

A INTERAÇÃO A PARTIR DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria de Nazaré Marques Gemaque¹

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a ludicidade como instrumento metodológico para alfabetização, visto que aprender deve ser algo prazeroso para as crianças. No entanto, muito se observa nos estágios obrigatórios do curso de pedagogia e em pesquisas que a ludicidade está inserida, nas escolas, somente para a educação infantil e/ou para as crianças Público Alvo da Educação Especial. Salienta-se que ensinar é bem mais amplo do que transmitir o que está posto nos livros didáticos, pensar as aulas é levar em consideração a identidade de cada aluno, é traçar o perfil deles com a metodologia das aulas. Para ser levada a efeito, o presente estudo teve como base uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, a metodologia escolhida busca fazer uma observação participante concreta levando em consideração a realidade escolar dos alunos e das alunas de uma escola pública municipal de Belém. Na busca de fomentar a construção da pesquisa evidenciei os autores: Soares (2018) e Vygotsky (1998), além de pesquisa bibliográfica e documental. Os resultados evidenciaram que, a ludicidade como instrumento metodológico deve abranger e é possível que esteja presente em todo o Ensino Fundamental das Séries Iniciais, adaptada de acordo com as solicitações dos componentes curriculares, entendemos que podemos alinhar alfabetização com brincadeira, instigar na busca do conhecimento. As crianças adoram brincar e gostam de fazer descobertas, a junção brincadeira e aprendizagem traz uma proposta lúdica do conhecimento, existem diversas formas de alfabetizar uma criança, mas independente de qual for o método escolhido, ele deve estimular o aluno a querer aprender, dessa forma é possível perceber a importância de estar em contato com os alunos, observamos as dificuldades e a evolução deles durante o desenvolvimento dos conteúdos relacionados à alfabetização, visando contribuir para uma aprendizagem significativa dos educandos.

Palavras-chave: Ludicidade, Alfabetização, Infância e Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como foco central analisar o uso da ludicidade inserida no contexto de alfabetização, visto que aprender deve ser algo prazeroso para as crianças, a prática pedagógica deve buscar o interesse dos alunos, fazer aulas dinâmicas que estimulem o desenvolvimento das crianças, desconstruindo o método tradicional mecanizado de ensino, muito se observa nos estágios obrigatórios do curso de pedagogia, nos trabalhos publicados e nos livros que tratam sobre a temática que a ludicidade está inserida nas escolas, porém em maior foco na educação infantil e para as crianças com necessidades específicas, ao nosso ver

¹ Graduando do Curso de pedagogia Universidade Federal do Pará - UFPA, mariagemaque8@gmail.com. Este artigo parte do Trabalho de Conclusão de curso em licenciatura em pedagogia, realizado em dupla com a acadêmica Suelen Santos no ano de 2023.

esse instrumento de aprendizagem deve abranger e é possível que esteja presente em todo o Ensino Fundamental das Séries Iniciais, adaptado de acordo com as solicitações dos componentes curriculares.

Antes da inserção na faculdade de educação só conhecíamos o método tradicional de ensino, após termos contato com os estudos de ensino construtivista na disciplina de Abordagem Teórica metodológica de matemática percebemos a importância da ludicidade para a construção do conhecimento do aluno. Logo, os recursos pedagógicos foram nossos aliados na análise de estágio, este processo de ensino e aprendizagem desafiou não só as crianças, mas a nós também, uma vez que a desconstrução de um ensino mecanizado nos leva a buscar meios inovadores e transformadores para um desenvolvimento significativo.

Em vista disso, viabilizamos a seguinte problemática: É possível ter uma aprendizagem significativa por meio do lúdico e das brincadeiras?

O ato de ensinar por muito tempo se restringiu apenas a um quadro e um giz, e os alunos sentados em carteiras enfileiradas e o professor como centro e detentor do conhecimento, no entanto, a atividade em que a brincadeira se faz presente torna o ambiente muito mais agradável, usando uma linguagem natural do brincar e ampliando seu conhecimento, desenvolvimento e troca de saberes.

Os objetivos gerais transcorrem em: demonstrar mudanças no desenvolvimento de aprendizagem dos alunos entre teoria e prática.

Os objetivos específicos são: a) elaborar atividades usando recursos lúdicos para o ensino e aprendizagem das crianças. B) Compreender a especificidade de cada aluno e desenvolver métodos para obter resultados positivos no desenvolvimento. C) participar concretamente do processo de aprendizagem de cada aluno.

METODOLOGIA

O interesse pela pesquisa surgiu durante o estágio supervisionado no fundamental I em uma Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental dos Anos Iniciais em uma turma do 1º ano, teve início no dia 22 de setembro e foi até o dia 07 de dezembro, com carga horária total de 68 horas.

O presente estudo teve como base uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, com base em trabalhos bibliográficos e livros de teóricos renomados no assunto como Freire, Soares e Ferreiro que ressaltam a temática desenvolvida, a fim de buscar bases teóricas que

fundamentaram a pesquisa e situam sobre o papel do lúdico na alfabetização, é essencial pesquisar para gerar conhecimento. Gonçalves (2021, p. 67) pondera que:

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

A metodologia escolhida busca fazer uma observação participante (BRANDÃO, 2007) ressalta a importância da vivência da pesquisa de campo que estabelece uma relação entre as pessoas concreta que leva em consideração a realidade escolar e pessoal dos alunos e das alunas de uma escola pública municipal de Belém.

Os sujeitos desta pesquisa eram crianças da turma do 1º ano do fundamental que tinham entre 6 e 7 anos de idade, que estudavam no período da tarde das 13:30 às 17:30, os dados dessa análise de estágio obrigatório foram coletados durante nossas regências que ocorriam uma vez na semana, em que levamos diversos materiais lúdicos para fazer a constatação se os recursos visuais e manipuláveis surgiam efeito no aprendizado dos alunos e alunas.

REFERENCIAL TEÓRICO

O primeiro ano do ensino fundamental é uma ruptura da educação infantil para a educação básica, as crianças têm a rotina das brincadeiras em sala, essa prática ao nosso ver não deve ser quebrada. Iniciasse a fase da alfabetização das crianças e inserção do letramento, SOARES (2005) vem conceituar letramento como parte integrante da alfabetização, pois, é preciso saber fazer a leitura e a escrita das palavras, mas também compreender o que se lê, para dar contexto social a narrativa, mostrando a aplicação desse saber no cotidiano, assim como está posto na BNCC (2018, p. 59)

Nos dois primeiros anos do ensino fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramento [...].

Compreendemos a complexidade que é alfabetizar e ainda maior a dificuldade que é letrar, são necessários diversos recursos pedagógicos quando não se opta pelo método tradicional de alfabetização, sendo assim o modo de alfabetizar e letrar difere de uma escola pública para uma escola particular ou seja de uma classe social alta para a classe social baixa.

Soares (2005, p. 17) colabora quando esclarece que a alfabetização depende de características culturais, econômicas e tecnológicas. A interação com o lúdico pode ser vista como uma quebra de barreiras, dado que independente da estrutura física e financeira das instituições escolares a ludicidade pode se fazer presente de diversas formas articuladas pelo professor.

Segundo Vygotsky (1998) o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. O brincar é uma atividade própria da criança, ela se inclui através da brincadeira no mundo social, é um mecanismo que leva a construção do conhecimento de forma leve e entusiasmante. A brincadeira leva ao desenvolvimento cognitivo, tendo como base o lúdico, que é de suma importância para fazer com que a criança expresse suas emoções, através do brincar, todo corpo pedagógico tem que praticar esse exercício, a criança precisa ser estimulada sem perder o prazer de ser criança, de brincar e se divertir.

Por isso, a brincadeira não deve ser vista apenas como um momento de descontração e diversão, mas sim, como um mecanismo que busca desenvolver a autonomia da criança, raciocínio, criatividade, entre outros processos de cognição. De acordo com o Referencial Curricular Nacional (1998, p. 27) “no ato do brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

Na atualidade, a tecnologia vem sendo cada vez mais usada pelas crianças, as brincadeiras já não são mais as mesmas, os jogos digitais estão se tornando muito mais interessantes do que brincar com massinha, lego, pega-pega e etc.

Partindo desse pressuposto, é preciso ter um olhar crítico para tal fator, analisando formas de não deixar essas tecnologias substituírem o brincar presencial, pois, a ludicidade é um instrumento educativo que busca a saúde física e mental, sendo um facilitador da aprendizagem na escolar.

À vista disso, quando se menciona a palavra "brincadeiras" nos remete àquelas já existentes e aquelas que inventamos com nossas próprias regras, a ludicidade no ensinar está nas entrelinhas das brincadeiras que criamos para propiciar aos discentes momentos inesquecíveis de aprendizado, o que eles guardarem na memória é o conhecimento que ficou e o que esquecerem não foi aprendido, normalmente o que é apagado da mente são os conhecimentos transmitidos de forma mecânica, o lúdico está nas brincadeiras inventadas e usamos esse saber como ferramenta alfabetizadora, uma vez que são esses momentos que ficam guardados na memória das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os três primeiros dias de estágio consistiam em fazer uma observação geral da escola desde a estrutura à rotina dos estudantes, no intuito de sondar em que nível de alfabetização os alunos estavam, realizamos uma diagnose de ditado do alfabeto, de palavras canônicas monossílabas, dissílabas, trissílabas, polissílabas e uma frase.

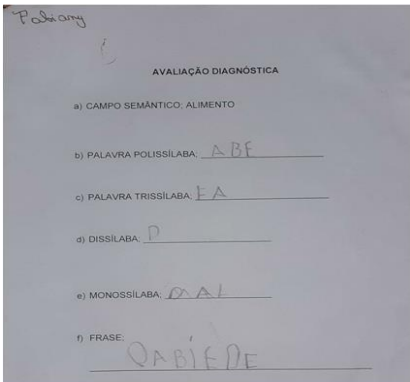
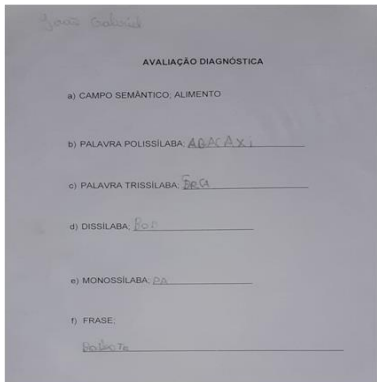
Tabela 1 - Níveis de escrita turma 1º ano - 1º teste de sondagem

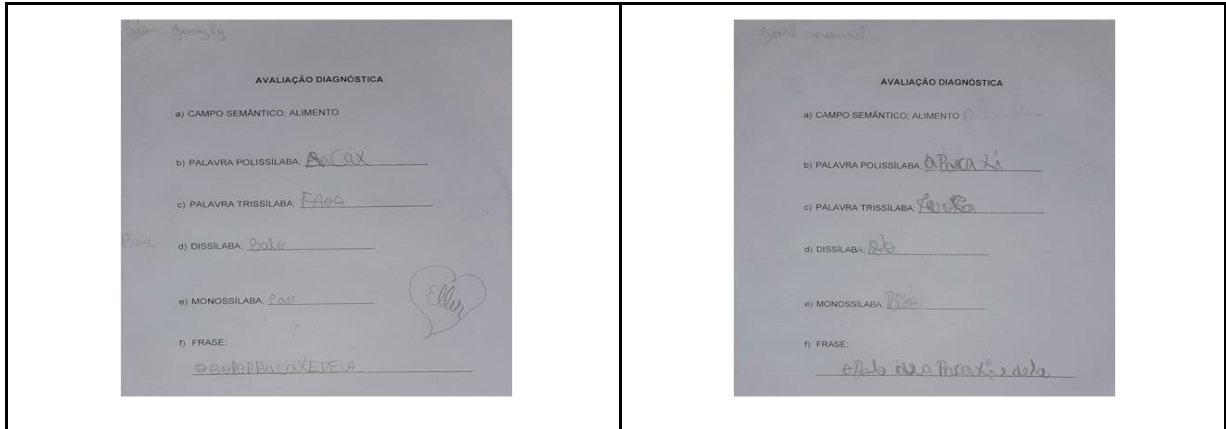
Turma	Pré-Silábico	Silábico	Silábico Alfabético	Alfabético	Total de Alunos
1º ano	8	6	2	4	20

Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Os resultados da diagnose deram base para a elaboração do plano de aula com 6 regências aplicadas, como é possível perceber na tabela observamos que a turma possuía quatro níveis de alfabetização. Desse modo, foram pensadas atividades diferenciadas para cada grupo de acordo com a demanda específica de cada um.

Figura 1- teste de sondagem dos alunos

Aluno 1- Pré-silábico	Aluno 2- Silábico c/s valor sonoro
	
Aluno 3- Silábico alfabético	Aluno 4- Alfabético



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Na busca de unir brincadeiras com alfabetização, utilizamos algumas brincadeiras específicas para darem direcionamento a escrita e leitura das palavras. A massinha de modelar é um recurso manipulável que as crianças gostam bastante devido sua consistência, a diversidade de cores e elementos que podem ser criados. Nesse âmbito, achamos importante levar a massinha caseira para que as crianças pudessem ter esse contato da brincadeira com um recurso que estimula além da criatividade a coordenação motora fina, processo fundamental para o desenvolvimento da escrita.

Figura 2 - Massinha de modelar



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

As crianças adoraram receber a massinha e se reuniram em grupos para que pudessem brincar juntas, cada uma escolheu a cor de sua preferência e modelaram de acordo com sua imaginação, fazendo e desfazendo as formas criadas.

Nesse sentido, observamos a importância de conectar a criança com o mundo da imaginação, do faz de conta, sem perceberem elas estão desenvolvendo habilidades significativas com o manuseio da massinha contribuindo para sua aprendizagem em outros segmentos.

Durante a elaboração de nosso plano de aula, pensamos em atividades extras para os 15 minutos finais da aula, como forma de estímulo após concluírem as atividades alfabetizadoras, levando em consideração, que os alunos precisam desses momentos de descontração e liberdade para se expressarem como quiserem.

Figura 3. Desenho e pintura



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Levamos desenhos de super- heróis e de princesas da Disney, os educandos escolheram qual desenho queriam receber, ficaram muito contentes e fizeram pinturas com muita dedicação, os que ainda não tinham recebido o desenho ficavam ansiosos para sanarem as demais atividades e poderem pintar também com os colegas.

Nos tracejados do lápis de cor as crianças pintam o papel, na sua mente criam histórias, oralizam suas percepções sobre o desenho e trabalham a coordenação motora, tendo noção de espaço, pegada correta do lápis, exercícios que ajudam a melhorar a caligrafia.

Fabricamos o jogo da memória como atividade prática de socialização da turma, esse jogo desenvolve o raciocínio lógico, aumenta a concentração e trabalha as relações interpessoais, dado que, precisam estabelecer regras, esperar sua vez, decidirem quem vai ser o primeiro a jogar, aprender a perder, lidar com a frustração, saber ganhar sem judiar dos outros colegas, esse é um processo de inserção na sociedade de cidadãos conscientes de suas práticas.

Figura 4. Atividade coletiva



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

A turma foi dividida em 5 grupos de 4 pessoas para que pudessem brincar, mediamos as informações sobre a brincadeira, porém, houve conflito entre os alunos, que era natural de acontecer, pois esse era um jogo em grupo e as opiniões se divergiam, entretanto, esclarecemos as dúvidas dos alunos e solucionamos a problemática, todos queriam participar dessa atividade ficaram contentes com os novos aprendizados.

Tivemos momentos de leitura para despertar o hábito de ler e promover um maior conhecimento do vocábulo de palavras das crianças, fortalecendo sua criatividade e o senso crítico. Sabemos que, a partir de leituras, a escrita se desenvolve com maior facilidade e melhora a capacidade linguística. No intuito de promover um momento relaxante da aula mudamos o cenário da sala de aula, organizamos a turma em meia lua para que todos pudessem vê as ilustrações do livro e entrar no mundo de imaginação, fazíamos as vozes dos personagens e imitações dos sons dos animais e objetos, dessa forma as crianças ficavam atentas a história e ficavam muito alegres, querendo ouvir mais historinhas e fazer leituras individuais.

Figura 5 - Socialização da literatura infantil



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Diante disso, realizamos contação de histórias para os alunos, porém, esse trabalho precisa ser levado para além da sala de aula, praticado na casa dos educandos, pois, visa estimular o imaginário dos alunos, fazendo com que eles comecem a ter uma noção de mundo a partir do que está sendo exposto, desencadeando o universo fictício e desenvolvendo a criticidade da criança e reflexão.

Nessa aula, contamos alguns contos infantis, e para que todos ficassem descontraindo levamos pipoca para o momento da leitura, falamos que íamos fazer perguntas sobre os personagens no final para que eles ficassem atentos a toda história. Um dos primeiros passos para a formação do leitor, é chamar a atenção para que ele questione, pense, interrogue e se posicione diante dos fatos. As crianças se sentem atraídas pela história quando relacionam a sua personalidade com algum personagem, mesmo que não seja de uma maneira direta, mas elas se identificam, tomam partido na escolha dos seus personagens favoritos, e é nesse momento que elas costumam externar suas opiniões, foi com esse propósito que decidimos explorar os personagens da história, para que houvesse essa interação coletiva e dinâmica.

Elaboramos o recurso com a finalidade de ensinar o aluno a identificar e comparar os diferentes fonemas e as formas que podem posicioná-los, para formar diferentes palavras. Optamos pelo processo de formação das palavras por meio das junções silábicas, explicamos que cada palavra é formada por sílabas, e fazendo a junção podemos criar uma variedade de palavras.

Figura 6- Formando palavras



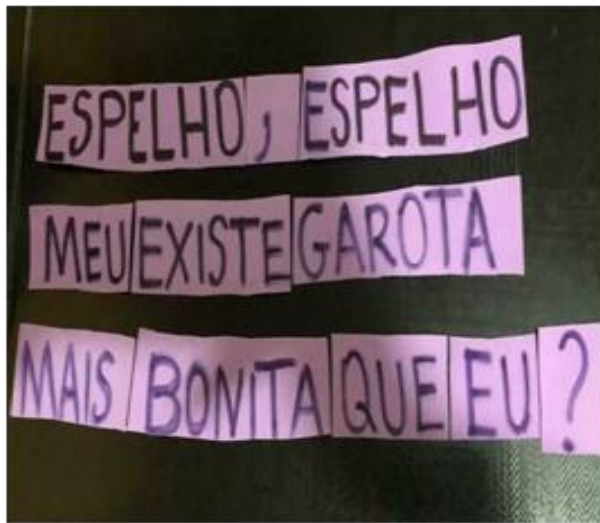
Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Este recurso foi feito com EVA e escrita manual da palavra “cebolinha” que estavam contidas na tirinha, ele nos ajudou a orientar de forma visual as crianças a identificar as letras

e formar os sons das palavras. Dessa forma, demos segmentação em sílabas e trabalhamos os fonemas, a aluna da foto ficou muito feliz em conseguir realizar essa atividade, visto que anteriormente havia dito “eu não sei ler tia” e ela pode perceber sua capacidade de conseguir brincando com as sílabas.

Quando o aluno avança da hipótese silábico alfabético, ele deve fazer atividades da hipótese alfabética, sendo assim ao invés de trabalhar com fragmentação de sílabas, elaboramos exercícios de construção de pequenos textos. Seguindo esse pensamento o dominó de palavras é um jogo muito eficaz.

Figura 7- Dominó de palavras



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Esse jogo possibilita a interação entre as palavras e os jogadores. Além do mais, o dominó é um método construtivo, desafiador e que desenvolve o aprendizado de forma dinâmica, pois a aprendizagem vai muito além do ler e escrever. As aulas com o lúdico proporcionam ao aluno um conhecimento que não tem como base o ensino mecanizado, mas busca um saber inovador, desinibido e concreto. O jogo possibilita desenvolver uma série de desempenhos, como o raciocínio lógico, a atenção e as interações, que permite momentos de troca de conhecimento, comunicação e o compartilhamento de informações, esse jogo foi construído com essas palavras com o intuito de trabalhar o texto da tirinha apresentada na aula, além do mais reforçar o uso dos sinais de pontuação.

Este é um recurso manipulável indispensável para a leitura e escrita das crianças. Através desse material, os alunos conseguem reconhecer as letras e na pronúncia perceber os seus sons individuais. Produzimos o alfabeto para acelerar o processo de alfabetização das

crianças na hipótese pré-silábica com o objetivo de familiarizá-las com as letras, visando também o processo de escrita e leitura.

Figura 8- Letras do alfabeto



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

A utilização dos recursos pedagógicos serviu de facilitador para o ensino e aprendizagem das crianças, principalmente daqueles que tinham uma dificuldade na concentração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho nos permitiu perceber a importância do lúdico na aprendizagem, pois o professor possibilita para as crianças uma aprendizagem dinâmica, que trabalha não só a didática como um ensino pedagógico, mas fundamenta a construção de conhecimento de mundo. Mediante a isto, enfatizamos o lúdico como ferramenta central para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, destacando os aspectos físico, social e cognitivo.

A brincadeira, no ensino, se torna um facilitador de aprendizagem, evoluindo a prática pedagógica, que busca exercitar a liberdade de expressão. Entende-se que, o educador precisa traçar estratégias pedagógicas ativas, com o uso de materiais concretos em suas metodologias de ensino para que os resultados alcançados sejam satisfatórios para o desenvolvimento dos alunos, entretanto leva-se em consideração a dificuldade que é elaborar um plano de aula que contemple o lúdico como método de ensino, dado que é preciso tempo e material para preparar os recursos necessários que atenda a demanda de toda a turma e as especificidades individuais de cada aluno, esse olhar atencioso sobre a importância da ludicidade é papel de todo corpo pedagógico, estudos apontam a ludicidade como um instrumento indispensável no

ensino, através das atividades recreativas os alunos conseguem resolver questões problemas com menor dificuldades.

Contudo, compreendemos que a forma lúdica de trabalho fundamenta a conscientização de estar sempre buscando mais conhecimentos em estudos que nos auxiliem em um trabalho de qualidade empenhado em contribuir no crescimento social dos alunos, minimizando assim o ensino mecanizado que estamos "acostumados", os saberes podem ser reconstruídos visando também a capacitação estudantil dos educandos. Em síntese, a pesquisa permitiu expandir nosso olhar sobre nosso papel pedagógico, contribuindo para que futuramente estejamos aptos a exercer nossa profissão, tendo em vista a abordagem de ensino com recursos educacionais primordiais para uma qualidade de ensino.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, 2018.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental, V1. Brasília,1998, p. 27. Disponível em:http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vo11.pdf. Acesso em: 13 de jun de 2023.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. Editora contexto, 3 ed. São Paulo, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. Ed. São Paulo-SP: Ícone, 1998.