mostravam as imagens para o resto da turma e juntos contavam a quantidade de sons e sílabas. Vencia o aluno que tivesse a carta com a palavra que possuía mais sílabas, e assim atribuía pontos ao seu grupo.
- **Tempo de execução:** 30 minutos.

Brincadeira: Caixa de letras com música

- **Objetivos:** Trabalhar o aprendizado de letras e sons, auxiliar na alfabetização, desenvolver a coordenação viso-motora, leitura e escrita de palavras.
- **Habilidades:** (EF02LP07) Escrever palavras, frases e textos curtos nas formas imprensa e cursiva. (EF15LPO4) Identificar o efeito do sentido produzido pelo uso de recursos expressivos. (EIO3EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a outras pessoas.
- **Ações:** A brincadeira foi realizada com os alunos em forma de círculo, onde cada um cantava junto e passava a caixa para o colega.
- **Tempo de execução:** 30 minutos.

Brincadeira: Sugando letras

- **Objetivos:** Verificação da leitura dos alunos, localização e organização de letras que compõem a palavra, identificação das letras que estão na palavra.
- **Habilidades:** (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto que formam as palavras. (EF01LP07) Compreender as notações do sistema da escrita alfabética e os segmentos sonoros. (EF15LP02A) Estabelecer expectativas em relação ao texto ou palavra a partir de conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção do gênero textual, bem como de recursos gráficos, imagens e dados.
- **Ações:** Nessa atividade, os alunos, em duplas, formaram o nome das figuras postas sobre a mesa junto com o alfabeto móvel. Usando um canudo sem as mãos, os alunos sugaram cada letra que compõe a palavra e assim formaram o nome da figura exposta.
Em seguida, falaram em voz alta as letras que formam o nome da figura.
- **Tempo de execução:** 30 minutos.

3.6 Indicadores de avaliação

- **Participação Ativa:**

Indicador: Observar o envolvimento e participação ativa dos alunos durante as atividades.

Critérios: Avaliar o nível de engajamento, entusiasmo e participação de cada aluno nas atividades propostas. Alunos mais ativos podem indicar uma maior aceitação e interesse nas práticas de alfabetização e letramento por meio de jogos e brincadeiras.

- **Desenvolvimento de Habilidades Literárias:**

Indicador: Analisar o progresso na identificação de letras, formação de sílabas, leitura de palavras e compreensão textual.

Critérios: Avaliar a capacidade dos alunos em aplicar conceitos de alfabetização e letramento durante os jogos e brincadeiras. Observar se há avanços na identificação de letras, na formação correta de palavras e na interpretação de textos curtos, indicando o desenvolvimento de habilidades literárias.

- **Colaboração e Interação entre os Alunos:**

Indicador: Avaliar a colaboração e interação entre os alunos durante as atividades.

Crítérios: Observar como os alunos colaboram entre si, se há troca de conhecimentos, apoio mútuo e respeito durante as atividades. A interação social pode ser um indicativo do impacto positivo das práticas de alfabetização e letramento por meio de jogos, promovendo um ambiente cooperativo e estimulante.

Esperamos com esses indicadores uma avaliação mais precisa do desempenho dos alunos, mas também fornecem insights valiosos sobre o impacto das práticas lúdicas no desenvolvimento de habilidades literárias.

4 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA INTERFACE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: o que nos revelam os dados

No âmbito da educação infantil, reconhece-se a importância de estratégias pedagógicas que promovam o desenvolvimento integral das crianças. Nesse contexto, esta proposta foi concebida com o objetivo de explorar a capacidade intrínseca das atividades lúdicas para engajar e estimular o desenvolvimento infantil de maneira natural e prazerosa. Através de uma cuidadosa seleção de jogos e brincadeiras, buscou-se criar um ambiente educativo e acolhedor, proporcionando às crianças oportunidades significativas de aprendizado, interação e expressão.

Acreditamos que os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no processo de alfabetização e letramento, oferecendo às crianças uma abordagem lúdica e envolvente para o desenvolvimento das habilidades linguísticas. Ao participar de atividades recreativas, as crianças não apenas adquirem conhecimento sobre letras e palavras, mas também cultivam o gosto pela aprendizagem. Para exemplificar essas possibilidades, tomaremos exemplos da proposta realizada com crianças do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Desembargador Odilo Costa. Apresentaremos os jogos e brincadeiras realizadas por essas pesquisadoras com as crianças da referida escola, a saber: os jogos "Bingo das Sílabas" e "Batalha das Palavras", visando verificar a leitura e compreensão dos alunos em relação à leitura e escrita. Além disso, executamos as brincadeiras "Caixa das Letras com Música" e "Sugando Letras" com a finalidade de avaliar o nível de leitura e atenção dos alunos.

A seguir apresentamos os resultados obtidos durante a aplicação do projeto, destacando as contribuições observadas no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças participantes.

O jogo do Bingo das Letras foi realizado com os alunos do 1º ano do ensino fundamental. O objetivo desse jogo é observar se as crianças conheciam as sílabas e, posteriormente, realizavam a leitura para que todos na sala pudessem ouvir. Este jogo é muito importante para a aprendizagem dos alunos, pois por meio dele podemos avaliar as competências e habilidades deles.

No primeiro momento, organizamos grupos e distribuimos cartelas para cada um. Aquele grupo que preenchia a cartela primeiro por completo gritava "Bingo". As crianças ficaram muito empolgadas com o jogo, e foi tão proveitoso que elas queriam repetir tudo novamente. Infelizmente, o tempo já não permitia mais. No final, os ganhadores do Bingo recebiam um prêmio, e a atividade teve duração de 30 minutos.

Durante a brincadeira, todos conseguiram se desenvolver muito bem. Eles identificaram as sílabas corretamente e depois fizeram a leitura para todos os colegas da turma. Alguns se sentiram um pouco com dificuldade no começo, mas depois se esforçaram e conseguiram se envolver com os outros. Foi uma brincadeira bastante dinâmica, na qual todos se sentiram à vontade para participar. Eles queriam continuar ainda mais, porém o tempo não permitia. O importante é que todos gostaram e se saíram muito bem no desenvolvimento das atividades.

Ademais, em todos os jogos trabalhados, houve a participação integral de todos os alunos. Em alguns momentos, foi possível perceber que até os mais tímidos e quietos haviam se soltado e estavam interagindo com seus colegas. Todos se dedicaram e fizeram boas leituras, reconhecendo as sílabas e pronunciando-as para toda a sala ouvir. Metade da turma conseguiu ler muito bem, enquanto outros tiveram um pouco de dificuldade, mas deram o seu melhor ao participar das brincadeiras até o final.

Foto 3- Jogo: Bingo das Letras



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2024)

A propósito, percebemos que o uso dos jogos na oficina mostrou como é importante ir além. Por meio das experiências relatadas, foi possível observar a participação dos alunos com entusiasmo e interesse, o que os ajudou em seu desenvolvimento. Para Wallon (1981), o jogo é uma forma de organizar o acaso, gerar a ficção e permitir a infração do cotidiano e suas normas.

Por meio do brinquedo e dos jogos, a criança é educada e aprende de várias formas, pois o brinquedo é parte da cultura e ajuda as crianças a aprenderem melhor, o que faz toda a diferença na hora de alfabetizar. Por isso, para tornar esses momentos mais dinâmicos, foram trabalhados jogos cuidadosamente selecionados e confeccionados. Optou-se por trabalhar com os jogos de forma lúdica, pois se aprende melhor por meio deles.

Convém salientar que o ato lúdico tem o poder de criar situações exploratórias propícias para a solução de problemas. Além disso, as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, não servem apenas para trabalhar os conteúdos que estão na matriz curricular, mas também para desenvolver a parte humana do aluno, ajudando-o a superar suas dificuldades de aprendizagem e de relacionamento, tanto na escola como na sociedade (Brunner, 1976).

Foto 4- Brincadeira da caixa de letra com música



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras (2024)

Na brincadeira da caixa de letras com música, todos os alunos da turma estavam envolvidos. O objetivo dela era analisar se as crianças conheciam o alfabeto e, de acordo com as letras que fossem tiradas, verificar se elas sabiam formar palavras com essas letras. Posteriormente, era realizado o exercício de leitura para observar como estava o desenvolvimento da habilidade de leitura de cada criança. Salientamos que os jogos e brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas dentro da sala de aula. Elas aprendem a esperar sua vez e também a lidar com a experiência de ganhar e perder. De acordo com Colello (2004), a brincadeira é uma parte intrínseca da vivência infantil, e por meio desse recurso é viável alfabetizar, capacitando a criança a ser uma participante ativa e não apenas receptiva na construção de um aprendizado com significado.

A terceira atividade foi o jogo "Batalha das Palavras". Inicialmente, houve uma explicação aos alunos sobre como o jogo funciona e quais são as regras a serem seguidas. Em seguida, a turma foi dividida em quatro grupos, cada um composto por seis participantes.

Foto 5- Jogo: Batalha das Palavras



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras (2024)

Foto 6- Jogo: Batalha das Palavras



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras (2024)

Para iniciar, foram colocadas sobre a mesa fichas com as imagens viradas para baixo. Cada integrante do grupo se aproximava da mesa, retirava sua ficha e a virava para que o restante da turma pudesse ver. Um por vez, os alunos diziam em voz alta o nome da imagem na ficha, acompanhado de aplausos para contagem das sílabas. Pontos eram marcados para o aluno que possuísse a ficha com mais sílabas, e o grupo vencedor era aquele que somasse mais pontos.

A atividade teve duração de cerca de 30 minutos, proporcionando às crianças um aproveitamento significativo. Todos participaram de maneira prazerosa e dinâmica, proporcionando uma experiência cotidiana diferenciada para eles.

Em relação ao jogo, nem todas as crianças conseguiram ler as palavras, porém realizaram o reconhecimento das imagens. Essa dificuldade que alguns tiveram está relacionada ao seu desempenho escolar; os que conseguiram ler as palavras apresentam um desempenho melhor, sendo que 3 deles possuem dificuldades de aprendizagem. Segundo Queiroz (2003), "o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade"

Para finalizar as nossas atividades, foi realizada a brincadeira "Sugando Letras", na qual as crianças formariam palavras. Para iniciar, as crianças sentaram em círculo e, em duplas, cada uma se aproximou da pesquisadora para retirar uma ficha de suas mãos. Em seguida, identificaram a imagem presente na ficha. Utilizando um canudo, cada aluno sugou a letra que compunha a palavra correspondente à imagem da ficha que haviam escolhido. As letras estavam dispostas sobre a mesa, e cada criança, com seu canudo, sugava letra por letra para formar a palavra.

Foto 7- Brincadeira: Sugando Letras



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras

Foto 9: Brincadeira: Sugando Letras



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras

Salientamos que apenas 70% da turma conseguiu formar as palavras, pois nem todas as crianças estão alfabetizadas. Algumas delas ainda não conseguem juntar as sílabas para formar palavras, mesmo que conheçam as letras do alfabeto. Nem todas conseguem distinguir as sílabas e formar as palavras.

Compreendemos que, no âmbito escolar, as brincadeiras têm um papel fundamental, pois quando a criança brinca, suas emoções conduzem ao conhecimento e à assimilação dos conteúdos formais aplicados em todos os anos escolares. Isso sinaliza que "Brincar é fundamental no desenvolvimento cognitivo do ser humano" (Pereira, 2004, p. 08)

A propósito, podemos notar que, por meio das brincadeiras, as crianças podem desenvolver capacidades importantes, como atenção, imitação, memória e imaginação. Também amadurecem habilidades sociais através da interação e da experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998, p. 22).

Após todos concluírem a brincadeira, foi distribuída uma singela lembrança como forma de agradecimento pela colaboração dos participantes que contribuíram para a nossa pesquisa.

Foto 10 -Lembrança para as crianças



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras

Foto 11- Lembrança para as crianças



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras

Foto 12-Lembrança para as crianças



Fonte: Arquivo pessoal das pesquisadoras

Por fim, compreendemos que se o brincar facilita a aprendizagem, então é crucial que o educador apoie o lúdico, pois nada será realizado se os professores não demonstrarem interesse por essa abordagem educacional. Conforme apontado por Kishimoto (2011), a integração de jogos educativos com propósitos pedagógicos nos conduz a cenários de ensino aprendizagem, uma vez que a criança absorve conhecimento de maneira agradável e engajada, especialmente em termos cognitivos. O profissional precisa ampliar a criatividade, o entusiasmo e a alegria, além de observar as crianças ao longo das atividades lúdicas. É fundamental que o educador compreenda o significado do brincar para a criança. Para examinar o universo infantil, o educador deve possuir conhecimento teórico, prático, capacidade de observação e disposição.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo analisar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental. Ao final deste estudo, pode-se afirmar que eles são importantes para o aprendizado das crianças. Contudo, nem sempre estão presentes no cotidiano das escolas, pois exigem um bom planejamento bem elaborado e também demandam mais tempo e envolvimento por parte dos professores.

Constatou-se, por meio das entrevistas, que os docentes compreendem a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das aprendizagens, sendo considerados educativos justamente por contribuírem para o ótimo desenvolvimento integral dos alunos. Contudo, por meio das observações, evidenciou-se que nem sempre os apresentam aos alunos, pois compreendem que ações como estas demandariam mais tempo e dedicação na elaboração dos planejamentos.

Diante do que foi revelado pelos dados da pesquisa, compreendemos que o professor deve planejar e incluir os jogos e brincadeiras nas atividades cotidianas, tornando assim as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos. Advogamos que os jogos e brincadeiras são atividades que contribuem para a construção da vida social e coletiva, fortalecendo a prática social do indivíduo e criando laços de solidariedade entre todos os sujeitos que delas participam. Além disso, são elementos que auxiliam o professor na produção de um processo de ensino e aprendizagem significativo, criativo e emancipador.

Em suma, ao final desta pesquisa, observando a sala de aula e mediante as entrevistas com as professoras, pode-se, de modo geral, constatar que há um reconhecimento sobre a importância dos jogos e brincadeiras na construção da aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental. Nisso reside a relevância deste estudo para a educação. Ademais, com este estudo evidenciou-se a crescente necessidade de inserção dos jogos e brincadeiras na escolarização das crianças, pois por meio deles é possível construir aprendizagens mais significativas, dinâmicas e conectadas aos reais anseios e necessidades das crianças.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas Papirus, 1998.
- BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BRASIL. Ministério da educação. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamenta. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**: documento introdutório. Brasília, 1998.
- COLLELO, S.M.G. **Alfabetização em questão**. 2 Ed Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2004.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS. S. M. P. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes 1993.
- _____(Org). **O brincar e suas teorias**. Z. ed São Paulo: 1998.
- _____(Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14, ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- _____**Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. Educação e pesquisa, São Paulo, julho 2001.
- MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed. 2005.
- MAGALHÃES, A. F.S. J; C. F. A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita**: experiências nas séries iniciais do ensino fundamental. Campina Grande: Realize, 2012.
- OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- PIAGET, J. **Da lógica da criança a lógica do adolescente**. Rio de Janeiro: Difel, 1978
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1978.
- QUEIROZ, T; MARTINS, J. L **Jogos e brincadeiras de A a Z** Editora Rideel 2002.
- QUEIROZ, T. D. **Dicionário prático de pedagogia**. 1. Ed. São Paulo. Rideel, 2003.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibplex, 2007.

SANTOS, S.M. P. dos. **O brincar na escola**. 3 Ed. Petrópolis: Vozes, 2004

SAVELI, E. L.; TENREIRO, M. O. V. **Organização dos tempos na educação infantil**. Ponta Grossa: UEPG/ Nutead, 2011.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. 2ª Ed., 6ª Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

WALLON, H. **Evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994

VYGOTSKY, L. S. **O brincar na educação infantil**, São Paulo: Pioneira, 1994.

WALLON, H. **Evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

APÊNDICE A - Roteiro da Entrevista Semiestrutura

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - UEMA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TIMON – CESTI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ROTEIRO DA ENTREVISTA

- 1- Quais são os potenciais benefícios e impactos que você observa quando jogos e brincadeiras são incorporados no processo de ensino de leitura e escrita dos seus alunos?
- 2- Quais as condições que a escola oferece para que você possa efetivamente incorporar jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento em sala de aula, levando em consideração recursos disponíveis e limitações?
- 3- Quais metodologias específicas você utiliza ao integrar jogos e brincadeiras no ensino de leitura e escrita?
- 4- Quais recursos pedagógicos você utiliza para apoiar a sua prática ao utilizar jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino na alfabetização e letramento?
- 5- Como você adapta e personaliza a implementação de jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização e letramento para atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem dos seus alunos?

ANEXO A - Termo de Consentimento

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TIMON – CESTI
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

Prezado (a) participante,

Você está sendo convidado(a) a participar voluntariamente de uma pesquisa educacional intitulada: **Jogos e brincadeiras: contributos para o processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental**. A pesquisa tem como objetivo: Investigar como jogos e brincadeiras podem contribuir no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Os pesquisadores responsáveis pelo estudo irão identificar as informações de cada participante mediante um código ou nome fictício que substituirá seu nome real. Todas as informações obtidas serão mantidas de forma confidencial, ou seja, apenas o pesquisador terá acesso aos dados. As respostas também poderão ser usadas em publicações da área de educação sobre o assunto pesquisado, porém a identidade dos participantes não será revelada de forma alguma. O entrevistado terá direito de acesso aos próprios dados. Serão assegurados procedimentos que garantem a não utilização das informações de modo que se sinta prejudicado. Essa pesquisa é requisito parcial para a conclusão do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – Campus Timon, e será desenvolvida pelas graduandas Aldeide Martins Oliveira e Camila dos Santos Sousa, sob orientação da Prof.ª Dr.ª Adélia Meireles de Deus.

Assinando este TERMO DE CONSENTIMENTO, eu como participante desta pesquisa, estou ciente que:

- a) A minha participação na pesquisa iniciará após a leitura, o esclarecimento de possíveis dúvidas, e meu consentimento livre e esclarecido por escrito. A assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido constará em duas vias, permanecendo uma delas comigo e outra com a/o pesquisador(a).
- b) Esta pesquisa é de natureza qualitativa e responderei a uma entrevista de perguntas semiestruturadas, não sendo obrigado(a) a responder a todas elas.

