

“CORRIDA DO ALFABETO” Práticas brincantes, um percurso para a aprendizagem

RESUMO: O presente relato de experiência trata de uma atividade de intervenção que buscou evidenciar as contribuições da brincadeira para o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo é apresentar os resultados e contribuições da atividade realizada em uma turma de pré-I, constituída por crianças entre quatro a cinco anos de idade, promovendo uma reflexão sobre a importância de um ambiente de aprendizado lúdico para o desenvolvimento integral da criança. Utilizou-se a observação e análise para sondagem do nível de conhecimento das crianças. Para estimular a participação da turma na atividade, foram usadas perguntas com alternativas. Os resultados da intervenção revelaram a importância de inserir na aprendizagem da educação infantil atividades que proporcionem o trabalho com as emoções, além de reconhecer o destaque da contribuição das brincadeiras para a aprendizagem, alinhados com os conteúdos planejados a serem ensinados. Em síntese, a intervenção com enfoque na aprendizagem das letras, utilizando as brincadeiras como ferramentas de ensino-aprendizagem, foi crucial para repensar as práticas em sala de aula, promovendo aprendizagens significativas com aulas atrativas, levando em consideração a realidade e as necessidades vivenciadas pelos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras; Planejamento; Educação Infantil; Atrativo.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é a primeira etapa para o início de uma jornada pela educação escolar. Esse momento na vida da criança é repleto de aprendizado, descobertas e desenvolvimento, mas não só isso, as brincadeiras, jogos e dinâmicas também se encontram presentes.

Para Vygotsky (2008), a brincadeira é a atividade principal da infância. Nesta perspectiva, as práticas brincantes na escola têm o poder de aproximar a criança do conhecimento de forma genuína e atrativa, introduzir essas práticas no cotidiano da sala de aula, criar um ambiente de segurança para a criança desenvolver suas habilidades de forma plena, pois lhe parecerá algo de sua realidade.

Não podemos definir essa etapa como um mero divertimento, ou passatempo na rotina dos alunos ou dos professores, pois é nesse momento que ocorrem transformações físicas, motoras, emocionais, e até mesmo no pensamento crítico e no pensamento lógico da criança. Com isso, a partir de nossa experiência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID, pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-CAPES, portaria normativa nº 38 de 12 de Dezembro de 2007, como o objetivo de qualificar a formação dos estudantes de licenciaturas com a inserção dos mesmos no cotidiano das escolas da rede pública, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência vivenciada durante nossa atuação no Subprojeto Pedagogia em uma escola municipal na cidade de Campo Maior-PI, também pretende-se refletir acerca das brincadeiras em sala tendo como foco a aprendizagem do aluno de maneira menos tradicional.

2 METODOLOGIA

Buscamos realizar uma observação e análise acerca do nível de reconhecimento e associação das letras do alfabeto, por alunos do Pré-escolar I, crianças de 4 a 5 anos. Onde utilizamos perguntas com alternativas para que fossem pensadas e discutidas em grupos. E com base nas alternativas escolhidas, cada aluno avançava na “corrida” do alfabeto. Dessa forma pudemos evidenciar quais alunos tiveram um desenvolvimento no aprendizado das letras, e quais ainda precisavam de atividades que reforçassem seus conhecimentos.

Antes de darmos início a atividade, foi realizada uma introdução usando a música “Abecedário da Xuxa”, que fala sobre as letras e faz uma associação a elementos. Quisemos retomar o alfabeto para os alunos e prepará-los para a atividade a seguir. Após esse momento, organizamos alguns blocos coloridos pelo chão da sala, cada um continha uma letra. Dividimos a turma em dois grupos e cada grupo teria o seu representante, que iria pular de bloco em bloco para finalizar a Corrida do Alfabeto, mas para isso, era necessário jogar um dado e ver quantos blocos pular e, ao chegar em uma letra, teria que responder uma pergunta relacionada a mesma. As perguntas eram de múltipla escolha, e o representante

poderia perguntar ao seu grupo qual era a alternativa certa. Caso o grupo não conseguisse ajudar, um dos pibidianos poderia auxiliá-los.

Ao concluir a corrida, os alunos pediram mais uma partida. Então, pedimos que fizessem a escolha de outros representantes, para que outras crianças tivessem a oportunidade de participar como “corredores”. Continuamos com as mesmas perguntas usadas na primeira partida, que eram bem simples para a compreensão deles, perguntas do tipo: “Diga o nome de um colega que inicia com a letra F.”, e dávamos alternativas, só após responder corretamente o aluno poderia seguir adiante.

E, ao finalizar, entregamos medalhas para todos os alunos, não apenas para os que venceram a corrida, mas também aos que não ganharam. As medalhas e os blocos foram confeccionados por nós, com TNT, papelão, papel cartão, papel laminado dourado e linha de costura.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da vivência em sala de aula da Educação Infantil, pudemos perceber que para chegar ao objetivo do conhecimento, existe um percurso a ser atravessado e que a prática utilizada nesse processo faz toda diferença, essencialmente aquelas que levem em consideração a realidade dos aprendizes, pois como fomenta Bacelar (2009) essas atividades serão mais prazerosas se forem consideradas e respeitadas as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças no momento em que estão vivenciando as propostas trazidas pelo educador. Ou seja, é necessário que a criança se sinta estimulada a aprender.

Segundo Almeida (2017, p. 46), a escola é um espaço onde podemos repassar conteúdo para os alunos de maneira mais atual, utilizando recursos que atraiam a atenção, de acordo com a realidade das crianças e considerando a modernização de nossa sociedade e, nesse contexto, os estímulos que despertam o interesse dos alunos.

Assim sendo, devemos tornar nossas práticas mais chamativas, fazendo com que o aluno se envolva no que está sendo proposto. Partindo de uma simples competição para ver quem chega primeiro, conforme acertasse as respostas, e passasse por uma trilha de letras, conseguimos perceber que o interesse e a participação dos alunos foram bastante satisfatórios. Buscamos uma atividade que

envolvesse aprendizagem e brincadeira, pois nosso intuito foi desenvolver habilidades de associação e também o trabalho em equipe.

Percebemos que os resultados foram satisfatórios em outras atividades realizadas durante nossa atuação no programa e essa também nos trouxe resultados notáveis. Sabemos que é comum pensar que a criança não vai conseguir focar no objetivo da atividade proposta, quando combinada com uma brincadeira ou jogo. Entretanto, Leão (2015) nos revela outra visão acerca disso:

A escola tem papel fundamental nesse processo, uma vez que, nesse ambiente, as brincadeiras e jogos têm uma dimensão diferenciada das brincadeiras em outros contextos. Na escola, as brincadeiras e jogos são planejados (ou ao menos deveriam ser) e buscam alcançar objetivos. (Leão, 2015, p. 650).

Nesse sentido, segundo a autora, podemos usar brincadeiras e até mesmo jogos para desenvolver atividades em sala de aula, desde que o aluno entenda o sentido do que está sendo realizado. Por se tratar de Educação Infantil, a primeira etapa da Educação Básica, é importante saber como e quando envolver uma brincadeira junto de uma prática pedagógica, para que esse momento seja leve e produtivo.

Ao pensar em brincadeiras para apresentar um novo assunto aos alunos, pensamos em algo que chamasse a atenção deles, e pudesse prender essa atenção não só na brincadeira em si, mas também no sentido por trás dela, que seria, solucionar um problema. Leão (2015) ainda explica quais as vantagens que os jogos podem proporcionar quando utilizados junto ao conteúdo da aula:

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento (Leão, 2015, p. 650).

Por outro lado, ao pensar em brincadeiras, jogos e até mesmo em dinâmicas, quando for trabalhar um conteúdo, é preciso saber de que forma aquela atividade relaciona-se com o tema da aula, principalmente, quando se busca o aprendizado do aluno. Leão (2015, p. 652) disserta sobre o planejamento dessas atividades e dos jogos com o qual vai relacionar-se e afirma também sobre os objetivos que o professor deve delinear em seu plano, principalmente, quais habilidades buscará desenvolver com os educandos.

Nós expomos um conteúdo, ou seja, as letras do alfabeto, foi preciso antes disso, trabalhar as vogais e em seguida as consoantes. Durante todo esse processo de ensino das letras, utilizamos recursos e jogos para engajar ainda mais as atividades. Francisco e Bragagnollo (2020, p. 8) reforçam a ideia sobre o planejamento, afirmando que a partir do conhecimento que o professor tem da sua turma e do contexto ao seu redor, fica mais fácil organizar suas práticas de acordo com os interesses do educando.

Fica evidente que antes de realizar uma atividade de relacionar letras a elementos que iniciam com elas, é importante saber quanto os alunos já sabem, se ainda confundem os sons das letras, se as reconhecem visualmente. Foi preciso então primeiramente apresentá-las aos alunos, por meio de cartazes, de músicas como já citada anteriormente, e até atividades que estimulavam a consciência fonológica. Assentamos “Pontos de Ancoragem”, que segundo Bock et al (2009):

são formados com a incorporação, à estrutura cognitiva, de elementos (informações ou ideias) relevantes para a aquisição de novos conhecimentos e com a organização deles de modo que progressivamente se generalizem, formando conceitos (Bock; Furtado; Teixeira, 2009, p.135).

Conforme os autores explicam, esse processo vai complementando saberes advindos de outras experiências vivenciadas pelo aluno. Assim sendo, o que realizamos foi uma tarefa um pouco mais desafiadora para eles, porém, sem exigir conhecimentos que não soubessem.

O momento final da nossa atividade com as crianças foi também de incentivo para que eles continuem tentando resolver os desafios propostos nesse início da vida escolar. Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL,2010, p. 26), na pré-escola é preciso despertar o interesse e o envolvimento dos alunos nas atividades, sejam elas em grupo ou não. Quando pensamos no que entregar aos alunos e para quem, lembramos das nossas vivências, e não quisemos repetir formas tradicionais de presentear apenas aqueles que se destacaram, aqueles que seguiram fielmente nossa atividade sem perder o foco.

Portanto, ao planejar e executar essa prática com uma turma de Educação Infantil, pensamos nos mínimos detalhes, desde a disposição do espaço da sala, até a mensagem final que passamos com o presente que entregamos à turma.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com essa e outras experiências que vivenciamos ao longo do programa, pudemos refletir acerca de práticas inovadoras e atrativas, principalmente, se tratando do público infantil.

Diante da experiência da “corrida” do alfabeto em uma turma da Educação Infantil evidenciamos que as práticas brincantes contribuem de modo significativo para que a criança se sinta atraída a participar da aula e desenvolver sua aprendizagem de forma leve e sólida, sem deixar de lado os conteúdos que são necessários serem repassados.

Devemos pensar em como incutir na sala de aula meios, recursos e metodologias diferenciadas, para que a aula não fique monótona. Sabemos que um único professor não consegue levar todos os dias uma brincadeira ou dinâmica que envolva o conteúdo a ser estudado, e nem teria como produzir ou adquirir recursos sem ajuda financeira, mas esperamos que com nosso relato, seja possível inspirar profissionais e futuros profissionais, a planejar algo “inovador” e até mesmo divertido, para levar a sala de aula.

Ensinar as letras do alfabeto com recursos coloridos e em forma de brincadeira foi fundamental para que as crianças se sentissem interessadas a participar da atividade proposta, dividi-las em equipes proporcionou a interação entre elas e ajuda mútua, provocando um aprender divertido e sólido, pois houve o alcance dos objetivos traçados.

Trabalhar na Educação Infantil requer criatividade, dinamismo e um planejamento que supra a especificidade que essa etapa da vida escolar exige. É necessário que o alfabetizador, por mais que tenha anos de atuação na área, não abra mão dessa ferramenta tão importante no processo de aprendizagem de seus alunos, pois a motivação por aprender poderá certamente ser instigada por meio de uma simples brincadeira.

Outrossim, percebemos que planejar as atividades levando em consideração a realidade dos alunos, cria um ambiente de segurança para os mesmos, dessa forma a união de aprendizagem e brincadeira nos permitiu ensinar o alfabeto fora dos métodos tradicionais, tendo resultados satisfatórios, além de nos possibilitar observar as necessidades a serem supridas nas próximas intervenções.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e da Universidade Estadual do Piauí (UESPI) por meio do subprojeto de Pedagogia.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. de. O brincar, a criança e o espaço escolar. In: Luciane Maria SCHLINDWEIN, L. ; LATERMAN, I. ; PETERS, L. (Org). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola.**- Florianópolis : NUP, 2017. 236 p.

BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009.

BOCK, A. M. B; FURTADO, O; TEIXEIRA, A. L. T. Psicologia da aprendizagem In: BOCK, A. M. B; FURTADO, O; TEIXEIRA, A. L. T. **Psicologias: Uma introdução ao estudo de Psicologia.** Saraiva S. A.- Livreiro Editores- 14° edição-São Paulo, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

FRANCISCO, M. A. O. F; BRAGAGNOLLO, R. M. **O planejamento na Educação Infantil:** um estudo sobre o olhar docente na elaboração deste documento. Trabalho de Conclusão de Curso, Instituto Federal Santa Catarina (IFSC), 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1813> . Acesso em: 6 de mar. 2024.

LEÃO, M.A. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, 44(2),647–656. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001>. Acesso em: 7 de mar. 2024.

VIGOTSKY, L. S. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** Trad. Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, n. 8, p. 23-36, 2008.