

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: Brincando, também, se aprende

ANDRADE, Flávia Patrícia Chaves¹
SANTOS, Cristiane da Silva²
SOUSA, Dolores Cristina³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo apresentar uma das vivências desenvolvidas na U.E.B. Senador Miguel Lins, através do Programa Residência Pedagógica, que nos permitiu adquirir conhecimentos práticos para além da teoria, contribuindo para nossa formação docente através do projeto de intervenção denominado Alfabetização e Letramento: brincando, também, se aprende. O objetivo geral deste trabalho foi fazer uma retextualização de conteúdos já trabalhados em sala de aula do 2º ano do Ensino Fundamental através de jogos e brincadeiras pedagógicas, voltados para a aprendizagem de Matemática e Língua Portuguesa. Esta retextualização aconteceu de forma lúdica e prazerosa buscando sempre chamar a atenção dos alunos e promovendo o aprendizado destes utilizando jogos pedagógicos e recursos didáticos confeccionados para estimulá-los e visando à participação de todos os alunos de forma a auxiliá-los no processo de alfabetização e letramento, além de auxiliar na melhoria da aquisição de leitura e escrita dessas crianças, de forma simples e objetiva. Vale ressaltar, que ao finalizar o projeto podemos notar que ao serem estimuladas através de jogos e brincadeiras seus avanços e resultados positivos demonstram a relevância que as brincadeiras têm, não sendo algo ocasional, mas uma forma de manifestação do desenvolvimento de autonomia além de possibilitar a realização de várias ações pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Jogar; Retextualização; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A Residência Pedagógica-RP nos oportuniza adquirir conhecimentos práticos que contribui para nossa formação enquanto professoras. Pretendemos com esse trabalho apresentar a importância do brincar na aprendizagem da criança, visto que a brincadeira é uma necessidade no desenvolvimento do ser humano e não pode ser vista apenas como mera diversão. Assim, o objetivo geral foi fazer uma retextualização de conteúdos trabalhados em sala de aula através de jogos e brincadeiras

¹ Discente do curso de pedagogia da UEMA. Bolsista da Residência Pedagógica Campus Paulo VI Universidade Estadual do Maranhão-UEMA Flapatri06@gmail.com

² Discente do curso de pedagogia da UEMA. Bolsista da Residência Pedagógica Campus Paulo VI Universidade Estadual do Maranhão- UEMA, crist.santos900@gmail.com

³ Docente do curso de Pedagogia da UEMA. Orientadora e Bolsista da Residência Pedagógica, Campus Paulo VI Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, dolores.sousa@cecen.uema.br

pedagógicos, voltados para a aprendizagem de conteúdos de Matemática e Língua Portuguesa trabalhada em sala de aula do 2º ano do Ensino Fundamental. Para alcançar esse objetivo identificamos os níveis de aprendizagem dos alunos em relação à leitura e a escrita através de observação in locus, acompanhamento da rotina de sala e conversa com a professora. Após essa etapa propomos alguns jogos e brincadeiras pedagógicos como estratégias de ensino em sala de aula de modo a despertar o interesse e a compreensão pela leitura e pela escrita, além de auxiliar no desenvolvimento de competências cognitivas e sociais.

Partindo do pressuposto de que a brincadeira é uma ação intrínseca à vida infantil e que a sua realização é capaz de proporcionar alegria e prazer para quem a pratica, instigou-nos o desejo de investigar a importância da brincadeira no trabalho docente do 2º ano do Ensino Fundamental da U.E.B. Senador Miguel Lins e como este trabalho poderia colaborar para a aprendizagem e desenvolvimento desses alunos.

É importante ressaltar que o brincar é uma atividade natural da criança. Ao brincar a criança aprende, experimenta e descobre através de um processo tanto individual como coletivo além de poder escolher, imitar, adquirir novos conhecimentos, novas habilidades, criar, observar, experimentar, cooperar, memorizar, comunicar, questionar, conhecer e valorizar a si mesmo e aos outros, além de entender suas limitações pessoais.

Assim, a retextualização dos conteúdos foi trabalhada de forma significativa para que o aluno construísse sua identidade, compreendesse sua realidade, despertasse sua curiosidade e se motivasse para uma atitude de (re)construção no mundo em que vive.

O presente trabalho está pautado em uma pesquisa de campo, realizada com os alunos e professores dessa unidade de ensino, buscando conhecer a concepção dos professores em relação à ludicidade e como acontece o trabalho em relação aos jogos e brincadeiras com os alunos em suas salas de aula.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa é de natureza aplicada, qualitativa e descritiva. É, ainda, classificada, quanto ao método, de pesquisa etnográfica, uma vez que os colaboradores participam ativamente da coleta dos dados em situações reais. De

acordo com Bortoni-Ricardo (2005, p. 237), a pesquisa etnográfica tem como objetivo “o desvelamento do que está dentro da ‘caixa preta’ na rotina dos ambientes

escolares, identificando processos que, por serem rotineiros, tornam-se ‘invisíveis’ para os atores que deles participam.”.

A pesquisa em tela segue a abordagem qualitativa, não tendo como foco central os dados numéricos, pois lançamos um olhar interpretativo sobre o *corpus* levantado, em duas turmas de alunos regularmente matriculados no 2º ano do Ensino Fundamental da U.E.B. Senador Miguel Lins, no município de São Luís-Ma.

Para o desenvolvimento deste estudo os percursos metodológicos seguidos tem a finalidade de fundamentar, conhecer, levantar discussões, analisar e fazer as devidas reflexões acerca do nosso objeto de estudo.

De tal maneira, traduzindo a nossa ideia de pesquisa, traçamos, de forma simultânea, as estratégias metodológicas em cinco etapas principais:

1ª Etapa: *Pesquisa e reflexão bibliográfica onde* fizemos levantamento de bibliografia (livros, teses, dissertações, monografias, artigos, etc.) sobre a temática em tela; Aprofundamos teórico e metodologicamente, a pesquisa a partir de reflexões realizadas em grupo de estudos;

2ª Etapa: *Coleta de dados e trabalhos em sala de aula preliminares. Nesta etapa realizamos* observações *in loco* para identificarmos as dificuldades de leitura e escrita da realidade estudada e mantivemos contato direto com o campo empírico, desenvolvendo observações participantes;

3ª Etapa: *Continuação dos trabalhos de campo e interpretação sistemática dos dados.* Nesta etapa desenvolvemos várias conversas com as professoras do 2º ano no intuito de compreender as suas experiências e, organizar, interpretar e selecionar os dados produzidos;

4ª Etapa: *Reuniões com a equipe executora do projeto.* Foi realizada várias reuniões, presenciais e virtuais, com a equipe executora do projeto visando o andamento dos trabalhos, a seleção e confecção de recursos para a retextualização dos conteúdos selecionados; Planejamento do projeto de intervenção e envolvimento das professoras no projeto;

5ª Etapa: *Redação e execução do projeto de intervenção*. Escrita e apresentação do projeto de intervenção as professoras do 2º ano e aplicação e, em seguida, aplicação do projeto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse tópico se apresentam os principais resultados, análises e discussões acerca da pesquisa.

Com relação à educação em nosso país, sabemos que a mesma era algo para poucos, até o final do século XIX. A leitura e a escrita era algo distante do contexto cultural da época. Mas com a universalização da escola ampliou-se o acesso à educação e como afirma Mortatti (2011, p. 44), “o ler e o escrever passaram a ser organizados, estruturados, sistematizados e ensinados por professores nas respectivas instituições”. Sendo assim, falar de alfabetização e letramento nos remete ao ambiente escolar, pois é nele que a educação sistematizada acontece, contudo é sabido que o processo de alfabetização ocorre antes mesmo da criança está inserida no ambiente escolar, visto que vivemos em uma cultura grafocêntrica, onde a cultura da escrita se faz presente no dia a dia, através de inúmeras informações escritas em placas, anúncios, outdoor, dentre outros.

Ao entrar no Programa do Residência Pedagógica (RP), tomamos ciência que teríamos que desenvolver um projeto de intervenção e aplicá-lo nas nossas respectivas salas. Já em campo, depois de termos passado uns dias em sala de aula observando as crianças em suas atividades, fomos percebendo que algumas delas apresentavam certas dificuldades com relação à escrita e a leitura. Assim, a partir de observações in lócus, acompanhamento da rotina de sala e conversa com as professoras, encontramos o ponto onde poderíamos intervir. Assim, começamos a organizar o projeto que teve como objetivo retextualizar conteúdos trabalhados em sala de aula através de jogos e brincadeiras pedagógicos, voltados para a aprendizagem de Matemática e Língua Portuguesa através de jogos e brincadeiras pedagógicas.

Como futuras pedagogas entendemos que a brincadeira, atividade principal da infância, é a forma pela qual a criança inicia sua aprendizagem. Sabemos que na Educação faz-se necessário o docente utilizar da criatividade, "universo" esse que

pode ser explorado de diversas maneiras, inclusive no brincar. Desta forma, concordamos com Mialaret (1991, p. 12) quando ressalta que:

Cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do seu trabalho. Assim, ele deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando o domínio dos instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los às exigências das novas situações educativas. É importante o conhecimento teórico e prático do professor que atua em sala de aula como forma de sistematizar o conhecimento no processo ensino-aprendizagem do educando.

Com esse entendimento investigamos quais jogos e brincadeiras eram mais utilizadas nas práticas docentes e qual a finalidade de utilizar esses jogos e brincadeiras com os alunos. Assim, concluímos que trabalhar com diferentes jogos e brincadeiras propiciaria diversão e prazer a estes alunos e, também, teria uma função educativa.

Assim, após toda a idealização do projeto, chegou o tempo de pô-lo em prática, o mesmo foi aplicado em duas turmas do 2º ano, as turmas 2º ano A com 26 alunos e 2º ano B, com 21 alunos. O desenvolvimento do projeto ocorreu por um período de cinco semanas, sendo realizado na maioria das vezes, mais de uma vez por semana, e sendo sempre no segundo momento, após o recreio.

Durante a prática pedagógica dos jogos e das brincadeiras desenvolvidas no 2º ano A e 2º ano B, percebemos nas crianças relações de envolvimento, autonomia, argumentação, raciocínio, motivação, interesse e satisfação. Componentes importantes no processo de construção do conhecimento. Também, ficou evidenciado que as professoras reconheceram a necessidade e a importância da brincadeira no processo de desenvolvimento das crianças, pois aprender brincando dá mais prazer e facilita o aprendizado e não pode ser considerada apenas uma forma de ocupar o tempo, mas um meio de desenvolver habilidades corporais e/ou cognitivas dos alunos em busca de aprendizagem significativa.

Vários foram os jogos e brincadeiras selecionados para atender o processo de retextualização envolvendo conteúdos trabalhados em sala de aula voltados para a aprendizagem de Matemática e Língua Portuguesa, dentre eles: óculos da leitura, leitura divertida, texto fatiado, detetive das sílabas, entre outros.

Fica evidenciado nas palavras de Kishimoto (2005, p. 79) que “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Pudemos observar que ao contrário do que se pensa, as crianças ficam mais inquietas quando não estão realizando as atividades lúdicas. Diante da realização das atividades motivadoras e prazerosas, houve uma melhora no comportamento disciplinar, na participação, no interesse e na interação dos alunos diante da realização das atividades lúdicas.

As fotos abaixo ilustram alguns desses momentos.

Foto 01. Trabalhando com o texto fatiado.



Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2023.

Foto 02. Trabalhando com o detetive das sílabas



Fonte: Arquivo pessoal das autoras, 2023.

Rau (2007) sobre esse assunto destaca que durante a prática pedagógica do jogo e das brincadeiras o professor pode perceber nas crianças não só relações de envolvimento, autonomia e criticidade, mas também aspectos referentes às emoções e à afetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo abordar a importância do brincar na aprendizagem da criança 2º ano do Ensino Fundamental na U.E.B. Senador Miguel Lins através de jogos e brincadeiras pedagógicos, voltados para a aprendizagem de Matemática e Língua Portuguesa, acreditando que a brincadeira é uma necessidade no desenvolvimento do ser humano e não pode ser vista apenas como mera diversão.

A perspectiva do projeto foi interferir na aprendizagem de leitura e escrita dessas crianças, compreendendo o jogo e a brincadeira como recursos pedagógicos e que a atividade lúdica realizada em sala de aula é um meio para a realização e alcance dos objetivos educacionais.

Cabe as professoras destes alunos o papel da mediação do conhecimento, respeitando o nível de aprendizagem de cada um, oportunizando um ambiente que estimule a imaginação de seus alunos, desenvolva a autonomia e que estes produzam seu próprio conhecimento.

E, acima de tudo, entender que as brincadeiras e os jogos desenvolvidos na sala de aula antes de tudo, sejam de entretenimento e prazerosos. Portanto considerando a relevância que esse projeto teve, tanto para unidade cedente, como para o avanço dos alunos das respectivas turmas durante o período de aplicabilidade das atividades em sala de aula, observamos a interação, a participação e até mesmo a alegria e empolgação dos mesmos em participar de forma ativa das brincadeiras e jogos de cunho educativo.

5 AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a Deus que em seu infinito amor nos concede saúde e força para continuarmos a nossa caminhada acadêmica, por tudo que tens nos proporcionado viver. Agradecemos a nossa orientadora do Programa Residência Pedagógica do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), a Profa. Dra. Dolores Cristina Sousa por toda sua dedicação para conosco durante esse percurso. Agradecemos a nossa preceptora da unidade cedente a Profa. Danúbia Vasconcelos, por todo o carinho e profissionalismo com que nos recebeu. Agradecemos a equipe pedagógica da U.E.B Senador Miguel Lins na pessoa da gestora, da gestora adjunta e da coordenadora por terem aberto os portões da escola, por terem nos acolhido de forma calorosa, por terem dividido conosco um pouco de seus conhecimentos e vivências. Agradecemos a todos os docentes, em especial as nossas professoras Naraildes e Maria Luíza, que tivemos um contato maior, agradecemos por suas contribuições, por dividirem conosco um pouco de seus conhecimentos adquiridos em suas trajetórias no âmbito escolar, contribuições essas muito valiosas para nós. Agradecemos aos demais funcionários dessa unidade cedente por todo acolhimento e respeito para conosco.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1996.

BORDIGNON, Lorita Helena Campanhola; PAIM, Marilane Maria Wolff. Alfabetização no Brasil: um pouco de história. Educação em Debate, Fortaleza, ano 39, Nº 74, p.51 a 67, jul/dez 2017.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. Nós chegamos na escola e agora? Sociolinguística e educação. 2 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira. 2005.

L.S. Vygotsky: Algumas ideias sobre Desenvolvimento e Jogo Infantil. Série Ideias n.2. São Paulo: FDE, 1994.

MENDONÇA, Onaide Schwartz; MENDONÇA, Olympio Correa de. Psicogênese da Língua Escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Pró-Reitoria de Graduação. Caderno de formação: formação de professores: Bloco 02: Didática dos conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. v. 2. p. 36-57. (D16 - Conteúdo e Didática de Alfabetização). Disponível em:



<<http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/40138>>. Acesso em: 05 março 2024.

MIALARET, G.A. **A formação dos professores**. Coimbra: Almedina, 1991.

MOYLES, J. Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

RAU. M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Ed. Ibpeex. 2007.

SOARES Magda. Alfabetização e Letramento/ Magda Soares. 3ed- São Paulo: Contexto, 2005.

TAILLE, Yves de La; OLIVEIRA Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias Psicogenéticas em discussão. Ed. 25°, Editora, Summus editorial. 1989.