



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA NORMAL SUPERIOR
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UM RELATO
DE EXPERIÊNCIA**

MANAUS
2023

SELMA DA SILVA AQUINO

**A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UM RELATO
DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito final à conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, sob a orientação do Professor Dr. Márcio Gonçalves dos Santos

MANAUS

2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

A657uu Aquino, Selma da Silva

A utilização de atividades lúdicas no processo de alfabetização de crianças no ensino fundamental I : Um relato de experiência / Selma da Silva Aquino. Manaus : [s.n], 2023.

37 f.: color.; 29 cm.

TCC - Graduação em Pedagogia - Licenciatura -
Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2023.

Inclui bibliografia

Orientador: Márcio Gonçalves dos Santos

1. Lúdico. 2. Sistema de escrita alfabética. 3. Alfabetização. 4. Letramento. 5. Pedagogia. I. Márcio Gonçalves dos Santos (Orient.). II. Universidade do Estado do Amazonas. III. A utilização de atividades lúdicas no processo de alfabetização de crianças no ensino fundamental I

SELMA DA SILVA AQUINO

**A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade do Estado do
Amazonas, como parte das exigências
para a obtenção do título de licenciado em
Pedagogia.

Manaus, 12 de setembro de 2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Márcio Gonçalves dos Santos
Orientador (UEA)



Profa. Dra. Meire Terezinha Silva Botelho de Oliveira
Membro da banca (UEA)



Profa. Ma. Monica Silva Aikawa
Membro da banca (UEA)

DEDICATÓRIA

Dedico

Dedico este trabalho à minha filha Giulia Lória por sempre me incentivar a superar as dificuldades e ao meu esposo Mário Vieira pelo apoio e compreensão. Vocês são o motivo de eu continuar firme em meus propósitos, na busca do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, meu criador e mantenedor, por ser meu refúgio e fortaleza, por me sustentar e guiar com sua destra fiel;

À minha família, Mário e Giulia, pelo apoio e amor incondicional;

Aos meus colegas de turma Ellen, Ênio, Laiana, Taís e Susy, que fizeram a caminhada ser mais leve e divertida;

Aos professores que fizeram parte de minha formação;

E em especial meu orientador, Prof. Dr. Márcio Gonçalves, por me conduzir na construção desse trabalho, sua inteligência e simpatia me inspiram profundamente.

RESUMO

Este trabalho, intitulado “A utilização de atividades lúdicas no processo de alfabetização de crianças no ensino fundamental I: um relato de experiência”, surgiu a partir de uma experiência como professora mediadora de uma escola de reforço que inspirou a busca por uma formação em Pedagogia. Durante a formação no curso de pedagogia foi vivenciada, ao longo do estágio no ensino fundamental, a rica experiência de trabalhar com atividades lúdicas envolvendo jogos que levavam as crianças a falar, interagir, ampliar seu vocabulário e consequentemente desenvolver sua escrita. Como metodologia de pesquisa optou-se pela abordagem qualitativa, com fim exploratório do tipo de campo, enriquecida pela pesquisa bibliográfica para aprofundamento científico da temática, adotando o relato de experiência como ferramenta essencial da análise. Os participantes dessa pesquisa foram 6 alunos do Ensino Fundamental I, de uma Escola Municipal localizada na Zona Oeste de Manaus. As crianças estavam dentro da faixa etária de 10 e 11 anos, sendo 2 meninas e 4 meninos. O foco principal da pesquisa é compreender a contribuição das atividades lúdicas como facilitadoras na alfabetização e letramento de alunos no Ensino Fundamental I, para que possamos pensar a possibilidade de usar o lúdico na educação, principalmente como ferramenta promotora da alfabetização e letramento, ou seja, da apropriação desses processos como sistema de escrita alfabética. Como fundamento para essa pesquisa foram usados, entre outros, os teóricos: Soares (2005, 2006, 2021), Ferreiro (1999, 2001), Vigotski (1998, 2009) e Kishimoto (2010). Foram construídas algumas categorias a partir do relato de experiência. Consideramos necessárias as atividades lúdicas como ferramenta essencial para auxiliar as crianças a serem alfabetizadas e letradas na idade certa com uma metodologia adotada e consolidada pelo professor, transformando um cenário assustador nesse país: os processos de alfabetização.

Palavras-chave: Lúdico; Sistema de escrita alfabética; Alfabetização; Letramento; Pedagogia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
1.1 O lúdico	6
1.2 Ludicidade e Educação	9
1.3 Ludicidade na Alfabetização e Letramento	11
CAPÍTULO II - METODOLOGIA	15
CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	17
3.1 Avaliação diagnóstica como identificação do nível de escrita da criança	17
3.2 Alfabetização e letramento: o uso das ferramentas culturais	19
3.3 Lúdico, oralidade e motivação: a aprendizagem do sistema da escrita alfabética	22
3.4 Função da literatura no processo de alfabetização e letramento	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema **A utilização de Atividades Lúdicas no Processo de Alfabetização de Crianças no Ensino Fundamental 1: um relato de experiência**. O interesse por este tema surgiu a partir de uma experiência como, “professora” de reforço de crianças com dificuldades na alfabetização. Nessa trajetória, buscava de maneira alternativa a utilização de jogos e literatura infantil, para auxiliar na compreensão dos alunos sobre o mundo da leitura e da escrita e assim promover o processo de apropriação do sistema de escrita alfabética. Ademais, esse interesse se reforçou durante o percurso da graduação, ao compreender a importância do trabalho pedagógico frente aos modelos educacionais da atualidade, onde as crianças, por muitas vezes, são negligenciadas em suas especificidades no que tange ao seu desenvolvimento físico, cognitivo, emocional, psicológico e motor. Os componentes curriculares como: Estágio I e II; Psicologia do Desenvolvimento; Criança, Sociedade e Cultura; Leitura e Produção Textual; Psicomotricidade; Metodologia da Alfabetização; Antropologia; Currículo do Ensino Básico; Arte e Educação; Educação Especial, entre outras, agregaram conhecimento pertinente sobre as implicações que envolvem o desenvolvimento da criança, tais como: seu lugar de origem, cultura, o amadurecimento do corpo, a importância dos currículos adaptados, e a leitura como produtora de cultura e conhecimento de mundo.

Além disso, no estágio de Ensino Fundamental I, vivenciei a rica experiência de trabalhar com atividades lúdicas envolvendo jogos que levavam as crianças a falar, interagir, ampliar seu vocabulário e, conseqüentemente, desenvolver sua escrita. Evidenciei como a produção de linguagem pode colaborar para o desenvolvimento cognitivo em seu processo de alfabetização e letramento, considerando ser a linguagem precursora da comunicação social. Tudo isso me instigou a buscar aprofundamento no tema e contar minha experiência, de forma a contribuir na ampliação de estratégias que colaborem para aperfeiçoar o aprendizado da criança que adentra a escola com a perspectiva de se tornar letrada. A atividade lúdica proporcionou momentos bem divertidos durante as aulas, as crianças brincavam e aprendiam ao mesmo tempo. Elas eram assíduas e muito participativas, tornando o momento do jogo bastante descontraído e agradável.

Como metodologia de pesquisa optou-se pela abordagem qualitativa, com fim exploratório do tipo de campo, enriquecida pela pesquisa bibliográfica para aprofundamento científico da temática, adotando o relato de experiência como ferramenta essencial da análise.

É objetivo geral, desta pesquisa, compreender a contribuição das atividades lúdicas como facilitadoras na alfabetização e letramento de alunos no Ensino Fundamental I. Como objetivos específicos: conhecer aspectos teóricos referentes ao lúdico, refletir sobre as contribuições das atividades lúdicas no processo de alfabetização e letramento e contribuir com experiências de campo relacionadas a atividades lúdicas aplicadas no processo de alfabetização.

Esse trabalho é de grande relevância social, visto que a alfabetização ainda é um gargalo na educação, compondo a problemática educacional há muitos anos neste país. Cientificamente, se justifica por se mostrar a partir de evidências e trabalhos de grandes autores defensores de uma alfabetização construtivista e significativa, sendo uma alfabetização lúdica e inovadora. Os principais livros utilizados nesta pesquisa foram: Alfabetização e Letramento de Magda Soares (2021); Reflexões sobre Alfabetização de Emília Ferreiro (2001); Imaginação e criação na infância Lev Vigotski (2009); Brinquedos e brincadeiras na educação infantil de Tizuko Morchida Kishimoto (2010) e O lúdico no processo de alfabetização de Lucimeire Monteiro e Ivanir Menezes (2017). Este estudo está organizado da seguinte maneira: capítulo um - fundamentação teórica, dividida em três subtítulos; capítulo dois - metodologia e capítulo três - análise e discussão dos resultados e considerações finais.

CAPÍTULO I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 O lúdico

Quando falamos sobre lúdico, e por efeito, sobre a ludicidade, é preciso analisar previamente a sua significação dentro da linguagem. Afirma Luckesi (2014, p. 13) “Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão”. A classificação gramatical do lúdico o define como adjetivo e isso aponta para a sua capacidade de atribuir sentido a algo. Sendo assim, dentro de um processo de formação de palavras, ao lhe ser acrescentado o morfema “-idade”, o lúdico se transforma em substantivo, e o substantivo ludicidade, passa a definir aquilo que é lúdico. Cabe dizer, portanto, que ambos, lúdico e ludicidade, dentro da semântica, são capazes de explicar, quantificar ou definir aquilo que é divertido, criativo ou uma brincadeira para alguém.

O lúdico é parte integrante do desenvolvimento humano, exercido, muitas vezes, sem ser percebido. Talvez, por um momento, se tornar o Remy de "Ratatouille" (Brad, 2007) enquanto cozinha, fantasiando ser um grande chefe. Reunir um grupo de amigos para cantar embalados por um violão, permitindo-se realizar performances populares. E até mesmo ao desafiar a família a descobrir “quem sou eu?” através de um desenho feito em alguns segundos. Em todos esses momentos, há ludicidade, pois, ainda que não sejam reconhecidos como tal, geram diversão. Para Luckesi (2014, p. 18), “ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais complexas atividades e experiências humanas [...]. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem [...]”.

Quando em locais como: parque, brinquedoteca, sítios, piscinas e o próprio quintal de casa, não é preciso dizer à criança “brinque!” para que surja nela o impulso de brincar. A criança brinca e joga porque sua cultura infantil, o seu instinto, a leva a brincar, “as crianças [...] brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade” (Huizinga, 2007, p. 10). Essa liberdade lúdica consiste na escolha, no exercício da criatividade, na exploração por

conta própria. Descobrir coisas novas, tocar, sentir, degustar, são todos atos de liberdade que permitem conhecer novas realidades, novos perigos e novas possibilidades, e é exatamente nisso em que se encontra o ato livre da ludicidade, integrando-se ao desenvolvimento.

Dizer que algo, como a ludicidade, é parte integrante, não significa necessariamente dizer que isso nasce junto com a criança, uma vez que ela não joga, ou brinca, da mesma maneira que chora, dorme e mama no peito. Crianças correm, pulam e criam maneiras de se divertir. Usamos o termo *criam*, visto que não é, ou ao menos não sempre, algo que já existia, mas sua essência as levou a originar.

Nas atividades coletivas, [...] as crianças têm oportunidade de ampliar contatos sociais. O clima de confiança se estabelece quando se criam momentos em que as crianças ensinam as brincadeiras que conhecem para os novos coleguinhas (Kishimoto, 2010, p. 09).

A ludicidade que permeia o comportamento humano, advém da convivência social, mas, curiosamente, também exerce influência na construção desses mesmos processos sociais. O homem é um ser social, cujo pensamento é estimulado pelo ambiente. Entende-se que dentro desse meio, recursos como a fala, o vocabulário, a cultura, são construídos através de vivências, pois, visto que a criança adquire suas primeiras habilidades através da imitação, ela depende daquilo que é ofertado.

Dessa forma, a coletividade oferece interações lúdicas comuns a serem experimentadas, antecedendo atos sociais lúdicos. No entanto, cabe salientar que a ludicidade em coletivo acaba por se tornar, em si própria, ferramenta de conexão leve e espontânea. Ao permitir que o contato com outros indivíduos seja composto por jogos e brincadeiras, a diversão proporcionada estimula a comunicação, a intimidade e diversas outras habilidades sociais.

[...] se por um lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas [...] (Borba, 2007, p. 35).

A presença imaterial da ludicidade ocupa, naturalmente, um espaço nas atividades humanas. Seja reproduzido ou criado, consciente ou inconsciente, o lúdico é acessado em busca de suprimir a seriedade ou dar liberdade à imaginação. Por essa razão, é possível entrar em acordo com Moyles (2002, p. 18), que indaga a respeito da dificuldade que o ser humano teria em não praticar o lúdico, uma vez que isso significaria perder a satisfação que a ludicidade pode proporcionar à sua vida.

Tal satisfação, conferida pela atividade lúdica, é experimentada pela criança quando estabelece contato com seus cuidadores ou pares, mas também quando interage com os objetos disponíveis. Dessa forma, o brinquedo também se configura como artigo capaz de proporcionar momentos de ludicidade, não por conter esta ludicidade em si próprio, mas sim pela utilidade que a criança confere a ele e pela possibilidade de provocar imaginação, sendo esta última necessária para obter equilíbrio na vida, pois segundo Vigotski (2009, p. 25):

[...] há uma dependência dupla e mútua entre imaginação e experiência. Se no primeiro caso a imaginação apoia-se na experiência, no segundo é a própria experiência que se apoia na imaginação.

O lúdico, seja este como adjetivo, cerne, ato intencional, promotor de interação, processo formador ou produto do meio, possui em sua essência metafísica uma poderosa ferramenta que, baseada nas especificidades de cada indivíduo, podem colaborar para a personalização de atividades, gerando encantamento, identificação e diversão.

Logo, é possível empregar a ludicidade propositadamente em diversos processos de desenvolvimento humano, onde o lúdico seria capaz de agregar ao ambiente, à comunicação e à fluidez, a exemplo do próprio campo educacional. Dessa perspectiva, cabe a reflexão a respeito de como educação e ludicidade poderiam interagir. Para isso, no entanto, é necessário compreender alguns aspectos da educação brasileira, em especial os aspectos que motivam o emprego de atividades lúdicas e serão tratados no tópico a seguir.

1.2 Ludicidade e Educação

Ao falar de Educação Escolar, surge de imediato a ideia de livros e atividades escritas, tendo em vista que os livros didáticos fazem alusão a esse campo, pois foram introduzidos fortemente à cultura do ensino e aprendizagem. No entanto, cabe ressaltar que existe uma diferença entre Educação e Ensino. Enquanto as *crianças* da Educação Infantil possuem eixos norteadores, sendo estes as interações e brincadeiras, a dinâmica pedagógica do Ensino Fundamental é norteada pelo propósito de seguir as disciplinas, trabalhar a cidadania e compreender as áreas de conhecimento apresentadas em sala de aula.

Essa distinção foi trazida para que se possa analisar de forma mais pontual a mudança brusca vivenciada pela criança e, conseqüentemente, o choque de entrar no Ensino Fundamental, rompendo com as brincadeiras da Educação Infantil. Agora o espaço é totalmente modificado, no lugar das mesas coletivas, encontramos cadeiras individuais enfileiradas, onde as crianças têm em seu campo de visão as costas dos colegas. Não existe espaço para brincar ou conversar na rodinha, muitas vezes não podem sequer conversar, pois o tempo é dedicado quase que totalmente a atividades de escrita retiradas da lousa ou realizadas nos livros didáticos, não existe hora de recreio e sim hora do lanche, onde brincar não é uma alternativa.

Falando sobre articulações e continuidade da trajetória escolar, o DCN (Diretrizes Curriculares Nacionais) afirma que:

O reconhecimento do que os alunos já aprenderam antes da sua entrada no Ensino Fundamental e a recuperação do caráter lúdico do ensino contribuirão para melhor qualificar a ação pedagógica junto às crianças, sobretudo nos anos iniciais dessa etapa da escolarização (Brasil, 2013, p. 136)

Sobretudo, cabe ressaltar, que há na criança uma relação de deleite com a brincadeira. Em um contexto educacional, quando ocorre a mudança de Educação Infantil para Ensino Fundamental, a criança em seu processo educacional ainda busca por traços de divertimento nas atividades empregadas para o seu aprendizado.

Os espaços na escola devem ser: espaços de encontro, de convivência, de descoberta e até mesmo de desordem. Tudo isso é importante para crescer e evoluir. O estímulo do lúdico na vida escolar deveria constituir-se como um dos elementos decisivos de qualidade de vida (Schlindwein *et al*, 2017, p. 50).

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, art. 32, ao completar 06 anos, a criança atinge a idade inicial para ingressar no Ensino Fundamental obrigatório. Esta criança, como cidadã, possui direitos e deveres assegurados pela legislação do país. Ainda nos anos 90, em seu capítulo intitulado “Do Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade”, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em sua lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 diz:

Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis. Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: II - opinião e expressão; IV - brincar, praticar esportes e divertir-se; (Brasil, 1990).

Ao passo que são manifestos o direito ao devido processo de desenvolvimento e à liberdade para expressar-se e brincar, o documento enfatiza tais necessidades como inerentes à criança, reconhecendo o apreço que ela possui para com as brincadeiras e a diversão.

Inserir o lúdico no ensino fundamental é romper com o paradigma de que a mudança de nível escolar quebra a cultura lúdica da educação infantil. Compreender que o caráter divertido da ludicidade não torna o ambiente de ensino menos sério é, de certa forma, deixar seu professorar fluir, e assim proporcionar uma experiência libertária, que agrega leveza às atividades, para transcorrem com maior tranquilidade.

“[...] é um “fato” reconhecido na educação que o ensino e a aprendizagem bem-sucedidos de qualquer coisa dependem muito de o professor estar convencido dos méritos de uma determinada filosofia, método ou estilo” (Moyle, 2002, p. 18).

Uma educação afetada pelo lúdico inicia no momento em que o professor se apropria do potencial da ludicidade e emprega métodos que a envolvam. Nessa nova perspectiva o ambiente é afetado pela diversão. As paredes que antes

aprisionavam, tornam-se um cenário de criatividade, as carteiras que outrora limitavam, passam a ser apenas um dos espaços disponíveis para as atividades, a regra do silêncio é substituída pelo estímulo ao pensamento e expressão.

Se levarmos em conta o lugar social da criança em nossa sociedade contemporânea, observaremos que restam a ela pouquíssimos espaços onde podem exercer algum poder decisório sobre o mundo ao seu redor. Nos jogos imaginários as crianças testam limites, praticam a autoridade, criam regras novas, ao mesmo tempo em que dialogam com o universo social real, sendo esse acionado muitas vezes como modelo e principal referencial para suas brincadeiras. [...] a brincadeira caracteriza-se como esse lugar da socialização, das vivências dos dramas sociais, das negociações, dos acordos, enfim, do exercício de práticas de poder (Schlindwein, 2017, p. 209).

O lúdico, ao ser vivenciado na educação, é capaz de contagiar os alunos e lhes oferecer protagonismo tanto dentro quanto fora da classe, pois, além de agir diretamente sobre o processo de ensino-aprendizagem, também é capaz de potencializar o desenvolvimento dos alunos ao ressignificá-los como atores sociais.

Uma educação afetada pelo lúdico é uma educação libertária, e como tal, é de grande valia quando trabalhada desde a mais tenra idade. Dar continuidade ao uso dessa proposta educacional lúdica ao sair da Educação Infantil e adentrar o Ensino Fundamental é uma forma de aprimorar as atividades escolares. Tratando-se de um dos primeiros passos dessa nova etapa de ensino-aprendizagem, a alfabetização e o letramento, configuram-se como uma pauta relevante a fim de contribuir com a discussão, sendo apresentados no tópico a seguir.

1.3 Ludicidade na Alfabetização e Letramento

Uma vez que compreendemos o cerne multifacetado da ludicidade e a sua relevância para o contexto pedagógico, estamos prontos para adentrar em seus aspectos práticos. Pois, ao tornar lúdica uma atividade, ao permitir que a ludicidade se integre a um ambiente, o que se pode esperar?

A atividade lúdica auxilia no desenvolvimento das capacidades cognitivas, físicas, sociais e psicológicas, possibilitando a socialização e a interação das crianças durante a prática educativa. A prática docente em apoio pedagógico e na sala de brinquedoteca proporciona uma percepção mais aguçada do desenvolvimento infantil e da utilização dessas capacidades nas atividades integradoras dos alunos (Thurow, 2021, p. 01).

O período de alfabetização surge como parte essencial desse processo educacional de aprendizado e desenvolvimento humano. Por meio dessa iniciação escolar, propriamente dita, são introduzidos elementos textuais e a gama de conhecimentos a serem obtidos através do seu domínio, “O crescimento intelectual da criança depende de seu domínio dos meios sociais do pensamento, isto é, da linguagem” (Vigotski, 1998, p. 63). Tornar-se um indivíduo alfabetizado implica em compreender os códigos, sons e significados que compõem as palavras. Soares (2006) contribui nesse sentido afirmando que:

[...] um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita (p. 39-40).

A alfabetização em definição denotativa, é o processo de aprendizado tanto da leitura quanto da escrita, capaz de conceder ao alfabetizado aptidões para através desse conhecimento exercer comunicação, interpretação e produção de conteúdo. É, portanto, fator indispensável e possui papel fundamental na ascensão do aluno dentro da instituição educacional.

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; Batista, 2005, p. 24).

O processo de aquisição da linguagem escrita implica em uma série de compreensões a respeito daquilo que envolve essa linguagem. Dessa forma, indagar a respeito da relação entre a oralidade e a escrita, por exemplo, é um dos sinais de que a criança está buscando compreender tais elementos da comunicação, e mais do que isso, é um indício de que está pronta para ser incentivada a apropriar-se do sistema de escrita alfabética.

Ao falar sobre esse processo de construção da língua escrita, Ferreiro e Teberosky (1999, p. 193-221) apresentam cinco níveis sucessivos e progressivos:

pré-silábico (a criança começa a empregar sua própria lógica para associar as representações escritas aos objetos), silábico sem valor sonoro (representação de sílabas em ordem e padrão inespecífico), silábico com valor sonoro (sílabas com a intenção de representar o som e certo padrão), silábico-alfabético (uma busca por equilíbrio entre o que pensa e escreve, agora considerando a existência de um alfabeto sonoro) e alfabético (apreensão do sistema de escrita alfabética rompendo a barreira do código).

As atividades lúdicas são interessantes para as crianças, pois fazem parte dos hábitos da infância e dentro do contexto da alfabetização podem colaborar para um maior interesse do aluno pelo conteúdo, visto que o processo de alfabetização vem se mostrando como parte desafiadora do trabalho pedagógico, por conta do rompimento de um padrão de atividades já conhecidas pelas crianças na educação infantil, onde o lúdico era elemento constante, e agora dá lugar a novos métodos de ensino que em nada se parecem com aquele mundo conhecido pela criança, podendo simbolizar, aos seus olhos, um rompimento com o divertimento, tornando o aprendizado cansativo e monótono.

O lúdico no processo de alfabetização se torna importante porque o aluno inicia essa etapa de ensino com pouca idade e o excesso de ensino científico faz com que ele se perca no raciocínio e no conteúdo, isso pode fazer com que o aluno fique com traumas e perca o interesse por estudar e aprender. Também pode passar a ver a escola como um símbolo ruim, cansativo, uma obrigação ou até mesmo como uma punição, o que irá fazer a criança se prejudicar no ensino aprendizagem (Monteiro; Menezes, 2017, p. 02).

O lúdico atenua o caráter opressor do processo de ensino-aprendizagem, quando através dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem as regras e incorporam isso em sua própria vida, entendendo que para os eventos ocorrerem de maneira harmônica é necessário seguir essas regras.

Através dos jogos e brincadeiras a criança é desafiada a desenvolver sua criatividade, por meio do lúdico ela desperta a vontade de aprender, ela é inserida na cultura e na sociedade através das regras, aprende a viver em grupo (Silva, 2023, p. 53).

Associar jogos e brincadeiras à alfabetização, remete aos eixos centrais da aprendizagem infantil, as interações e as brincadeiras. Brincar é semelhante a

estudar, pois ambos envolvem o processo do aprendizado, e conforme são vivenciados, mais eles são aprimorados. É necessário romper com estigma que contrapõe o estudo e o brincar. Pois as brincadeiras infantis, constituindo parte importante do desenvolvimento das crianças e permeando seu cotidiano, podem servir de ferramenta para aproximação do conteúdo visto durante a alfabetização, de uma forma divertida.

[...] mostra o caminho para a vida interior das crianças; expressa seus desejos, fantasias, medos e conflitos simbólicos. As brincadeiras infantis refletem sua percepção de si mesmas, de outras pessoas e do mundo que as rodeia. Através da brincadeira, as crianças lidam com o passado e o presente e se preparam para o futuro. Pode-se dizer, então, que os jogos destinados ao público da educação infantil estimulam todos os sentidos, visto que enriquece a criatividade e a imaginação; ajudando a usar energia física e mental de maneiras produtivas e divertidas. Destarte, o aspecto lúdico é divertido, e as crianças tendem a lembrar as lições aprendidas quando estão se divertindo; (Moraes, 2020, p. 06).

Em vista dos aspectos positivos salientados, no que tange à associação entre o lúdico e a alfabetização, espera-se que tal iniciativa possa atrair a atenção dos alunos e criar rotinas onde eles adquiram conhecimento educacional através do divertimento, da mesma forma que absorvem o conhecimento sociocultural, nesse contexto, cabe ao professor o papel de trazer estas propostas de ensino com jogos e brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

CAPÍTULO II - METODOLOGIA

Neste trabalho adotamos o tipo de pesquisa qualitativa. Para Minayo (2007, p. 21) a abordagem qualitativa é aquela capaz de contemplar particularidades e “[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. É uma pesquisa qualitativa em educação, pois se interessa pela pessoa onde, no geral, queremos que as crianças aprendam a ler para que tenham um desenvolvimento humano sadio.

Trata-se também de uma pesquisa bibliográfica sobre jogos, brincadeira, lúdico e alfabetização e segue com um exercício de proposta de atividades de alfabetização com jogos.

O trabalho surgiu a partir de uma experiência de mediadora na Escola de Ensino Fundamental nos anos iniciais, localizada no Bairro Redenção, Zona Centro-Oeste de Manaus.

A escola onde foi vivenciado o estágio, atende a um público de 300 alunos na faixa etária de 6 a 12 anos de idade. O quadro de funcionários é composto pela gestora, uma secretária, duas pedagogas, onze professoras e dois professores. Em relação ao espaço físico, a escola possui a sala da gestora, sala da pedagoga, secretaria, sala de recursos, biblioteca, sala de professores, sete salas de aula, uma cozinha, um refeitório, uma sala de espera e 10 banheiros.

Os participantes dessa pesquisa foram 6 alunos do Ensino Fundamental I, de uma Escola Municipal localizada na Zona Oeste de Manaus. As crianças dentro da faixa etária de 10 e 11 anos, sendo 2 meninas e 4 meninos. Todas apresentavam dificuldades de leitura e interpretação, o que tornava difícil o acompanhamento dos conteúdos e das atividades desenvolvidas na sala de aula regular. Por esse motivo, elas foram encaminhadas para participarem durante 2 meses das aulas de reforço que aconteceriam em 3 dias na semana com duração de 60 minutos cada aula. As atividades lúdicas envolviam jogos, músicas e leituras de poemas, trava-línguas. Outras atividades também foram realizadas com o objetivo de desenvolver o sistema de escrita alfabética desse público-alvo.

A partir de um relato, que descreveu a dinâmica das aulas em sua íntegra, foram construídas quatro categorias: avaliação diagnóstica como identificação do nível de escrita da criança; alfabetização e letramento: o uso das ferramentas culturais; lúdico, oralidade e motivação: a aprendizagem do sistema da escrita alfabética; função da literatura no processo de alfabetização e letramento que serão analisadas e discutidas à luz da fundamentação teórica.

CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo são tratadas quatro categorias construídas a partir dos relatos das aulas ministradas durante o estágio no ensino fundamental I. O processo de categorização ocorreu de modo que esse relato de experiência fosse classificado, para então serem nomeadas as categorias. Nesse tipo de processo, afirma Bardin:

“o sistema de categorias não é fornecido, antes resulta da classificação analógica e progressiva dos elementos. Este é o procedimento por "acervo". O título conceitual de cada categoria somente é definido no final da operação” (Bardin, 2016, p. 148).

Ou seja, tendo como base a temática e objetivo predominante em cada atividade descrita, uma categoria foi criada para defini-la. Ao longo dessas categorias foram descritas as aulas do estágio e abordou-se a importância de refletir sobre a proposta lúdica também nessa etapa de ensino. Foram relatadas atividades que fizeram uso de alguns gêneros textuais, ressaltando-se a existência de variados gêneros que poderiam ter sido igualmente utilizados, pois:

Aprender com a variedade de gêneros textuais proporciona ao aluno a oportunidade de conhecer textos que circulam socialmente e, por meio de suas análises, ele mesmo pode sistematizar as convenções ortográficas e gramaticais, assim como pode aperfeiçoar o uso da estruturação textual (Grossi; Strang, 2017, p. 38).

Pode-se dizer, portanto, que os gêneros textuais são promotores de conhecimento e uma de suas características é a presença no cotidiano da criança.

3.1 Avaliação diagnóstica como identificação do nível de escrita da criança.

Antes de traçarmos um plano de aula optamos por realizar uma avaliação diagnóstica, pois apresentou-se a necessidade de conhecer os níveis de escrita de cada criança, haja vista o grupo ser formado por crianças com idades distintas. A avaliação redigida pela pedagoga da instituição escolar consistia na nomeação de figuras, identificação de letras iniciais, preenchimento de lacunas em palavras simples e leitura de pequenos trechos em voz alta. Sendo levado em consideração que, quando se planeja atividades lúdicas no processo de alfabetização, é importante fazer um diagnóstico para depois caminhar para outras propostas, como

a alfabetização numa perspectiva histórico-cultural e a questão do entendimento do alfabeto, não como código, mas sim como um sistema de escrita alfabética.

Essa avaliação se legitima pelo fato de que somos sujeitos únicos, singulares e por isso temos experiências e modos de aprendizagem diferenciados. Dessa mesma forma acontece com as crianças em suas vivências escolares. Por se tratarem de seres distintos possuem maneiras de aprender imbuídos em suas particularidades.

Torna-se necessário que o educador por meio de uma avaliação diagnóstica tenha conhecimento dos níveis e das dificuldades de escrita de seus alunos, por isso, deve propor atividade de escrita espontânea, onde os alunos terão que escrever palavras do jeito que imagina de acordo com seu entendimento, uma forma do professor colher dados importantes acerca dos níveis de conhecimento de cada aluno, e com esses resultados em mão deve agir pedagogicamente trabalhando com estratégias e ferramentas que possam intervir em favor de um melhor desempenho do processo de aquisição da escrita (Souza, 2023, p. 17).

Uma avaliação diagnóstica é, dentre muitas coisas, um momento de expressão espontânea do conhecimento, sem impor regras a respeito dos erros e onde o principal objetivo é obter a possibilidade de trabalhar com os resultados de maneira a favorecer as estratégias e ferramentas de ensino. Por essa razão, os enunciados foram lidos em voz alta assim que se percebeu a dificuldade de dois dos alunos em compreendê-los. O objetivo dessa atitude era oferecer acolhimento para que todos pudessem estar à vontade para pedir ajuda quando sentissem dificuldades. Como resposta a isso, os alunos demonstraram maior empenho em compreender a atividade e responder à avaliação.

Considerando os resultados iniciais colhidos, constatamos que duas entre as seis crianças não conheciam todas as letras que compõem o alfabeto, mas conseguiam escrever seus nomes completos corretamente. As outras quatro conseguiram reconhecer as palavras, distinguir sílabas com sons parecidos e escrever de forma legível, ainda que com muitos erros ortográficos. Constatou-se que de fato a turma não era homogênea, portanto, foram traçados os planos de aula personalizados, a saber:

- Atividades que pudessem partir de conhecimentos prévios comuns a todos, a exemplo da escrita dos nomes, para gerar identificação;
- Atividades que estimulassem a interação entre os alunos, onde aqueles que possuíam maior dificuldade eram auxiliados pelos que possuíam maior facilidade, como na leitura de enunciados e palavras na lousa;
- Atividades que os levassem a conhecer e memorizar novas palavras, como também exercitar a sua escrita;
- Atividades que utilizassem a oralidade como forma de aquisição de linguagem;

A etapa de planejamento, que ocorre antes do início das aulas, se configura como base pedagógica, pois é nela que os objetivos e metas conversam entre si. Portanto, como o objetivo desse plano personalizado era a alfabetização, o ponto de partida, a meta, era fazer uso da cultura como ferramenta.

3.2 Alfabetização e letramento: o uso das ferramentas culturais

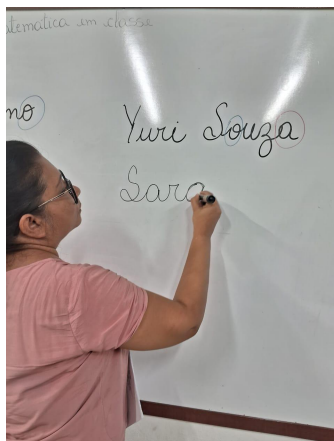
Nessa categoria escrevo sobre algumas práticas com jogos relacionadas com a linguagem enquanto ferramenta cultural:

“No dia 13 de junho, começamos nossas aulas, para que nos conhecêssemos melhor, iniciamos com um diálogo bem descontraído. Falei meu nome, o lugar onde nasci, o nome dos meus pais, o bairro onde moro e também o nome de minha rua, que é um nome de origem indígena. Após falei sobre a alegria e o prazer de está iniciando aquele período de aulas com eles. Pedi para que eles me falassem seus nomes, pois gostaria de saber se havia algum mais bonito que o meu, incentivando-os à participação”.

É através do nome que o aluno se entende como participante da comunidade e componente da própria existência de uma linguagem escrita. Enquanto cada um falava seu nome, nomes de seus familiares, de sua rua, de seu bairro, surgiram pequenas histórias que envolviam a escolha de seus nomes e também momentos de atenção para nomes diferentes. Inevitavelmente, sucederam-se perguntas da parte dos alunos: “Quem tem animal de estimação?”, “Quem gosta de vir pra escola?”. Aproveitando a deixa, perguntei sobre o que gostavam de comer, se tinham um melhor amigo, um lugar favorito e enquanto eles falavam as palavras eu as escrevia na lousa. Depois que todos haviam falado, escrevi meu nome na lousa e pedi que cada um escrevesse o seu nome também.

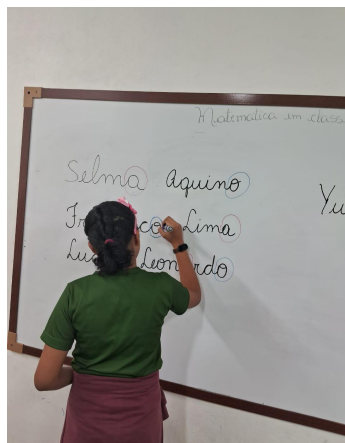
A língua escrita é um objeto de uso social, com uma existência social (e não apenas escolar). Quando as crianças vivem em um ambiente urbano, encontram escritas por toda parte (letreiros da rua, vasilhames comerciais, propagandas, anúncios da tevê, etc.). No mundo circundante estão todas as letras, não em uma ordem preestabelecida, mas com a frequência que cada uma delas tem na escrita da língua (Ferreiro, 2001, p. 37).

Figura 1 - Escrita dos nomes;



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Figura 2 - Aluna escrevendo;



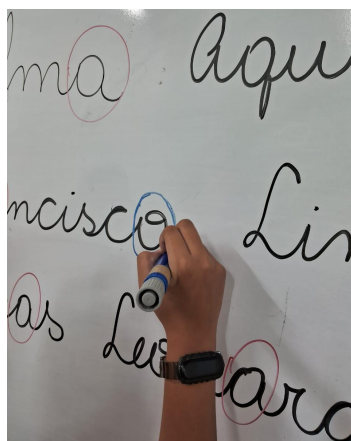
Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Para criar uma conexão entre todos nós, procurei letras iguais em nossos nomes. Pedi que cada um fosse até a lousa para circular as letras que se repetiam em mais de um nome e por fim falassem o seu próprio nome. Não estava sendo obedecida nenhuma ordem alfabética, pois a atividade não possuía essa finalidade, apenas queria que compreendessem as letras como parte integrante da sociedade, quando falamos e escrevemos, e que existe uma infinidade de elementos

nomeados, tudo tem um nome, assim como cada um de nós. Nesse sentido, o nome foi aqui usado como ferramenta cultural e um modelo de escrita.

O nome próprio como modelo de escrita, como a primeira forma escrita dotada de estabilidade, como o protótipo de toda escrita posterior, em muitos casos, cumpre uma função muito especial na psicogênese (Ferreiro; Teberosky, 1999, p. 221).

Figura 3 - Aluno circulando as letras;



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Após todos participarem da atividade na lousa, foi proposta uma outra atividade. No papel ofício, cada um escreveu seu nome completo e para isso foi utilizado pincel colorido. Depois as palavras foram recortadas de modo a separar as sílabas, colocadas sobre a mesa e então embaralhadas. Agora, cada um iria ter que montar seus nomes e sobrenomes, o que conseguiram com facilidade, pois essas palavras já faziam parte de seu conhecimento, ou seja, pertenciam ao seu vocabulário.

[...] a escrita, enquanto elemento cultural, deve ser entendida pelas crianças por meio das vivências e das situações de uso social, no qual devem sempre estar em contato com a prática, o que, muitas das vezes, ocorre é que os exercícios que são propostos na sala de aula para as crianças no processo de alfabetização, são ensinamentos mecânicos e fora do contexto, não tendo significado algum para o aluno (Souza, 2023, p. 15).

Figuras 4 - Montagem dos nomes;



Fonte: colagem elaborada pelo autor (2023).

É importante mostrar às crianças que a leitura e escrita fazem parte de suas vidas e estão ligadas ao seu cotidiano, no simples fato de falarem onde moram e o nome de seus familiares e amigos. Além disso, algo muito interessante foi mostrar a elas como as mesmas sílabas podem compor nomes muito diferentes, colaborando assim para sua percepção sobre a diversidade no mundo da escrita. Através dessa atividade as crianças puderam visualizar e pronunciar as sílabas, compreendendo que quando trocada a letra inicial, os sons podem se aproximar um do outro ou mudar totalmente, mostrando para elas a importância da oralidade no processo de aprendizagem da escrita alfabética.

3.3 Lúdico, oralidade e motivação: a aprendizagem do sistema da escrita alfabética

A proposta de usar o jogo como ferramenta de ensino surgiu devido à percepção de que o processo lúdico proporciona oportunidade de fala e interação entre as crianças. Conforme Vigotski ressalta: “A função primordial da fala é a comunicação, o intercâmbio social” (1998, p. 06). As crianças, quando exercem atividades como pronunciar trava-línguas, recontar pequenas fábulas com suas próprias palavras, recitar poemas, ler parlendas, produzem linguagem, ampliando seu vocabulário e desenvolvendo a capacidade de se expressar e comunicar através da fala. Nesse dia, a forma de trabalhar a oralidade através do jogo, se deu com o “Jogo das cartas ilustradas”.

Figura 6 - Jogo das cartas e profissões;



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Cada criança tira uma carta da mesa e mostra para os outros jogadores. Em seguida, o jogador deve falar o nome da letra que inicia a palavra e após isso, pronunciar a palavra correspondente. Cada um dos jogadores, então, tem um tempo para falar uma outra palavra que também começa com a mesma letra.

Essa atividade, como promotora do reconhecimento de letras, criou uma atmosfera de expectativa. As crianças riram e sopraram palavras para ajudar umas às outras, durante todo o jogo foram instigadas a raciocinar e a prestar atenção nas cartas, assim levadas pelo desejo de cumprir o desafio de encontrar palavras novas, ampliaram o acervo de palavras semelhantes em seu vocabulário..

Durante as atividades envolvendo jogos é notório a animação e o desprendimento que os alunos demonstram, sua agitação e muitas vezes seu alvoroço os leva a falar mais, produzindo assim mais linguagem, mais comunicação e interação, o que é extremamente importante, pois auxilia o desenvolvimento da oralidade e conseqüentemente o processo de letramento.

Se o sistema alfabético representa os sons da língua, é necessário que a criança se torne capaz de voltar sua atenção não apenas para o significado do que fala ou ouve, mas também para a cadeia sonora do que se expressa oralmente ou que recebe oralmente de quem com ela fala: que perceba, na frase falada ou ouvida, os sons que delimitam as palavras; em cada palavra os sons das sílabas que constituem cada palavra; em cada sílaba os sons de que são feitas. Numerosas pesquisas comprovam a correlação entre consciência fonológica e progresso na aprendizagem da leitura e da escrita [...] (Soares, 2021, p. 142).

Assim, presume-se que a alfabetização e o letramento surgem a partir do oral, ou seja, da fala. Quanto mais a criança utiliza a linguagem para se expressar e se comunicar, mais ela consegue formular conceitos e estará contribuindo para a aquisição da leitura, de forma mais acelerada. O lúdico emerge nessa comunicação e na oralidade.

O desejo ou a necessidade levam aos pedidos, as perguntas conduzem às respostas, e a confusão à explicação. Os motivos variáveis dos interlocutores determinam a todo instante o curso da fala oral. Ela não tem que ser conscientemente dirigida - a situação dinâmica se encarrega disso (Vigotski, 1998, p. 124).

É a dinâmica da ludicidade que motiva esse aluno no processo de alfabetização a buscar compreender o sistema de escrita alfabética. Ferreiro e Teberosky (1999) falam sobre as fases de evolução vividas durante o processo de apropriação desse sistema, enfatizando que ao completar a última fase, ainda que não conheça toda a ortografia e gramática, a criança já se encontra capaz de decodificar e compreender letras, sílabas e seus verdadeiros sons.

[...] A *escrita alfabética* constitui o final dessa evolução. Ao chegar a este nível, a criança já franqueou a "barreira do código"; compreendeu que cada um dos caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrever (p. 219).

Transpor a barreira do código é um ato de familiarização com a escrita. A criança que antes lidava com letras e sons como elementos individuais, agora passa a entendê-los como vinculados, a sílaba é som e também forma a palavra. Quando a criança fala as rimas, quando identifica as letras iniciais, quando percebe a mudança de som e sentido das palavras (por exemplo: através de trocas de letras iniciais), há a presença do sistema de escrita alfabética sendo construído, pois em cada uma dessas ações o som é trazido para mais próximo do código da escrita.

Isso foi promovido durante os jogos, as rimas, por exemplo, puderam mostrar a dinâmica das palavras, que ao serem proferidas de maneira mais veloz que o habitual, tendem a se sobrepor, embaralhar e produzir novos sons. Ao tentar dizer "três pratos de trigo para três tigres tristes" pudemos obter: "três patos", "três patros" e "três trigues", como novas "palavras" formadas, todas elas trazendo a mensagem,

de que uma palavra possui som, ordem e significado e que cada pequena mudança influencia na escrita alfabética. A respeito do emprego da metodologia lúdica nesse contexto, foi observada sua capacidade de fazer as crianças ficarem descontraídas, participativas e contentes, esperando por sua vez de participar, pois, muito embora houvesse nas dinâmicas um cunho educativo, elas colocavam todos os participantes em uma mesma posição, a de pessoas passíveis de erros, dos quais não precisavam se envergonhar.

Além das dinâmicas que utilizam palavras e pequenas frases, existem também um vasto acervo de atividades que promovem o contato das crianças com o entendimento da leitura e escrita. As narrativas são uma poderosa ferramenta para esse fim e por esse motivo houve uma busca por atividades que as envolvessem. Sobre isso falaremos na próxima categoria.

3.4 Função da literatura no processo de alfabetização e letramento

Começamos, naquele dia de aula, a ler alguns pequenos textos. Para essa atividade usamos fábulas, por serem narrativas curtas e de fácil compreensão. Conforme Daniel *et al* “A literatura infantil incentiva a curiosidade da criança e, em consequência, a auxilia a entrar no reino das palavras de sua representação escrita” (2020, p. 18), compreende-se assim que a literatura é um artifício capaz de promover a interação da criança com o mundo das palavras.

O processo social da alfabetização acontece por meio da literatura infantil que, além de contribuir significativamente no processo de ensino aprendizagem, acrescenta elementos necessários para a criança compreender o mundo da fantasia e sua realidade cultural e social (Daniel *et al*, 2020, p. 19).

Figura 7 - Escolhendo os livros;



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

A literatura infantil proporciona reflexão, desenvolve a imaginação e promove conhecimento, quando trabalhada de modo a fazer analogias voltadas para o mundo real do leitor. A fim de obter literaturas para esta atividade, as crianças foram levadas até a biblioteca, onde puderam escolher livremente entre os vários livros de fábula expostos. Cada um tinha o direito de escolher apenas uma história, dessa maneira, foram incentivados a tentar ler o título do livro em voz alta, uns para os outros, para que cada um encontrasse a sua fábula favorita. Durante esse processo, as crianças se ajudaram na leitura dos títulos, gerando assim um clima de solidariedade e empatia muito agradável.

Após a escolha dos devidos livros, fui até a mesa de cada aluno para ouvir suas leituras, sempre auxiliando nas palavras que não conheciam e perguntando ao final o que eles poderiam me contar sobre a leitura realizada. Das seis crianças, uma não conseguiu interpretar a história. Mas as outras, cinco conseguiram responder as perguntas de maneira satisfatória.

O professor alfabetizador deve ter conhecimento de que a literatura infantil é um recurso excelente em prol do ensino, ela tem que ser aplicada na forma de ensinar, refletir e, ao mesmo tempo, divertir, pois, dessa maneira, facilitará a aquisição dos conhecimentos pelas crianças (Daniel *et al*, 2020, p. 19).

Quando utilizada na sala de aula, a literatura se configura como instrumento de aprendizagem, pois sua leitura pode gerar divertimento e assim motivar a criança a buscar ler como ato de fruição.

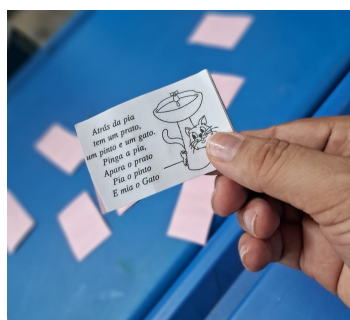
Depois elegemos através do voto uma história para que eu lesse em voz alta. Combinamos que toda vez que eles ouvissem uma palavra desconhecida, deveriam falar para que fosse anotada na lousa e assim construíssemos uma lista de novas palavras, para posteriormente conhecermos seus significados. Expliquei para eles que algumas palavras podem gerar certa dificuldade ao serem pronunciadas e assim apresentei a eles o trava-línguas, que seria o núcleo de nossa próxima atividade, na volta do intervalo.

Assim que os alunos retornaram à classe, continuamos a aula daquele dia com o “Jogo do trava-línguas”. Expliquei para eles o que significava trava-língua e enfatizei que ele é usado para trabalhar a dicção, a percepção dos sons de palavras parecidas e a aplicação dos vocabulários.

Foram colocados na mesa cartões com vários trava-línguas e cada criança deveria sortear aquele que iria falar. A atividade gerou muitas risadas e uma certa euforia. Eles ficavam torcendo para tirar um trava-línguas fácil. Quando viam muitas palavras no cartão do colega, riam alto e diziam “Tirou o difícil, tirou difícil”. Mas também falavam palavras de incentivo “Vai que tu consegue”, “A professora te ajuda”. Quando surgiam palavras muito difíceis, essas eram anotadas e repetidas posteriormente, para que todos pudessem treinar a pronúncia e escrita, além de conhecer seu significado. Nesse sentido, as expressões de sentimentos de alegria das crianças podem ser melhor compreendidas nas palavras de Dewey (1979):

[...] quando se tem oportunidade de pôr em jogo, com atos materiais, os impulsos naturais da criança, a ida à escola é para ela uma alegria, manter a disciplina deixa de ser um fardo e o aprendizado é mais fácil (p. 214).

Figura 8 - Trava-línguas;



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Depois de falar e escrever no caderno, as palavras consideradas difíceis de pronunciar, as crianças foram desafiadas a criar uma frase onde pudessem inserir uma palavra nova dentre todas as que foram trabalhadas na atividade. Elas queriam criar frases curtas como: “A aranha é feia” e “O pinto pia muito”. Algumas delas demoraram para criar a frase e foi preciso ler várias vezes as palavras escritas no caderno para poder escrever uma frase simples, o interessante foi notar como eles se ajudaram e incentivaram os colegas que estavam com dificuldade.

As atividades lúdicas utilizadas durante todo o processo se mostraram positivas, no sentido de incentivar a participação de todos do grupo. Por ser descontraído e divertido, todos podiam falar à vontade nos momentos de contar histórias e ler os cartões. Isso se deu por conta da possibilidade de errar sem constrangimentos, uma vez que, nos momentos em que se falavam palavras difíceis, como durante o trava-línguas, até mesmo quem estava conduzindo a aula travava a língua, causando risadas em todos os participantes.

Os jogos atraem a atenção, o interesse e instigam as crianças a vencer os desafios, colaborando assim com o seu processo de aprendizagem.

Reflexões sobre as atividades lúdicas na escola a partir da prática

A avaliação diagnóstica serviu para o direcionamento das atividades, pois, para planejar é necessário o conhecimento prévio das demandas a serem atendidas. A partir disso, a ideia de começar as aulas utilizando as ferramentas culturais, mostrou-se importante, visto demonstrar às crianças o uso da escrita dentro de seu cotidiano, como um objeto de uso social, enfatizando que tudo tem um nome e as palavras estão espalhadas em todos os espaços. E não somente a escrita, os sons advindos das falas também estão ligados às palavras, dentro do processo de realização das atividades, onde a interação ocorre na dinâmica dos jogos, leituras, perguntas e respostas, a fala é instrumento produtor de linguagem e colabora na ampliação do vocabulário.

Assim é imprescindível que essa oralidade possa ser trabalhada também com a leitura de literaturas infantis que promovam o entendimento da realidade social e

insiram essa criança no mundo das palavras, da fantasia e das interpretações. Familiarizando a criança com escritos dotados de novidades, divertimento, reflexões e aprendizagens que podem motivar a busca pela leitura como um hábito do seu dia-a-dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade envolve a cultura e a convivência social, visto que se constrói a partir do próprio convívio social e pluralidade. Também se encontra intimamente relacionada à comunicação, uma vez que esta se associa à linguagem e à fala, que conseqüentemente exercem um papel primordial no processo de construção da escrita alfabética.

Este trabalho colaborou para compreender a importância da diversificação nas práticas de ensino e aprendizagem. Mostrou o pensamento de autores que abordam, em diferentes aspectos, como ocorre a construção do conhecimento na vida das crianças. E levou a refletir sobre o lúdico mostrando que ele faz parte do "ser humano" e pode estar presente no ambiente escolar, vinculado à cultura organizacional da escola.

No espaço educativo onde podem ocorrer situações de falta de interesse, monotonia, fadiga ou estresse, as atividades lúdicas são capazes contribuir como ferramentas de ensino-aprendizagem diferenciadas. Essa prática é apta para proporcionar ao estudante uma forma de aprender prazerosa, agradável, significativa e marcante.

Quando presente no ensino fundamental, o lúdico pode contribuir para o crescimento pessoal da criança. Na experiência relatada nesse estudo foi possível observar o quanto as atividades lúdicas foram bem-vindas pelas crianças que participaram da experiência com jogos, literatura, trava-línguas e outras atividades. Ao mesmo tempo em que brincavam, se divertiam, riam, falavam, interagiam e também aprendiam com muito mais facilidade, cheias de entusiasmo.

O objetivo central deste estudo foi compreender a contribuição das atividades lúdicas como facilitadoras do processo de alfabetização. Uma vez que, é na atividade lúdica que se exerce o ato de liberdade para escolher, criar, explorar possibilidades e viver coisas novas.

Dentro desse processo, a graduação serviu como promotora de crescimento intelectual e pessoal entendimento sobre os processos que envolvem a sociedade, sobretudo, a relevância que a educação representa como prática social. Viver a graduação é percorrer caminhos antes obscuros e deixados à margem. A conexão entre as disciplinas as revela como condutoras de reflexões pertinentes que estimulam o discente a crescer, fazer indagações, manifestar inquietações e buscas por respostas. Dentro da academia é possível entender que o ser humano está sempre em processo de formação, permanentemente, que o desejo é a força que impulsiona ao crescimento e que existem potências em todas as pessoas.

Ao final do curso consolida-se a ideia de que ser um professor criativo está entrelaçado ao lúdico, pois ele busca um fazer diferente, práticas inovadoras e vivências significativas. Ser esse professor implica em entender que existe muita diversidade em pequenos espaços, como a própria sala de aula. E a partir dessa compreensão, trabalhar como agente formador e incentivador do crescimento contínuo e integral dos alunos, que podem ser alcançados e envolvidos por uma prática educativa responsável e libertadora.

Assim, é certo que sozinho não é possível transformar a educação, mas é perfeitamente possível fazê-lo ao unir forças com aqueles que lutam por essa causa.

REFERÊNCIAS

- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.
- BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 16 jul. 1990.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.
- DANIEL, Leticia Chauani Barbosa; LOPES, Évili dos Passos; FARAGO, Alessandra Corrêa. A importância da literatura infantil para o processo de alfabetização e letramento. **Revista Educação**, Batatais, v. 10, n. 1, p. 11-27, jan./jun. 2020.
- DEWEY, John, 1859-1952. **Democracia e educação**: introdução à filosofia da educação; tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução Diana Myriam Lichtenstein, Liana Di Marco e Mário Corso. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. Tradução Horácio Gonzales (et. al.), 24. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- GALVÃO, Érica Raiane de Santana. Apropriação do sistema de escrita alfabética: as contribuições dos estudos sobre letramento para o rendimento dos processos de ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Alfabetização**, n. 12, p. 140-157, 27 jul. 2020.
- GROSSI, Edy Simone Del; STRANG, Bernadete de Lourdes S. A Relação entre Letramento e Gêneros Textuais. **Revista de Ensino Educação e Ciências Humanas**. v. 18, n.1, p. 36-40, 2017. DOI: 10.17921/2447-8733.2017v18n1p36-40. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/4766>. Acesso em: 27 ago. 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. 2010.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**. Salvador. v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 26. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MONTEIRO, Lucimeire Jacó; MENEZES, Ivanir Olegário. **O lúdico no processo de alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso. 2017, 16 p.

MORAES, Vanessa Magnante. O 'brincar' na educação infantil e o desenvolvimento da criança. **Educationis**, v.8, n.1, p.1-7, 2020. DOI: <http://doi.org/10.6008/CBPC2318-3047.2020.001.0001>

MOYLES, Janet. **Só brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002. 200p

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird. Produção: Brad Lewis. Local: Walt Disney Studios Motion Pictures/Pixar Animation Studios, 2007. (111 min.)

SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis, 2017.

SILVA, Marilene Pereira da. A importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 34, p. 51–55, 2022. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/344>. Acesso em: 5 set. 2023.

SOARES, Becker Magda; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento: caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

SOARES, Becker Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. 128p

_____. **Alfabetização e letramento**. 7. ed., 5ª impressão. São Paulo: Editora Contexto, 2021. 192 p.

SOUZA, Antônia Marques de. **Estratégias pedagógicas utilizadas por uma professora para ensinar a prática da escrita**. 2023. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente - Universidade Federal do Amazonas, Humaitá (AM), 2023. Disponível em: <http://riu.ufam.edu.br/handle/prefix/6814>. Acesso em: 21 ago. 2023.

THUROW, Ane Cristina; FISCHER, Cristiana Holz; FISCHER, Dirce Mariza Holz; SCHNEIDER, Jeferson da Silva. A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 39, 26 de outubro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/39/a-importancia-da-atividade-ludica-para-a-pratica-docente-a-construcao-do-conhecimento-das-criancas>. Acesso em: 28 ago. 2023.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática. 2009.