

## AS CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA A AQUISIÇÃO DA LEITURA PARA AS CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

Gabriela Manuelina Chagas<sup>1</sup>

Diego Carlos Pereira<sup>2</sup>

**RESUMO:** Tendo em vista que a dificuldade de aprendizagem é recorrente no ensino básico, pesquisa-se sobre os jogos como metodologia de ensino para a superação das dificuldades de aprendizagem no processo de aquisição da leitura, a fim de compreender as potencialidades dos jogos para aquisição de leitura para as crianças com dificuldade de aprendizagem. Utilizamos as contribuições de Kishimoto (2010), Sant'ana (2011), Soares (2005) e Duarte (2011). Para tanto, objetivamos descrever conceitualmente e historicamente a importância do jogo como instrumento educativo; analisar os conceitos de dificuldade de aprendizagem; refletir sobre as contribuições dos jogos para a aquisição da leitura. Realiza-se, então, uma pesquisa bibliográfica fundamentada em Gil (2002) e Lima; Miotto (2007). Diante disso, verifica-se que o lúdico é utilizado por diversas culturas desde o século XIII e XVI, sendo importante para transmitir ensinamentos. As dificuldades de aprendizagem são comuns no processo de alfabetização, portanto, a utilização dos jogos e das brincadeiras como estratégias de ensino contribui para a superação dos problemas. O processo de alfabetização e letramento envolve estratégias e o lúdico auxilia o ensino-aprendizado. O que implica na constatação de que os jogos e as brincadeiras são estratégias significativas para auxiliar na aquisição de leitura, além de propiciar o desenvolvimento integral da criança, possibilitando a criatividade, a imaginação, o pensamento e a autonomia. Assim, trazendo benefícios para educação e possíveis superações das dificuldades no processo de ensino.

**Palavras-chave:** Educação. Lúdico. Jogos. Alfabetização. Aprendizagem.

### 1. Introdução

Diante de diversas disciplinas estudadas no decorrer do curso de Pedagogia e também depois das observações do espaço escolar por meio dos estágios, houve uma relação de inquietação e ao mesmo tempo certa curiosidade sobre a ludicidade no processo de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa. Ser mediador do processo de alfabetização é muito gratificante e poder refletir sobre as crianças com dificuldades de leitura contribuirá

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras – UFLA, e-mail: gabrielamanuelina@gmail.com

<sup>2</sup> Professor Doutor em Geografia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP - Campus Rio Claro/SP). Graduado em Licenciatura em Geografia (2014) e Mestre em Educação (2016) pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM - Uberaba/MG).

positivamente na minha formação acadêmica. Esses temas, além de muito importantes para a vida estudantil, são fundamentais para a vida cotidiana profissional docente, além disso, as dificuldades sofridas pelas crianças devem ser constantemente ponderadas.

Consideramos que cada criança tem o seu tempo próprio de evoluir e aprender, portanto, a professora<sup>3</sup> pode diversificar as metodologias de ensino para que a criança consiga se desenvolver, sendo a ludicidade uma excelente forma de estimular o aprendizado, conforme aponta Tizuko Kishimoto (2010). As crianças na fase de alfabetização e letramento tendem a se interessar muito por jogos e, assim, a utilização desses recursos no processo de ensino é muito importante para o desenvolvimento da criança, conforme foi possível evidenciar nos estudos de Kishimoto (2010). A educação pode transformar e mudar a vida de várias pessoas e eu quero fazer parte dessa transformação de maneira significativa e positiva.

Através do estágio supervisionado no ensino fundamental realizado a partir dos fóruns de conversas, foi possível observar que dificuldade de aprendizagem é algo recorrente no ensino e saber utilizar diversas metodologias para auxiliar no aprendizado durante a fase da alfabetização contribui para a qualidade da educação e para as resoluções dos problemas. Segundo os estudos de Duarte (2011, p. 1), “(...)as dificuldades de aprendizagem estão diretamente relacionadas ao não-aprender, porém o não-aprender pode ser uma situação passageira e não deve ser entendida como uma limitação permanente(...)”. Portanto, a dificuldade pode estar presente no momento da alfabetização, porém é preciso saber que ela não é uma limitação, é possível sair da dificuldade de aprendizagem utilizando o lúdico como metodologia de ensino.

A dificuldade no contexto da educação pode estar relacionada a diversos fatores, como questões familiares, sociais e individuais, por isso é necessário que a professora conheça a criança, sua família, sua comunidade e sua realidade social, pois não é fácil auxiliar no processo de cognição das crianças sem esse conhecimento cotidiano. Duarte (2011) retrata a exigência de compreender a individualidade de cada criança, para então pensar nas técnicas pedagógicas com o objetivo de suprir as necessidades específicas. Ainda segundo Duarte (2011, p. 6), “(...)o lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem,

---

<sup>3</sup> Nota: Considerando que o público feminino é predominante nos anos iniciais do Ensino Fundamental, utilizarei no decorrer do texto “professora” ou “educadora” para me referir à profissional atende às crianças, sendo essa uma postura política de reconhecimento e de visibilidade da ocupação das mulheres nesse espaço.

pois propicia o envolvimento do sujeito aprendiz e possibilita a apropriação significativa do conhecimento(...)”. Portanto, pesquisa-se sobre as contribuições das atividades lúdicas para a aquisição da leitura para as crianças com dificuldades de aprendizagem, para a etapa dos iniciais do ensino fundamental, para as crianças com idade entre seis e sete anos.

O processo de alfabetização e letramento é uma fase muito importante na vida da criança: o estudo de Magda Soares (2005, p.43) tem mostrado que, a partir desse momento, as descobertas por saberes acontecem cada vez mais. Alfabetizar não é uma tarefa fácil, devido a isso, neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) será feita uma investigação sobre aspectos das contribuições dos jogos lúdicos para a aquisição da leitura para as crianças com dificuldades de aprendizagem, procurando realizar reflexões sobre o papel da professora alfabetizadora nos diferentes processos de aprendizagem. Deste modo, a problemática da pesquisa constitui-se a partir do seguinte questionamento: quais as contribuições dos jogos para a aquisição da leitura para crianças com dificuldade de aprendizagem?

Diante do exposto sobre o tema escolhido, o objetivo geral deste trabalho é compreender as potencialidades dos jogos na aquisição da leitura para as crianças com dificuldades de aprendizagem. Sendo assim, temos como objetivos específicos descrever conceitualmente e historicamente a importância do jogo como instrumento educativo; analisar os conceitos de dificuldade de aprendizagem; refletir sobre as contribuições dos jogos para a aquisição da leitura.

Para o desenvolvimento da pesquisa, o trabalho será dividido entre três capítulos a fim de atingir os objetivos propostos previamente. No primeiro capítulo, será pesquisado sobre o histórico do aspecto lúdico na alfabetização e na educação das crianças, entendendo o pensamento de renomados autores como Sant’ana (2011), Araújo (1992) e Kishimoto (2010).

No segundo capítulo, serão analisados os conceitos referentes a dificuldade de aprendizagem, buscando entender o aspecto do lúdico como estratégia para a prática pedagógica escolar, estudando Duarte (2011). Posteriormente, no terceiro capítulo, serão realizadas as reflexões a respeito do tema trabalhado, indicando as contribuições dos jogos para a aquisição da leitura, analisando os modelos de alfabetização com base nos estudos de Soares (2005). E por fim, nas considerações finais do artigo científico, serão abordadas as conclusões a respeito do lúdico no processo de aprendizagem, suas formas de utilizações e reflexões científicas com base nos resultados da pesquisa bibliográfica.

## 2. Metodologia

Para este trabalho de pesquisa em educação, será realizada uma pesquisa bibliográfica, de cunho histórico e conceitual. Por meio dessa pesquisa, será possível explorar as reflexões e os conceitos trabalhados por renomados autores a fim de evidenciar os benefícios dos jogos para a aquisição da leitura realizada por crianças com dificuldade de aprendizagem. Devido ao pouco tempo destinado à pesquisa de campo, a pesquisa bibliográfica torna-se ideal para realizar um trabalho de conclusão de curso com cunho científico.

Essa pesquisa tem como objetivo o levantamento de trabalhos anteriores sobre o tema específico para que a partir dele seja possível evidenciar fatos, com a finalidade de responder os questionamentos do pesquisador. É um trabalho bastante detalhado; por haver muito conteúdo sobre o assunto, o pesquisador precisa realmente saber quais artigos, livros e documentos serão necessários para a pesquisa científica. Conforme afirma Gil (2002, p. 45), “(...) a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente (...)”.

Os fundamentos da pesquisa bibliográfica, segundo os estudos de Gil (2002, p. 18), dependem das qualidades do pesquisador que são: “(...) conhecimento do assunto a ser pesquisado; curiosidade; criatividade; integridade intelectual; atitude autocorretiva; sensibilidade social; imaginação disciplinada; perseverança e paciência; confiança na experiência(...)”. É um trabalho bastante completo, que necessita de muita clareza por parte do pesquisador, traçando por caminhos já planejados para que a pesquisa seja delimitada e objetiva.

Para que o tema de pesquisa seja demarcado, devem ser realizadas as etapas desse tipo de pesquisa, que resumidamente consiste em escolher o tema, fazer levantamento bibliográfico, definição do problema, realização do plano provisório, busca de fontes, leitura do material, fichamento das leituras, organização do assunto e escrita do texto. (Gil, 2002, p.59 e 60). Ao formular as etapas da pesquisa bibliográfica, é preciso saber analisar criticamente e detalhadamente os materiais de pesquisa na coleta de dados.

É indispensável analisar com clareza e especificidade as leituras realizadas para obter a resolução do problema de pesquisa. Segundo os estudos de Lima; Miotto (2007, p.41), é preciso realizar “(...)leitura exploratória, leitura seletiva, leitura reflexiva e leitura interpretativa (...)”. Para a pesquisa bibliográfica, o fator primordial é a leitura e interpretação; com base nas leituras obtidas, é possível analisar as soluções e reflexões do trabalho e com base no referencial teórico escolhido, corroborando cientificamente afirmações sobre a temática. Sendo assim, é essencial que a fonte a ser pesquisada seja confiável e tenha bastante significado dentro do assunto escolhido pelo pesquisador, para que o trabalho final seja concluído com êxito.

### **3. Histórico do aspecto lúdico na alfabetização e na educação das crianças**

Segundo Sant’ Ana (2011, p. 20), “A palavra lúdico se origina do latim ludus que significa brincar(...)”. O lúdico no processo de ensino aprendizagem estimula a criatividade, a autonomia e possibilita a interação, segundo o autor Sant’ana (2011, p.20), é a brincadeira, é o jogo, é a diversão. Ainda na concepção de Sant’ ana (2011 p. 22), “(...) Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade (...)”. É através das brincadeiras que as crianças aprendiam os princípios e as culturas de seus povos, sendo um método importante para a o ensino naquela época.

Da mesma forma, é possível perceber por meio das concepções de Araújo (1992) que o jogo desde muitos anos atrás era considerado importante para transmitir os ensinamentos, conforme afirma Araújo (1992, p. 73) “(...)ao traçar algumas considerações históricas certifica-se que, mesmo antes da era cristã, o jogo era considerado como fator na construção da personalidade da criança(...)”. Sendo assim, é importante na formação e no desenvolvimento infantil, na percepção e na relação com as pessoas, permitindo a originalidade na evolução e no crescimento das crianças.

Em contraposição, de acordo com Rojas (2007), a concepção de infância começa a ser considerada vagarosamente entre os séculos XIII e XVI; segundo a autora, anteriormente a infância não tinha valor e os conhecimentos eram passados pela família, e as crianças ajudavam nas tarefas e nos trabalhos do cotidiano. Então, é possível perceber que nem sempre

os jogos, as brincadeiras e o lúdico foram significativos e reconhecidos como importantes para o desenvolvimento das crianças, apesar de ser afirmado por Araújo (1992) que eles sempre auxiliavam o desenvolvimento da criança.

As crianças que antes eram vistas como adultos e desprovidas do direito de desfrutar da sua condição de indivíduos frágeis e que necessitam de cuidados e atenção, hoje são reconhecidas de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010) como:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2010, p.12).

Nesse sentido, (SANT'ANA 2011, p. 20) destaca "(...)que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção (...)", portanto, não é possível afirmar com total êxito a verdadeira história e significação do lúdico na infância nas décadas anteriores, pois existem vários princípios, de vários autores.

As contribuições de Sant'ana (2011) afirmam que os portugueses, os índios e os negros foram os pioneiros na utilização do lúdico que atualmente conhecemos no Brasil. Ainda é importante refletir sobre concepções históricas para que possamos trazer contribuições significativas para a atualidade, assim, desenvolvendo o que há de melhor no ensino.

Os jogos e as brincadeiras são provenientes da miscigenação de várias etnias, raças e povos, porém não é possível afirmar com exatidão de qual povo ou raça pertence essa origem. Por outro lado, temos que valorizar e resgatar a história para o ensino, preservando esse legado histórico relevante (SANT'ANA, 2011).

Os índios e os negros utilizavam o lúdico como maneira de ensinamento, para que os seus costumes permanecessem, como a pesca, a dança e a caça, transmitindo além da educação, também uma cultura e tradição, como apresenta Sant'ana (2011). Contudo, para os portugueses o lúdico era considerado um lazer para o desenvolvimento mental.

No século XV, a Igreja Católica considerava o lúdico como algo estranho, que não pertencia à religião, então foi encarregada de acabar com os jogos. Já no século XX, teve a

Pedagogia Nova, pautando pelo aprender fazendo, sendo mudanças consideráveis no ensino, conforme (SAN'TANA, 2011).

Segundo os estudos de Kishimoto (2010), é possível compreender que os jogos fazem parte do desenvolvimento das crianças e o brincar é uma ação livre, sendo a coisa mais relevante que as crianças fazem no cotidiano, pelo menos para elas próprias. O lúdico transforma o modo de pensar das crianças pois, por meio dele, as crianças conseguem imaginar, criar e pensar infinitas possibilidades no faz de conta, aprendendo mais facilmente novos conhecimentos. Pensando nesse contexto, a brincadeira como expressa Kishimoto (2010), é um meio importante de as crianças tomarem suas decisões e expressarem seus sentimentos, medos e emoções. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASI, 1998, p. 22)

O RCNEI (1998) também define que o brincar simboliza para as crianças uma atividade interna, fundamentada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, quando elas brincam, tornam-se protagonistas de seus papéis, e colocam em ação suas fantasias e seus conhecimentos, permitindo que elas reflitam e desvendem questões sobre sua realidade de forma livre.

Segundo os estudos de Kishimoto (2010), algumas crianças gostam de brincar sozinhas outras já gostam de brincar com os amigos, por isso é necessário que os jogos e as brincadeiras sejam dinâmicos e diferentes no processo educativo, permitindo brincadeiras e jogos de interações sem diferenciação de sexo, cor ou classe social. As interações e a brincadeira fazem parte dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas estabelecidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI, 2010), e garante que as crianças desenvolvam o autoconhecimento, expandido suas vivências sensoriais, expressivas, corporais, respeitando a individualidade, o tempo e suas aspirações, favorecendo o

aprendizado e o domínio em distintas linguagens possibilitando o conhecimento de vários gêneros e formas de expressão (DCNEI, 2010).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2017):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2017, p. 37).

Desse modo, é a partir da brincadeira que a criança desenvolve-se e vai conhecendo o mundo, os objetos e as pessoas. Por isso, é necessário que haja diversificação das brincadeiras e jogos lúdicos, conforme afirma Kishimoto, “(...) a diversidade inclui a singularidade de cada criança. Não posso oferecer a mesma prática para todas: crianças diferem entre si, cada uma é diferente da outra, ainda que apresentem algumas características comuns a seus grupos culturais (...)”. Por isso, ao brincar, a criança usa a sua imaginação mediante a realidade em que vive, de acordo com seus costumes, em vista disso, é possível entender as distinções que existem entre uma criança e outra.

Depreende-se, por meio das contribuições de Kishimoto (2010), que as crianças brincam de acordo com as suas vivências. Por intermédio das observações dos colegas, dos amigos e da professora, ampliando o repertório das brincadeiras, ainda sendo possível, a criação de novos jogos. Portanto, o docente deve respeitar as brincadeiras e os jogos das crianças, possibilitando, além do desenvolvimento infantil, a conservação do lúdico.

As professora são os protagonistas em criar ambientes de aprendizado que utilizem as brincadeiras lúdicas. O RCNEI (1998, p. 29) estabelece que:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, RCNEI, 1998, p 29).

Ainda de acordo com o RCNEI (1998), é essencial que a professora, ao manusear os jogos em sala de aula como atividade didática, particularmente aqueles que englobam regras, tenha em mente o objetivo de proporcionar novos conhecimentos, e não perceber aquele

momento apenas como uma brincadeira livre. Ao brincar, o docente deve fazer mediações, acompanhando a criatividade das crianças.

Ao trabalhar os jogos para a aquisição de leitura, é necessário que a professora utilize vários materiais lúdicos, como objetos atrativos e coloridos como forma de materiais didáticos pedagógicos elaborados pela educadora, a fim de conseguir através dos jogos desenvolver o raciocínio da criança. A partir do momento em que a professora trabalha diferentes metodologias de ensino para as explicações das aulas, ele contribui para uma melhor aprendizagem, pensando em todas as crianças, uma vez que cada um aprende de uma maneira e no seu tempo. O aprender brincando desperta alegria e prazer, deixando um pouco de lado o ensino focado somente nos livros didáticos e, a partir disso, é possível conseguir bons resultados de desenvolvimento, conforme Sant'ana (2011). Portanto, o material didático pedagógico elaborado pela professora deve ter sentido para as crianças, relacionado com o cotidiano deles e com os conhecimentos prévios.

Os jogos são indispensáveis na educação, pois são muito considerados para a dinamização dos conteúdos, uma vez que o lúdico possibilita um melhor entendimento das temáticas trabalhadas de forma diversa e diferenciada. Cada indivíduo tem as suas diferenças e na aprendizagem isso também acontece; por isso, trabalhar diferentes métodos educacionais é tão importante na prática pedagógica, conforme aponta Kishimoto (2010). Através do jogo, as crianças podem saber e conhecer regras, saber o que é certo ou errado, aprendendo que a vida é feita de ganhos e perdas, proporcionando uma rica qualidade de desenvolvimento intelectual, psíquico e cultural, mas para isso é necessário que haja intencionalidade nas práticas pedagógicas (KISHIMOTO, 2010).

Nesse sentido, é preciso haver interações no momento dos jogos e brincadeiras, de acordo com os estudos de Kishimoto (2010), interação com o docente, com meio ambiente, com os colegas da sala, com a família e com os brinquedos e materiais. Assim, possibilitando várias experiências significativas, autonomia nos jogos, o pensamento de como é capaz.

Em seus estudos, Araújo (1992) explica os jogos como métodos de aprendizagens, como os jogos simbólicos, jogos de exercícios de pensamento, jogos com regras, como por exemplo: faz de conta, quebra-cabeça, xadrez, caça palavras, palavras cruzadas, entre outras infinitudes de jogos possíveis. Portanto, expressam a influência significativa no desenvolvimento integral da criança, sendo assim, é necessário que a professora saiba

claramente qual objetivo pretende alcançar, com as práticas dos jogos, conforme Araújo (1992):

Ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desafio cognitivo). (ARAÚJO, 1992 p. 09)

Assim sendo, com a utilização do lúdico, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais satisfatório, prazeroso e divertido. Conforme os estudos de Vygotsky realizados por Sant'ana (2011), é “(...) através do aprendizado que o ser humano se desenvolve(...)”. Os jogos são fundamentais nesse processo, o ganhar ou perder faz com que a criança desenvolva experiências, superando desafios.

O jogo promove estímulos, tornando-se muito interessante no ensino, segundo as contribuições de Sant'ana (2011). Porém, para que a professora medeie os jogos nas aulas, é necessário que ele saiba as faixas etárias do público-alvo para que os desafios estejam de acordo com a idade da criança e os jogos não deixem de ser atrativos e estimuladores. Conforme os estudos de Sant'ana:

A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional. (SANT'ANA, 2011, p. 22).

Além disso, unir os jogos lúdicos com a aprendizagem da leitura poderá auxiliar o papel da professora no ensino para aquisição de leitura das crianças, mais especificamente, as crianças em processo de alfabetização, dos anos iniciais do ensino fundamental, em se tratando das crianças que apresentam dificuldade de aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento com relevância. Assim, como afirma Araújo, “(...) O ensino de maneira lúdica adquire um aspecto significativo para a criança, desenvolvendo sua inteligência(...)” (ARAÚJO, 1992, p. 74). Desse modo, na vida das crianças, os jogos estão presentes em várias circunstâncias e momentos.

Desde a infância, a criança tem acesso a muitas informações, conhecimentos e curiosidades, e a partir disso ela vai se desenvolvendo cada vez mais de forma contínua e processual. Através do lúdico, esse processo é realizado de acordo com a visão que a criança

tem do adulto, criando seu mundo imaginário. Portanto, o ensino deve ser considerável com uma sistematização de acordo com a vida da criança, pois, ao considerar o lúdico como metodologia de ensino, é possível que as crianças tenham um aprendizado com qualidade e significação (SANT'ANA 2011).

#### **4. Dificuldade de aprendizagem**

Compreender as especificidades de cada criança no processo de ensino-aprendizagem é essencial para descobrir as dificuldades de aprendizagens existentes e, a partir disso, utilizar metodologias diversas para que a superação seja alcançada, conforme aponta Duarte (2011). No contexto educacional, a dificuldade de aprendizagem é muito comum, principalmente no processo de alfabetização e letramento em língua portuguesa. Porém, a dificuldade é suscetível de superação, ela é um obstáculo que pode ser enfrentado pela criança, com o auxílio do docente. Conforme afirma Duarte (2011):

A aprendizagem é um processo amplo que envolve diversos fatores relacionados ao sujeito e às relações deste com o meio. O não-aprender deve ser analisado de forma ampla, buscando compreender o contexto em que o sujeito está inserido, bem como a situação em que se explicitou a dificuldade de aprendizagem. (DUARTE, 2011 p. 1).

Devido a isso, há uma grande necessidade de utilizar o lúdico como processo de superação das dificuldades de ensino, como uma estratégia. O autor Duarte (2011), em sua pesquisa de campo, procurou entender o lúdico na concepção de seis crianças com o objetivo de verificar se a escola utiliza o lúdico como estratégia de aprendizagem e desenvolvimento. Por meio da pesquisa realizada, obteve-se o resultado de que as escolas analisadas não utilizam o lúdico no processo de aprendizagem. Portanto, deixando de utilizar o lúdico como estratégia de ensino.

No entanto, através dos estudos de Duarte (2011), foi possível perceber que devemos ter um olhar mais cuidadoso com os crianças com dificuldades no processo de ensino-aprendizado. Conforme afirma Duarte (2011, p.03), “(...)não é comum que uma criança não aprenda, há um motivo para que isso aconteça e precisa ser investigado e desvendado(...)”. Em vista disso, a partir do momento, em que a professora preocupa-se com a dificuldade da

criança, procurando buscar melhorias e ver onde está o problema, já é um grande progresso para a contribuição da superação dos problemas de aprendizagem.

Por outro lado, a psicopedagogia procura compreender as dificuldades de aprendizagem, compreendendo o contexto social da criança e os motivos do não aprender. Porém de acordo com Duarte (2011, p. 03), “(...)destaco que o psicopedagogo não pode ser responsabilizado sozinho pelo diagnóstico do sujeito que não-aprende; em muitos casos, a avaliação integral do aprendente pressupõe uma avaliação multidisciplinar(...)”. Sendo assim, com a parceria entre a professora e o psicopedagogo, é possível repensar o contexto escolar no qual a criança está inserida, fazendo assim, com que a criança consiga superar suas dificuldades.

Contudo, muitas vezes a professora não consegue dar a atenção às especificidades das crianças, devido à falta de incentivo, má remuneração, grande quantidade de serviço em escolas distintas, falta de especializações e aos estudos continuados, tudo isso prejudica a ação da sua função (DUARTE, 2011).

Por isso, o papel do psicopedagogo é tão importante no âmbito da educação. Esse profissional tem como função conhecer as particularidades, o contexto no qual as crianças estão inseridas, para procurar respostas e justificativas com a finalidade de entender o princípio da dificuldade de aprendizagem de cada criança. Pensando nisso, é necessário manter uma boa relação entre escola e família para entender de maneira mais clara o problema. Visto que, a escola e a família são responsáveis pelo não aprender, portanto, devem manter relações de diálogos e compreensão de ambos os lados, para que a criança consiga atingir o objetivo esperado, a evolução do aprendizado (DUARTE, 2011).

Além disso, conforme Duarte (2011), quando a criança demonstra sinais de dificuldades de aprendizagem, é necessário o direcionamento ao atendimento educacional especializado para a análise do aprendizado, buscando entender as causas do não aprender, para que seja realizado o diagnóstico correto. Pois, o não aprender não é algo normal, é preciso procurar respostas e soluções para esse problema utilizando-se de buscas e procuras significativas.

Infelizmente, o não aprender é um dos grandes motivos do fracasso escolar, segundo Duarte (2011). Por essa razão, analisar a individualidade da criança com dificuldade de aprendizagem é um meio necessário para a criação de novas estratégias de ensino. Buscando

métodos para que as crianças consigam aprender com mais facilidade as matérias escolares. O questionamento e o diálogo são estratégias para o ensino-aprendizado.

Diante dos problemas de aprendizagem no contexto escolar, podemos perceber o quão é importante a percepção individual da criança pela professora, quando isso não acontece, a dificuldade muitas vezes não é superada, por isso, a professora, quando valoriza a criança, seus saberes, suas dificuldades, proporcionando atenção, contribui para a qualidade da educação, solucionando grande parte dos problemas de aprendizagem (DUARTE, 2011).

Duarte (2011) ainda relata que o aspecto lúdico faz parte da infância, contribui para o ensino-aprendizado, sendo satisfatório e que, mesmo sendo um tema muito discutido no âmbito educacional, é esquecido como prática pedagógica. E o jogo pode ser considerado um método de evolução da concentração.

Com base nos estudos de Pott (2018), foi possível perceber que a aprendizagem acontece com base nas convivências sociais, por isso, devemos pensar que as dificuldades também acontecem com base nisso. Do mesmo modo que percebemos as dificuldades e os problemas no processo de ensino, devemos também observar a qualidade e as capacidades que as crianças possuem.

Ao trabalhar com crianças com dificuldades de aprendizagem, o docente deve repensar o ensino e as práticas pedagógicas, para utilizá-las como estratégias no processo de ação. Desse modo, propiciando o desenvolvimento de todas as crianças. Ressaltando que não existe um padrão definido de ensino, para limitar a criança. Nesse contexto, o ensino deve ser pensado especialmente para a finalidade que se deseja alcançar (POTT, 2018).

Pott (2018) traz bastantes contribuições para enfrentar as dificuldades de aprendizagem. A autora busca explicar o que é aprendizagem e por que a aprendizagem nem sempre é algo prazeroso. Entretanto, é um processo com muitas dificuldades presentes, porém todo saber vem de um não saber, é a partir do erro que buscamos entendê-lo e procuramos acertá-lo. Conforme Pott (2018):

é necessário desconstruir a ideia de que aprender é algo somente prazeroso, discurso bastante proclamado nos dias de hoje. Obviamente que a aprendizagem é acompanhada muitas vezes de emoções positivas, entretanto, isto não é a regra. Geralmente, o que ocorre é que a emoção positiva acompanha o resultado da aprendizagem, ou seja, quando o sujeito consegue apreender o conceito e ampliar sua visão de mundo. (POTT, 2018, p.358).

Ao trabalhar com crianças que apresentam problemas de aprendizagem, é necessário conhecer o contexto no qual ele vive e está relacionado. Não é porque a criança possui problemas de aprendizagem que ele possui problemas biológicos pois, muitas vezes, a criança com problemas de aprendizagem é encaminhada erroneamente pelas professoras para os médicos e psicólogos, diagnosticando assim problemas neurológicos e TDAH, conforme afirma Pott (2018):

aprender é trabalhoso, exige esforço e a dificuldade de aprendizagem é algo extremamente comum e esperado a qualquer pessoa. A dificuldade tanto faz parte do desenvolvimento como o promove, uma vez que, quanto maior a dificuldade, maior é o desenvolvimento do pensamento e demais funções psicológicas. (POTT, 2018, p.358).

Segundo a autora, antes da professora encaminhar a criança aos recursos da medicina, é necessário desenvolver práticas didáticas pedagógicas a fim de potencializar os conhecimentos das crianças, trabalhando com estímulos e estratégias de aprendizagens diversos, buscando trabalhar o desenvolvimento das potencialidades humanas. A aprendizagem acontece nas relações, de acordo com os desenvolvimentos passados (POTT, 2018). Relacionando os estudos de Pott (2018) com os estudos de Teixeira (2013), é possível perceber a grande importância de utilizar estratégias de ensino para a superação das dificuldades. Conforme Teixeira (2013):

Ensinar o uso de estratégias de aprendizagem para alunos com dificuldades de aprendizagem é de extrema relevância, pois interfere diretamente na autoestima deles. Quando o aluno melhora o seu desempenho escolar, passa a acreditar em suas potencialidades e, dessa forma, passa a desenvolvê-las (TEIXEIRA, 2013, p. 286).

A autora, Regina Teixeira (2013), realizou uma pesquisa bibliográfica e uma entrevista com quatorze crianças, com idades entre nove e doze anos, sobre as dificuldades de aprendizagem, sendo realizados pré-teste e pós-teste para verificar a importância das estratégias de aprendizagem no contexto escolar. Na entrevista, foi questionado as crianças sobre seus métodos de aprendizagem e suas estratégias utilizadas por eles para conseguir aprender e desenvolver. Muitas crianças não sabiam que os métodos utilizados por eles são na verdade estratégias de ensino, como perguntar a um colega ou à professora quando não entendeu o conteúdo de alguma disciplina, procurar ler novamente o material disponibilizado, estudar para os testes e provas didáticas, aprender com o erro, entre outras estratégias que são fundamentais para superar as dificuldades de aprendizagem. Dessa maneira, conforme

Teixeira (2013, p. 286), “(...)pedir ajuda envolve iniciativa e demonstra mais segurança, porque muitas vezes as crianças não pedem ajuda por sentir vergonha de não saber resolver as atividades propostas(...)”.

Diante das contribuições de Teixeira, é possível perceber o quanto é importante auxiliar a criança com dificuldade de aprendizagem, para que ele obtenha sucesso no seu desenvolvimento escolar. Segundo Teixeira (2013, p. 287), “(...)A intervenção em estratégias de aprendizagem fornece subsídios para que o aluno se torne mais ativo para o aprendizado, no que diz respeito não apenas às estratégias cognitivas, mas também às estratégias metacognitivas(...)”. Sendo assim, é necessário lembrar que a criança precisa aprender a controlar o seu tempo de estudos, conforme explica a autora, a fim de contribuir para o bom desenvolvimento e para a compreensão dos conteúdos escolares. Assim, conforme Teixeira (2013), a constância organização do tempo faz com que as crianças apresentem uma atuação escolar superior.

Para que as crianças consigam utilizar essas estratégias de ensino, ele precisa da mediação da professora, a fim de que a aprendizagem seja significativa. Em resumo, as estratégias de aprendizagem são a utilização das práticas escolares como meio de estudo, cada criança aprende de uma forma e de uma maneira, por isso, é importante que a professora, juntamente com a criança, procure encontrar o método mais eficaz para cada contexto e característica pessoal do criança. Ao auxiliar a criança com dificuldade, é necessário mostrar que isso é normal no processo de ensino, que a dificuldade é passível de mudança, a partir da persistência, da reflexão, da atenção (TEIXEIRA, 2013).

Trabalhar com crianças com dificuldades de aprendizagem não é um processo simples e fácil, conforme afirma Macedo; Pinto (2003). Quando deparamos com crianças com dificuldades de alfabetização, logo se pensa que são crianças fracassados, sendo um grande desafio para a professora entender a causa do problema, na sala de aula. Conforme Macedo e Pinto (2003):

A realidade escolar tem mostrado um alto índice de fracasso e evasão escolar, principalmente nas classes de alfabetização, para as quais, às vezes, as escolas elegem o professor que acabou de chegar para atuar nas primeiras séries, sem saber se este possui experiências em alfabetização. (MACEDO; PINTO, 2003, p. 119).

Desse modo, podemos compreender que nem sempre o docente está preparado para esse processo de alfabetização e letramento e, ao lidar com o problema de aprendizagem, não consegue soluções, devido à falta de capacitações e vivências educacionais. O que compromete esse processo de leitura e escrita tão importante na vida acadêmica da criança. Porém, a professora busca estratégias para lidar com a situação (MACEDO; PINTO, 2003). Uma boa estratégia segundo Macedo; Pinto (2003) é o diálogo e os questionamentos acerca do ensino, das aprendizagens e das dúvidas. Oferecendo espaço para que a criança questione, em relação ao que aprendeu e sobre as suas incertezas.

## **5. As contribuições dos jogos para a aquisição da leitura**

Primeiramente é preciso destacar a concepção de alfabetização segundo Magda, “(...)Chamamos de alfabetização o ensino e o aprendizado de uma outra tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica(...)” (SOARES 2005, p. 24). Portanto, alfabetização é o conhecimento da leitura e da escrita. Para aprofundarmos um pouco mais nessa concepção, segundo Soares:

O termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita. (SOARES, 2005, p.24)

Para a compreensão das contribuições de Soares (2005), é necessário saber os significados dos termos descritos por ela: conhecimentos e procedimentos significam uma concepção para a escrita, já as capacidades motoras e cognitivas ocorrem quando a criança consegue ler e escrever.

A autora faz-nos pensar sobre o verdadeiro significado de aprender, nós compreendemos algo ou nos apropriamos de algo? “(...)não existe uma única teoria da aprendizagem nem uma única teoria da aprendizagem da linguagem escrita(...)” (SOARES, 2005, p.34). Dessa forma, segundo a autora, a criança quando passa a entender a diferenciação da linguagem escrita com o desenho, já começa a ter conhecimento da alfabetização, antes mesmo de frequentar a escola, sendo às vezes um processo de “imitação” do adulto ou não.

Com os estudos de Magda Soares (2005), é possível compreender as concepções de alfabetização e letramento no processo de aquisição da leitura. Soares (2005 p. 19) afirma que os sinais “(...)são utilizados para representar a linguagem verbal. São, portanto, um tipo de sistema de escrita. A escrita é, assim, um sistema de representação da linguagem verbal(...)”. Nós, quando não conhecemos os sinais, como uma língua chinesa, exemplificando, não somos capazes de entender de que se trata o assunto, precisamos primeiramente saber os significados dos símbolos, conforme foi discorrido no referido artigo. A autora Soares (2005) explica como se realiza a linguagem verbal:

A linguagem verbal se realiza por meio de signos lingüísticos. Quando dizemos ou ouvimos palavras como SAPO e MESA, utilizamos signos lingüísticos. Esses signos possuem sempre duas faces, como as moedas. Uma das faces é o significado, ou a idéia que formulamos ao falar ou escutar as palavras SAPO e MESA. A outra face é o significante, ou aquele conjunto de sons articulados, ao qual associamos um significado. (SOARES, 2005, p. 20).

Podemos pensar como exemplo: quando ouvimos uma palavra e os seus sons (significante), quando falamos ou escrevemos a definição (significado). Antes da criança conseguir escrever e compreender os sons das palavras, ela entende a palavra escrita como ideográfica, que significa representação por meio de símbolos. Portanto, escreve utilizando algumas vogais ou consoantes para representar a palavra falada no início da execução da alfabetização, o que não é possível de ser lido, mas deve ser entendido pelo docente como um processo de aprendizagem. (SOARES, 2005).

Segundo os estudos de Soares (2005), foi possível compreender que letramento está relacionado diretamente com a alfabetização, sendo uma amplificação do termo de alfabetização, é saber utilizar a leitura e a escrita em vários âmbitos da sociedade. Assim, o analfabetismo funcional pode ser entendido também como letramento. Em vista disso, a ideia de letramento é relativa à compreensão da linguagem escrita no cotidiano da vida em sociedade.

Desta forma, é necessário que as crianças sejam alfabetizados e letrados. Alfabetizados para compreender as funções e obter habilidades com a escrita e a leitura, escrever textos e ler, e letrados para entender os significados, assimilar o que leu, conhecendo as funcionalidades da leitura e da escrita nas práticas sociais e escolares. Esses dois métodos são inseparáveis no ensino, mesmo com as suas divergências (SOARES, 2005).

O processo de alfabetização e letramento exige bastante preparo da professora, muitas vezes os métodos educacionais devem ser variados para que se alcance o ensino-aprendizado, o uso do jogo nesse processo de aquisição de leitura permite que a professora organize de maneira pedagógica as aulas práticas, fazendo com que a criança se torna interessada em aprender, proporcionando situações de aprendizados estimulantes e desafiadores. Conforme afirma Miranda, “(...)O jogo é atraente porque não combina com marasmo, pois é sinônimo de ação; é desafiante e mobilizador da curiosidade(...)” (MIRANDA, 2002, p. 28)”. Por isso, que o jogo tem grande significação nas práticas pedagógicas, por ser uma ação que propõe desafios e promove o interesse. O fantástico do lúdico é o que a professora mostra à criança simples exemplos do cotidiano que o auxilia no seu processo de desenvolvimento (MIRANDA, 2002).

A alfabetização é um processo muito importante para a vida estudantil da criança, é um momento de descobertas e a leitura proporciona isso um mundo de conhecimento e aprendizado. Magda Soares afirma que (2005, p. 43), “(...)quando nos alfabetizamos, aprendemos um sistema de representação da linguagem humana que toma como objeto de representação inicial os sons da fala, mas, posteriormente, para anular a variação linguística, tende a se afastar da fala por meio da ortografia(...)”. Ao utilizar o jogo como instrumento educacional, a professora está possibilitando o desenvolvimento da criança por meio de atividades lúdicas, contribuindo assim para o estímulo da criatividade, além de proporcionar uma grande experiência do saber.

Para realizar com êxito as competências da leitura e da escrita, a criança precisa saber utilizar corretamente as habilidades motoras e cognitivas. Segundo Soares (2005, p. 43), as habilidades motoras e cognitivas significam “(...)segurar adequadamente o lápis, desenvolver a coordenação motora necessária à escrita, posicionar-se adequadamente para ler e escrever, saber como se faz a seqüenciação do texto nas páginas, conhecer a organização gráfica do escrito na página(...)”. Sendo, portanto, habilidades e competências necessárias para o processo de aquisição da leitura e da escrita, desenvolvendo assim, a memória, a atenção, a percepção, a manipulação e utilização de objetos.

Quando falamos em alfabetização, devemos lembrar também da aquisição da leitura. Magda Soares traz uma importante reflexão sobre esse assunto:

Um outro ponto importante a destacar diz respeito ao domínio do processo de leitura e da compreensão do que se lê. A perspectiva cognitivista

considera que o desenvolvimento da fluência em leitura – quer dizer, o desenvolvimento de um processamento automático de palavras e unidades do texto – é uma importante dimensão do processo de alfabetização. (SOARES, 2005, p. 40)

A aquisição da leitura promove o controle e a assimilação do sentido da leitura. Quando conhecemos as palavras, é possível ler com automatismo, caso contrário separamos por sílabas para conseguirmos obter a compreensão. A mesma ação acontece com as crianças em processo de desenvolvimento (SOARES, 2005).

Através do jogo, a professora pode estimular em sua prática pedagógica o desenvolvimento da criança, fazer com que as aulas sejam interessantes e motivadoras, lembrando sempre da importância da ludicidade para a criança. Alfabetizar não precisa ser um processo ruim e rígido, pode e deve ser algo prazeroso e satisfatório. A criança não consegue se concentrar nas aulas se não houver interesses e estímulos, por isso é tão importante frisar a eficácia do jogo nesse processo de desenvolvimento e aprendizado (MIRANDA 2002). Conforme os estudos de Miranda:

Aprender a ler, a escrever e a contar são coisas sérias, é trabalho duro, e para brincar lhe estarão reservados 15 minutos de recreio. O jogo socializa; todavia, para que seu encanto perdure até seu final, é preciso normatização. É fundamental, pois, destacar aí a necessidade e o papel do professor na condução das atividades lúdicas que visem aos efeitos pedagógicos. (MIRANDA, 2002, p. 24).

Os jogos auxiliam esse processo de alfabetização, quando representa através da imaginação e da criatividade uma visão diferente do mundo real. Torna o ensino mais leve e mais descontraído e perde essa concepção rígida de aprender a ler e a escrever. Logicamente, para obter êxito na aprendizagem através do uso dos jogos no contexto escolar é importante lembrar da intencionalidade pedagógica, e do objetivo predisposto pela educadora (MIRANDA, 2002). Desse modo, os jogos proporcionam um ensino com mais incentivo, conforme ainda afirma Miranda (2002, p. 27) são “(...)os jogos promovem um maior estímulo e interesse à participação na aula, injetando alegria, ânimo e entusiasmo(...)”. Logo, o uso do lúdico nas práticas pedagógicas só tem a contribuir positivamente para a evolução e o desenvolvimento da criança, proporcionando um ensino mais prazeroso e com mais qualidade.

Um interessante pensamento exposto por Miranda (2002) é que a escola deve sempre estimular o desenvolvimento das crianças orientando cada evolução e cada progresso e não

“podar” os constantes avanços. Mesmo comprovando todos os benefícios que os jogos lúdicos trazem para a educação, ainda há professoras que desacreditam dessa prática pedagógica, isso acontece devido à formação acadêmica desses profissionais. É necessário lembrar que os jogos no contexto da educação, contribuem positivamente na construção da índole do cidadão, além de auxiliar nos aspectos da amizade, da interação, do convívio, da competição, da curiosidade, da inteligência e da motivação (MIRANDA, 2002).

Os estudos recentes de Buzzeti (2019) nos fazem pensar sobre a prática docente e a dificuldade de aprendizagem. A autora realizou uma sequência didática a fim de auxiliar as crianças com dificuldades de aquisição de leitura e escrita. A professora utilizou como recursos didáticos os livros infantis e jogos lúdicos, contribuindo para uma aprendizagem com estímulos, deixando a rotina de lado e procurando inovar mesmo diante os métodos didáticos tradicionais trabalhados em sala de aula. Contudo, foi possível perceber que a professora alfabetizador precisa conhecer bem as estratégias e habilidades para utilizá-las na prática pedagógica escolar. Conforme Buzzeti:

Sabe-se que a alfabetização é um processo que inicia formalmente as crianças nos primeiros anos do Ensino Fundamental, apesar disso, suas bases são lançadas muito antes, pois desde que nascem elas já estão expostas às práticas sociais da leitura e da escrita, já começam a ter contato com o mundo letrado, com diferentes gêneros textuais, como imagens e sons (BUZETTI, 2019, p.40).

Quando a intencionalidade pedagógica é baseada na ludicidade para a alfabetização e o letramento, o aprendizado acontece mais naturalmente. (BUZETTI, 2019). De acordo com os estudos de Buzetti (2019), “(...)A leitura e contação frequente de histórias para crianças são, sem dúvida, a principal e indispensável atividade de letramento(...)” (BUZETTI, 2019, p.39).

Portanto, a leitura e a contação de histórias para as crianças resultam em habilidades e aprendizados necessários para a escrita. Através das contribuições de Buzetti (2019), foi possível perceber que a alfabetização significa saber realizar a compreensão da leitura e da escrita, já a concepção de letramento são as práticas que envolvem a escrita. Por isso, a aprendizagem da alfabetização e do letramento devem permanecer juntos nas práticas pedagógicas.

Esse processo de ensino circunda um sistema de representação, portanto, aprender as palavras, sílabas, letras e os sons, contribui para a alfabetização, de acordo com Buzetti

(2019). A criança quando ainda não sabe ler e escrever utiliza signos para representar o que deseja, como o desenho, por exemplo, sendo uma representação.

A aquisição de leitura é complexa e, para acontecer, é essencial a reflexão sobre a linguagem. Conforme afirma Buzetti (2019, p.41), “(...)o leitor precisa tomar consciência da estrutura fonética da linguagem e depois tomar consciência de que cada unidade auditiva é representada por um grafema diferente(...)”. Desse modo, é preciso haver habilidade metalinguística, pensando assim, sobre a linguagem.

Além disso, para que ocorra a aquisição da leitura, é necessário acontecer aproximação ao léxico mental, o autor Buzetti explica que (2019, 41) “(...)a leitura lexical é responsável pela leitura global, realizada pelos leitores experientes que leem identificando as palavras e confirmando o sentido no contexto(...)”. Por essa razão, que a aprender a ler e a escrever é complexo, repleto de um conjunto de vários elementos, de representação, de significação e de informação. A criança precisa saber diferenciar as palavras das letras, compreendendo os sons e suas divergências (BUZETTI, 2019).

Mediante observações do trabalho de Buzetti (2019), foi possível perceber que a dificuldade de aprendizagem nesse processo de alfabetização e letramento, infelizmente é constante e está relacionado ao fracasso escolar, sendo um problema educacional. Portanto, as atividades pedagógicas são fundamentais para que as crianças consigam aprender.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando se iniciou o trabalho de pesquisa, constatou-se a necessidade de compreender a importância do lúdico como estratégia para a superação das dificuldades de aprendizagens no processo de aquisição de leitura. Visto que, a alfabetização e o letramento são processos com grande significação no ensino e que a dificuldade de aprendizagem é constante nessa fase de ensino-aprendizado.

O objetivo principal deste trabalho foi compreender as potencialidades dos jogos para aquisição de leitura para as crianças com dificuldade de aprendizagem e, por meio dos estudos realizados, foi possível atingi-lo. Devido a esta pesquisa, foi possível analisar o quanto o lúdico é necessário no processo de ensino como estratégia de aprendizagem, para

proporcionar a criatividade, a imaginação, o pensamento, a autonomia. Tornando, assim, o ensino mais prazeroso e com mais estímulos.

No primeiro item do trabalho, foi relatado conceitualmente e historicamente a importância do jogo como instrumento educativo. Nessa parte inicial do trabalho de pesquisa, foi possível compreender a importância do lúdico na infância, pois na Grécia antiga os ensinamentos eram passados através de jogos, conforme evidencia os estudos de Sant'ana (2011). Porém, através dos estudos de Rojas (2007), compreendemos que nem sempre a ludicidade era vista como algo importante para o desenvolvimento da criança, a ela era atribuído um papel de adulto em miniatura. Diante das duas reflexões teóricas, podemos concluir que de qualquer forma o lúdico deve ser reconhecido como fator essencial para a evolução das crianças, uma vez que permite despertar a criatividade, a imaginação, o pensamento, condizente com as contribuições de Kishimoto (2010).

Já no segundo item, foram analisados os conceitos de dificuldade de aprendizagem, procurando entendê-los no contexto educacional. A dificuldade de aprendizagem é suscetível de mudança, não é uma condição estática, através de metodologias lúdicas, como os jogos e as brincadeiras é possível a superação dos desafios. Assim, possibilitando o desenvolvimento e aprendizado de maneira mais prazerosa, estimulando as crianças, conforme foi possível perceber através dos estudos de Duarte (2011), Pott (2018), Teixeira (2013), Macedo e Pinto (2003).

O terceiro capítulo teve como objetivo refletir sobre as contribuições dos jogos para a aquisição da leitura. Obteve-se como resultado de pesquisa que os jogos podem contribuir de forma positiva e qualitativa na aprendizagem da aquisição da leitura. Analisando nas bibliografias reflexões sobre o processo de alfabetização e letramento, entendemos as duas concepções no ensino e a relação com os jogos e as brincadeiras nesse processo. O presente trabalho obteve contribuições necessárias para os trabalhos de docentes na fase de alfabetização e letramento, no processo de aquisição de leitura, mostrando apontamentos bibliográficos para a superação das dificuldades de aprendizagem mediante a utilizando das atividades lúdicas.

Foi realizada a pesquisa bibliográfica a fim de se atingir os objetivos com base nos estudos de renomados autores. Entendendo-se as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizado, concepções de dificuldades de aprendizagem no ensino e as utilizações

dos jogos e brincadeiras na fase de alfabetização e letramento, com a finalidade de contribuir qualitativamente no ensino, podendo auxiliar os professores alfabetizadores a superar os problemas de dificuldades de aprendizagem no processo de aquisição de leitura. Assim, contribuindo para o trabalho didático pedagógico, a fim de amenizar as dificuldades de aprendizagem, melhorando a qualidade da educação. O trabalho limita-se por não ter realizado um estudo de caso, não verificando presencialmente o problema de aprendizagem, que, infelizmente, devido à pandemia do Covid-19, não foi possível. No entanto, estende-se essa possibilidade como futuro desdobramento desta pesquisa.

Link para o vídeo da apresentação disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=7kB7HVZslog&t=31s>> Acesso em: 11 mai. 2021

## 7. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Ed. Cortez, 1992. 106p. Disponível em: <[https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1773/11\\_resenha\\_breellirp.pdf](https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1773/11_resenha_breellirp.pdf)> Acesso em: 12 abr. 2021

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)> Acesso em: 05 abr. 2021

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>> Acesso em: 05 abr. 2021

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares\\_2012.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf)> Acesso em: 05 abr. 2021

BUZETTI, Miryan Cristina. **Conhecimento e Saberes da Psicopedagogia Clínica e Institucional**. Prefeitura Municipal de Américo Brasiliense/ UFSCar. Atena Editora 2019.

DUARTE, Leon, A. (2011). **Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem**. Revista Iberoamericana De Educación, 56(3), 1-15. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/4034Duarte.pdf>> Acesso em: 12 abr. 2021

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projetos de pesquisas**. São Paulo. Editora Atlas S.A. 2002. Disponível em: <[http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa.pdf](http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf)> Acesso em: 14 abr. 2021

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil** - Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> Acesso em: 12 abr. 2021

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamaso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: uma pesquisa bibliográfica**. Rev. katálysis, Florianópolis, v. 10, n. spe, p. 37-45, 2007. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-49802007000300004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-49802007000300004&lng=en&nrm=iso)>. acesso em 12 de abril de 2021

MIRANDA, Simão. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Ciência hoje, v. 28, p. 39-45, 2001. Disponível em: <<https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/02/Conhecimentos-e-Saberes-da-Psicopedagogia-C1%C3%ADnica-e-Institucional.pdf>> Acesso em: 12 abr. 2021

PINTO, M. G.; MACEDO, A. M. **Problemas de aprendizagem: um olhar psicopedagógico**. educação v. 28 - n° 01 – 2003 <<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/download/4330/2550>> Acesso em: 12 abr. 2021

POTT, Eveline Tonelotto Barbosa. O "problema" dos problemas de aprendizagem. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 35, n. 108, p. 357-361, dez. 2018. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862018000300011&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862018000300011&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 10 abr. 2021.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil**. Fasc. 1. Cuiabá: UFMT, v.1, 2007, p. 8-20.

SANT'ANA, Alexandre. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19/21784>> Acesso em: 12 abr. 2021

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caderno do professora / Magda Becker Soares; Antônio Augusto Gomes Batista**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. 64 p. - (Coleção Alfabetização e Letramento). Disponível em: <[http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao\\_Letramento.pdf](http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao_Letramento.pdf)> Acesso em: 12 abr. 2021

TEIXEIRA, Andrea Regina; ALLIPRANDINI, Paula Mariza Zedu. **Intervenção no uso de estratégias de aprendizagem diante de dificuldades de aprendizagem.** *Psicol. Esc. Educ.* , Maringá, v. 17, n. 2, pág. 279-288, dezembro de 2013. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572013000200010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572013000200010&lng=en&nrm=iso)>. acesso em 10 abr. 2021.