

**PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: o lúdico
como elemento motivador****PROCESS OF READING AND WRITING: the ludic as motivating element****PROCESO DE ADQUISICIÓN DE LECTURA Y ESCRITURA: lo lúdico como
elemento motivador****Samara Brito Araújo**

Graduada em Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens (LIECML) pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da Secretária Municipal de Educação do Município de Pontas de Pedra no Estado do Pará.

E-mail: samara_261@hotmail.com

Arthur Gonçalves Machado Júnior

Doutor em Educação em Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Docente/pesquisador do Programa de Pós-graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática (PPGDOC), Mestrado Profissional, e da Faculdade de Educação Matemática e Científica (FEMCI) no Curso de Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens (LIECML) para os anos iniciais do Ensino Fundamental e EJA. Lotado no Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI) na Universidade Federal do Pará (UFPA).

E-mail: agmj@ufpa.br

Maria Dulce Gonçalves Matos

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática (PPGECM) do Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da Secretária Estadual de Educação do Estado do Pará (SEDUC-PA).

E-mail: mariadulce.matos@hotmail.com

Cleuma Gonçalves Matos

Mestre em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da Secretária Estadual de Educação do Estado do Pará (SEDUC-PA).

E-mail: cleumamatosmm@gmail.com

Walkiria Teixeira Guimarães

Especialista em Educação Matemática pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora da Secretária Municipal de Educação do Município de Maracanã no Estado do Pará.

E-mail: walkiriagui07@gmail.com

RESUMO

Neste artigo procurou-se refletir sobre a relevância de atividades lúdicas no processo de aprendizagem relacionado à aquisição da leitura e da escrita, a partir de uma prática docente que considera o letramento como fundamental no processo de alfabetização. Para tanto, propõe-se uma reflexão sobre a apropriação da linguagem de maneira significativa e contextualizada, baseada, sobretudo, nas ideias de Ferreiro, Vygotsky, Bacelar e Soares. Trata-se de um relato de experiência de abordagem qualitativa, na modalidade pesquisa-ação, realizado com 20 alunos de uma turma de alfabetização da rede pública, do município de Ponta de Pedras/PA. Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram fotografias, áudios, vídeos e os registros do caderno de campo com anotações dos momentos de interação entre os professores (regente e auxiliar) e os alunos. Os resultados apontam que práticas desenvolvidas

por meio de atividades lúdicas favorecem as aprendizagens, através da criação de um ambiente dinâmico e motivador, potencializando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social dos alunos.

Palavras-chave: Leitura. Escrita. Alfabetização. Letramento. Atividades lúdicas.

ABSTRACT

In this article we tried to reflect on the relevance of playful activities in the learning process related to the acquisition of reading and writing, based on a teaching practice that considers literacy as fundamental in this process. To this end, it is proposed a reflection on the appropriation of language in a meaningful and contextualized way, based, above all, on the ideas of Ferreiro, Vygotsky, Bacelar and Soares. This is an experience report of a qualitative approach, in the action-research modality, carried out with 20 students from a literacy class of a public school, in the municipality of Ponta de Pedras / Pa. The instruments used to collect data were photographs, audios, videos and records from the field notebook with notes on the moments of interaction between teachers (conductor and assistant) and students. The results show that practices developed through recreational activities favor learning, through the creation of a dynamic and motivating environment, enhancing students' cognitive, affective, motor and social development.

Keywords: Reading. Writing. Literacy. Literacy. Playful activities.

RESUMEN

En este artículo intentamos reflexionar sobre la relevancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje relacionado con la adquisición de la lectura y la escritura, a partir de una práctica docente que considera la alfabetización como fundamental en el proceso de educación. Para ello, se propone una reflexión sobre la apropiación del lenguaje de forma significativa y contextualizada, basada, sobre todo, en las ideas de Ferreiro, Vygotsky, Bacelar y Soares. Se trata de un relato de experiencia de abordaje cualitativo, en la modalidad de investigación-acción, realizado con 20 alumnos de una clase de alfabetización de una escuela pública, en el municipio de Ponta de Pedras / Pa. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron fotografías, audios, videos y registros del cuaderno de campo con notas sobre los momentos de interacción entre profesores (director y asistente) y estudiantes. Los resultados muestran que las prácticas desarrolladas a través de actividades recreativas favorecen el aprendizaje, mediante la creación de un ambiente dinámico y motivador, potenciando el desarrollo cognitivo, afectivo, motor y social de los estudiantes.

Palabras-clave: Leer. Escribiendo. Alfabetización. Literatura. Actividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

A todo instante estamos rodeados por informações expressas por meio de letras, números, sinais, desenhos, mapas. Para desempenhar desde as mais simples atividades cotidianas às mais complexas, é necessário ler, interpretar, compreender, escrever com autonomia. Cabe, pois, à escola, importante agência de letramento, facilitar esse processo de aquisição de leitura e de escrita, de maneira crítica e reflexiva.

Soares (2004, p. 22) enfatiza que, para isso, é importante ir muito além do domínio do código escrito que nos remete apenas ao conhecimento da estrutura do aspecto linguístico e sim buscar “alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita [...]”.

A autora distingue alfabetização de letramento ao afirmar que “[...] é necessário reconhecer que alfabetização – entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita – diferencia-se de letramento – entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais [...]” (SOARES, 2004, p. 20).

Ao longo do processo de aprendizagem da leitura e da escrita, a criança defronta-se com um mundo cheio de atrações (letras, palavras, frases, textos) e se engajará nele muito mais facilmente se o processo for transformado em uma ação lúdica (participativa, prazerosa). Portanto, percebe-se a necessidade de se relacionar o processo de alfabetização com o lúdico, na forma de jogos e brincadeiras, que despertam o interesse e arrebatam a atenção das crianças, tornando este processo cheio de significado.

De acordo com Cunha (2004, p. 56), “o ato de brincar possibilita infinitas maneiras de se trabalhar com os alunos; a interação, o lúdico, a brincadeira em geral levam o aluno à construção do conhecimento”. Para a autora, o ato de brincar em sala de aula, a partir do planejamento do professor, é muito mais que um simples momento de diversão, representa um dos caminhos que pode levar o aluno ao conhecimento.

Assim, dentre as inúmeras produções e o universo de possibilidades de investigação sobre o ato de ensinar e aprender, esta pesquisa dedicou-se a refletir acerca do processo de aquisição de leitura e de escrita, utilizando a atividade lúdica como meio para atingir esse objetivo.

Desse modo, considera-se que as atividades realizadas por meio de brincadeiras estimulam a criança a participar e a interagir com os colegas, e o ato de brincar levam-na a construir uma imagem positiva de si mesma e desperta o interesse e a motivação em participar das atividades.

Assim, passamos a investigar o modo como se configuram as aprendizagens dos alunos, em meio atividades lúdicas organizadas para ensinar e aprender objetos de conhecimentos relacionados à língua portuguesa em um processo de alfabetização que

extrapola apenas o conhecimento do código linguístico.

Tendo como base o pensamento de Ferreiro e Teberosky (1985) e de Vigotsky (1987), que afirmavam que as práticas de ensino de leitura e de escrita desenvolvidas em sala de aula devem estar relacionadas com a realidade dos educandos, permitindo que eles conheçam e compreendam os diversos usos sociais desse objeto de conhecimento, acreditamos que para a criança apropriar-se da linguagem escrita é necessário que ela desenvolva habilidades diversas referentes aos processos de alfabetização e de letramento. É neste sentido que defendemos como práxis pedagógica a alfabetização letrada, ou seja, a alfabetização em seus usos reais e sociais da língua.

O artigo apresenta os achados de uma pesquisa em sala de aula onde o professor participou como organizador e mediador de um ambiente favorável à aquisição da leitura e da escrita por meio de práticas lúdicas de alfabetização e de letramento.

Para nortear a investigação, utilizamos um percurso investigativo de natureza qualitativa, na modalidade pesquisa ação. Dessa forma, durante o período em que estivemos em sala de aula, as atividades lúdicas foram acompanhadas por meio de registro fotográficos, gravações de áudio e vídeo¹ e por anotações pessoais registradas no caderno de campo da pesquisadora. Os dados coletados foram transcritos e organizadas em três episódios, analisados narrativamente, a partir das compreensões escritas sobre o lúdico na aquisição da leitura e da escrita.

A LUDICIDADE COMO ELEMENTO FACILITADOR PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA

No Brasil, norteado pela Resolução CNE/CEB nº 7/2010, o sistema educacional passou por modificações, uma delas foi a passagem do Ensino Fundamental, da modalidade seriada, tendo como abrangência até a 8ª série, para a modalidade de ensino de nove anos de duração. Nesse processo, a alfabetização passa a ser encargo do ensino Fundamental, visando uma aprendizagem da leitura e da escrita mais significativa. Nesse sentido, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) consta que:

¹ Como os participantes da pesquisa eram crianças, tais registros somente foram realizados mediante autorização dos pais por meio do preenchimento e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. Como aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/2010, “os conteúdos dos diversos componentes curriculares [...], ao descortinarem às crianças o conhecimento do mundo por meio de novos olhares, lhes oferecem oportunidades de exercitar a leitura e escrita de um modo mais significativo” (BRASIL, 2017, p. 57).

Assim, está estabelecido na BNCC que o processo de alfabetização deverá ser realizado nos dois primeiros anos do ensino fundamental, mas que o letramento deverá ser estendido por toda a formação do educando. As mudanças impostas requerem transformação curricular para esse nível de ensino. Nesta linha de pensamento a BNCC delibera que:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, considerando especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social (BRASIL, 2017, p. 61).

Nesta perspectiva, ao falarmos de alfabetização, estamos nos referindo a um processo complexo, plural e necessário para que a criança possa adentrar no mundo letrado da cultura. Neste sentido, concordamos com Ribeiro e Teberosky (2010, p. 23) que afirmam que “para apropriar-se da escrita alfabética, não é suficiente apenas entender as correspondências entre linguagem oral e escrita, é necessário ir mais além. É preciso fazer da linguagem um objeto de reflexão”. Contribuindo, Solé (1998, p. 50) destaca que para aprender a ler e a escrever “é preciso muito mais do que técnicas de translação da linguagem oral para a linguagem escrita” e que “o domínio da leitura e da escrita pressupõe o aumento do domínio da linguagem oral, da consciência metalinguística e repercute diretamente nos processos cognitivos envolvidos nas tarefas”.

Assim, alfabetizar crianças não pode ser considerado algo simples, mas antes visto sob a ótica proposta por Bacelar (2009) ao fazer o elo entre educar crianças e a necessária utilização do lúdico neste processo. O referido autor se expressa nos seguintes termos:

Educar crianças é um desafio constante e ainda cercado de incertezas... Algumas teorias ressaltam a importância da ludicidade nesse processo, referindo-se a ela do ponto de vista externo ao indivíduo, descrevendo e analisando a brincadeira que a criança realiza espontaneamente ou a partir de um estímulo de outra criança, dos pais ou de um educador. De modo geral, ao falar em ludicidade, a primeira imagem que vem a nossa mente está relacionada à brincadeira, divertimento, prazer (BACELAR, 2009, p. 21).

Desse modo, compreendemos que o lúdico faz parte do mundo infantil e o professor que lida com alunos em período de alfabetização precisa compreender que na sala de aula deve ser inserido na sua rotina o lúdico como prática educativa, percebendo-se como mediador deste processo de aprendizagem da leitura e da escrita, pois concordamos com Falabelo (2016, p. 230) ao afirmar que:

A leitura e a escrita são elaboradas pela criança nas suas relações sociais, necessitando sempre do outro como mediador nesse processo. A elaboração ativa da escrita depende principalmente das possibilidades que as crianças têm ou não de utilizá-la e compartilhá-la em suas interações: tudo depende do contexto sociocultural ao qual cada indivíduo está inserido.

Diante desse contexto, entendemos que é fundamental que a escola e os professores promovam práticas que possibilitem a participação dos alunos em suas aprendizagens, utilizando estratégias diversificadas, e para esse nível de ensino, faz-se necessário preferencialmente o uso da ludicidade no convívio escolar, pois, conforme advogam Bittencourt e Ferreira (2002, p. 11), “a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem”.

No entanto, percebemos que a inserção das práticas lúdicas se apresenta como um dos principais desafios do educador em uma parcela considerável das escolas públicas brasileiras, apesar de ser peça fundamental no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento de competências de/para o domínio da leitura e escrita, porque alfabetizar não se limita apenas ao ensinar letras e palavras ao aluno. Essa nossa reflexão encontra eco nos estudos de Luckesi citado por Bacelar, quando argumenta sobre a metodologia que utiliza o lúdico para criar possibilidades de aprendizagens significativas e faz a seguinte afirmativa:

[...] o papel do professor, é criar oportunidades e ambientes de aprendizagens significativas para o aluno, mediante metodologias ativas, diversas e plurais para que atenda as especificidades de aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais dos alunos de forma individualizada e coletiva. Tenho defendido a compreensão de que ludicidade é uma experiência interna do sujeito; uma experiência plena, onde o sujeito encontra-se inteiro, sem divisões. Prazer e alegria são experiências residentes no sujeito. Acrescentando que tenho dito, também, que uma experiência lúdica é uma experiência interna de inteireza do sujeito. Está lúdico quando está pleno (LUCKESI in BACELAR, 2009, p. 13).

Por outro lado, não se trata somente de repassar informações e/ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança no domínio da linguagem escrita (ler, analisar e interpretar), para resolver problemas que envolvam o domínio da língua materna, português do Brasil, e

assim tomar consciência de si mesmo e da sociedade, construindo sua autonomia. Como está resumidamente explicitado na BNCC (BRASIL, 2017, p. 90), ao definir as seguintes capacidades e habilidades de (de)codificação:

- Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação);
- Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas e minúsculas, cursiva e script);
- Conhecer o alfabeto;
- Compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita;
- Dominar as relações entre grafemas e fonemas;
- Saber decodificar palavras e textos escritos;
- Saber ler, reconhecendo globalmente as palavras;
- Ampliar a sacada do olhar para porções maiores de texto que meras palavras, desenvolvendo assim fluência e rapidez de leitura (fatiamento).

Desta forma, a concepção da importância do lúdico no desenvolvimento da criança e a sistematização do ensino são defendidos por vários autores, entre eles, Vygotsky (1987, p. 134), como podemos verificar no excerto a seguir:

Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

Assim, com base nas afirmativas de Vygotsky, podemos inferir que o ensino-aprendizagem de forma lúdica se constitui em uma prática social e cultural, que se concretiza em um direito de aprendizagem do aluno, no qual a escola e o professor devem respeitar, se quiserem ter assegurada a construção dos processos mentais superiores que, segundo Vygotsky (1987), garantam a alfabetização e o letramento na construção de um projeto que contemple as complexas dimensões do fazer humano. Neste sentido, Bacelar (2009, p. 26) afirma que:

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira.

Dessa forma, através da atividade lúdica, a criança está vivenciando novas experiências que lhe possibilitarão construir o conhecimento de si e do mundo que a cerca, o que é imprescindível para o seu desenvolvimento pessoal, cultural e social. Porém, convivemos com formas de ensino ainda centradas em práticas de transmissão/recepção nas quais, quando

os jogos são usados, são esvaziadas do seu significado de ludicidade. Diante dessa realidade, Bacelar (2009) nos alerta para o desperdício de tais práticas em que o elemento lúdico é usado como forma de transmissão, de maneira mecânica, quando deveríamos observá-lo com um significado mais amplo:

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira (BACELAR, 2009, p. 26).

Nessa ótica, não é qualquer prática envolvendo jogos e brincadeiras que pode ser considerada lúdica para as crianças, conforme advoga Bacelar (2009, p. 83), nos seguintes termos:

É necessário propor atividades diversificadas que possam atingir o mais prazerosamente possível a maioria das crianças e os diferentes gostos, necessidades e personalidades. Desse modo, as possibilidades de vivenciar e permitir a vivência da ludicidade como experiência interna, como diz Luckesi (2002), pode se tornar possível. E o desenvolvimento das dimensões corpo, mente, sentimento, possibilitará a plenitude da experiência dos educandos.

O referido autor alerta ainda que, podemos afirmar que a participação em uma “atividade lúdica” (brincadeira, dança, jogo, desenho, canto) não significa necessariamente que esteja sendo uma “vivência lúdica” para a criança, ou seja, uma vivência plena, de inteireza e de integração do sentir, pensar e agir. Práticas que não envolvem o lúdico no ensino, muitas vezes são justificadas pelas crenças dos professores da necessidade de transmitir todos os conteúdos do currículo, estipulados pelos respectivos sistemas de ensino. Essas crenças provocam em alguns professores o esquecimento de que a criança é cidadã do hoje. Sendo assim, não pode ser negada sua ludicidade numa rotina de preparação para uma futura formação ou engajamento no setor produtivo.

Quanto a isso Bacelar (2009, p. 28) chama nossa atenção para observar que:

É vivendo o presente de maneira cuidadosa que nos sentimos prontos para o futuro. Professores, educadores e pais precisam entender que as crianças não devem ser submetidas, no presente, a uma rotina de preparação para um futuro. Quanto mais elas puderem viver de acordo com suas necessidades no presente, tanto mais estarão prontas para os desafios do futuro. É uma consequência natural. No entanto, se delas são exigidas tarefas e comportamentos inadequados para seu momento de desenvolvimento psicocorporal, possivelmente terão dificuldades de responder adequadamente em fases futuras.

Desse modo, ainda precisamos enfrentar desafios para que sejam desenvolvidas práticas educativas lúdicas, superar crenças de que a atividade lúdica tem valor em si mesma, brincar por brincar ou para simular uma situação de aprendizagem descontextualizada. Nos termos defendidos por Bacelar (2009, p. 21), há a afirmação de que:

Educar crianças é um desafio constante e ainda cercado de incertezas... Algumas teorias ressaltam a importância da ludicidade nesse processo, referindo-se a ela do ponto de vista externo ao indivíduo, descrevendo e analisando a brincadeira que a criança realiza espontaneamente ou a partir de um estímulo de outra criança, dos pais ou de um educador. De modo geral, ao falar em ludicidade, a primeira imagem que vem a nossa mente está relacionada à brincadeira, divertimento, prazer.

Podemos observar através de Vygotsky que o desenhar e o brincar deveriam ser uma preparação para o desenvolvimento da linguagem escrita da criança, sendo que o brincar é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual.

Para a criança, a escrita representa uma atividade difícil, por isso precisa da criatividade do educador para que o aluno sinta prazer, pois conforme Magalhães e Junior (2012, p. 05), “se, para a criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita”. Neste caso, o professor, ao selecionar o jogo ou brincadeira, deve respeitar os interesses da criança para que a atividade lúdica seja mobilizadora de aprendizagem e de ludicidade, (ludicidade no sentido de plenitude, alegria e felicidade).

Assim, mesmo que a atividade seja desenvolvida de forma planejada, intencional, ela cria possibilidades para a motivação das crianças para manifestarem comportamento ativo, participativo e autônomo. Nesta direção, Bacelar (2009, p. 67) argumenta que:

Cada ser tem a sua vivência própria, só quem vivencia a atividade lúdica pode experimentar, descrever, definir se foi uma vivência lúdica ou não. Ao propor uma atividade de modelagem com argila, por exemplo, eu não posso garantir que esta atividade será lúdica para as crianças da creche. Para algumas crianças, poderá ser divertido, prazeroso, mobilizador, entretanto, pode acontecer que algumas nem queiram pegar na argila por estranheza, nojo, para não sujar as mãos, a depender das experiências vivenciadas previamente. Se o educador está atento apenas a propor a atividade e não observa as reações das crianças, se já propõe a atividade partindo do pressuposto que todas as crianças gostam de argila, então o seu olhar não será capaz de identificar para quais delas a atividade não está sendo lúdica. Neste caso, o aspecto formal da ação pedagógica oblitera a possibilidade de interação lúdica entre criança e a atividade proposta, por falta de um olhar mais atento à expressão psicocorporal. Isso porque ao longo da nossa história essa comunicação gestual, corporal, foi ficando à margem de nossa utilização.

Entendemos que pelo ato de brincar o ser humano equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

Neste sentido, Bacelar (2009, p. 75) alerta que:

O contato com as dimensões emocional, mental, espiritual de forma integrada, proporcionados pela ludicidade, leva-nos a estabelecer conexões importantes com o nosso próprio ser, abrindo os canais para comunicação com o exterior; portanto, numa situação educacional, poderemos manter uma comunicação mais efetiva entre educadores e crianças, mas isto se o educador estiver atento aos sinais que a criança expressa, seja com o choro, o sorriso, o brilho do olhar, a vivacidade ou não dos seus movimentos, a sua interatividade com os colegas, entre outras manifestações. E da qualidade de comunicação que estabelecermos com as crianças dependerá o atendimento às necessidades típicas de um ser em desenvolvimento que, portanto, ainda não consegue expressar através da linguagem oral seus desejos, dores, tristezas, alegrias.

Nesta forma de pensar, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos são recursos importantes para estimular o desenvolvimento infantil em todos os seus aspectos: social, físico/motor, moral, cognitivo e estabelecer formas de comunicação, por meio da linguagem corporal que a criança expressa ao brincar, bem como favorece ao professor estabelecer uma relação dialógica com o aluno.

Essa relação dialógica é fundamental para o desenvolvimento da alfabetização e do letramento. Compreendemos que através do ensino, por meio das ferramentas lúdicas (jogos, brincadeiras, músicas, poesias, games etc.) proveniente da cultura, onde o aluno está inserido, o professor constrói um ambiente favorável de aprendizagens significativas e relacionais, de possibilidades de a criança aprender, de fazer, de ser organizada, aprender a conviver, a ter/assumir responsabilidades, a ter limites, gerenciar conflitos, saber ganhar e perder.

O CONTEXTO E A ORGANIZAÇÃO METODOLÓGICA

Este é um estudo qualitativo, fundamentado nos pressupostos da pesquisa-ação, uma vez que as metodologias participativas de pesquisa vêm ganhando reconhecimento progressivo por se tratar de um processo que permite a colaboração dos atores envolvidos (participantes e pesquisadores), em todas as etapas da investigação, favorecendo o desenvolvimento de ações bem-sucedidas (TOLEDO, GIATTI, & JACOBI, 2014).

A pesquisa foi realizada em uma escola Municipal do Ensino do Fundamental, localizada na cidade de Ponta de Pedras, no Estado do Pará. Os participantes foram, além da pesquisadora (então professora auxiliar), a professora regente e sua turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, composta por 20 alunos com faixa etária variando entre 5 a 7 anos de

idade. O lócus, a professora regente e os alunos da turma foram escolhidos em função de a pesquisadora já pertencer ao ambiente investigado. Essa ambiência favoreceu a escolha do foco de investigação, isso porque a pesquisadora, na época professora auxiliar, acompanhando as práticas de ensinar da professora regente, em especial, práticas relacionadas ao ensino da língua materna, observou que as atividades eram organizadas e desenvolvidas apenas com o quadro como principal articulador entre aluno-professor-conhecimento e concluiu que as crianças não estavam alcançando os objetivos de aprendizagem relacionados à aquisição da leitura e da escrita da maneira autônoma e participativa como esperava.

Assim, com anuência e ajuda da professora regente, a professora auxiliar e pesquisadora propôs um conjunto de atividades lúdicas – os jogos Papa Leitura, Família Silábica da letra B e a brincadeira do Ditado Estourado – para o trabalho com os alunos em sala de aula, a fim de contribuir com as práticas de ensinar e aprender no contexto em foco, ou seja, ações que auxiliariam a professora a organizar de forma lúdica o ensino e o processo de aprendizagem.

Para captar os dados da investigação, momentos de interação oriundos da relação entre os professores e os alunos e as ações de organização dos conhecimentos por intermédio das atividades lúdicas foram fotografados e filmados, bem como as anotações foram registradas no caderno de campo da pesquisadora. Todo esse material foi catalogado e organizado através de narrativas que foram analisadas e lidas pelos próprios alunos.

A seguir, descrevemos as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula com os objetivos a serem alcançados: o jogo Papa Leitura, o jogo da Família Silábica da letra B e a brincadeira do Ditado Estourado.

O jogo Papa Leitura

O jogo denominado “Papa Leitura” se constitui como uma caixa na qual contém letras do alfabeto. No entorno da caixa são coladas fichas de papel A4 contendo o primeiro nome dos alunos da turma. O objetivo do jogo é que cada aluno inicialmente reconheça seu nome escrito no entorno da caixa, sem a intervenção da professora. Em seguida, o aluno deve retirar uma letra do alfabeto do interior da caixa e reconhecer se essa letra consta em seu nome. Se o aluno relacionar a letra selecionada com o registro do seu nome, deverá falar em voz alta

e dizer o nome da letra, nesse caso ganhará 2 pontos. Caso o aluno identifique que a letra não consta em seu nome e diga o nome da letra em voz alta, ganhará um ponto e meio. O aluno que não souber identificar a letra escolhida e se ela pertence ou não ao seu nome poderá pedir ajuda aos colegas da turma para identificá-la. Em seguida, após identificar a letra com a ajuda dos colegas, deverá pensar em um nome de um objeto, animal ou planta que contenha a referida letra e desenhar na lousa; se conseguir, ganhará um ponto. Ganha quem acumular mais pontos.

O jogo da Família Silábica da letra B

Este jogo tem como objetivo geral estimular a habilidade de leitura das letras vogais, consoantes e identificação de sílabas, bem como a capacidade de tomada de decisões e gerenciamento de conflitos. Os materiais utilizados são: folhas de papel A4, grampeador e pinceis. O jogo é confeccionado com papel A4, em forma de crachá onde são descritas as letras vogais e a consoante B. Em seguida, o crachá é fixado com um grampeador no uniforme do aluno(a). A turma é dividida em 2 grupos (grupo 1 e 2), cada grupo escolhe cinco alunos para receber os crachás contendo a letra B, e o restante dos alunos de cada grupo recebem crachás contendo as vogais A – E – I – O – U.

Cada grupo elege 1 (um) representante para iniciar a jogada; os representantes de cada grupo devem disputar no par ou ímpar, para decidir quem irá iniciar. O grupo vitorioso desta disputa escolhe um aluno membro do outro grupo que tenha o crachá com uma vogal. Este aluno será posicionado ao lado do aluno membro do grupo vitorioso que tem o crachá com a consoante B descrita, e assim forma uma sílaba da família silábica B. Em seguida, o representante do outro grupo fará sua escolha. Perderá a vez quem escolher vogais repetidas, passando a jogada para o outro grupo (os demais colegas poderão sugerir), mas só cabe ao representante do grupo decidir se aceita ou não tais sugestões. Ganha o grupo que formar a família silábica B primeiro.

Brincadeira do Ditado Estourado

Esta brincadeira tem como objetivo ensinar – aprender de forma lúdica e prazerosa a leitura e a escrita de palavras simples, selecionadas levando em consideração o contexto

vivenciado pelas crianças. Os materiais utilizados são balões coloridos, fita adesiva, papel A4 e pinças. Os balões cheios são fixados na lousa num formato circular; dentro deles constam várias palavras simples escritas com até três sílabas em pedaços de papel A4.

Os alunos deverão individualmente estourar um balão de forma aleatória; ao retirar a palavra de dentro do balão, farão a leitura oralmente para que todos os demais ouçam e registrem-na em seus cadernos (caso um aluno não consiga ler a palavra, outros podem fazer a leitura). Ganha/m a brincadeira o/os aluno (s) que acertar (em) mais palavras.

A seguir apresentamos o desenvolvimento das atividades lúdicas com as respectivas análises em cada episódio.

A LUDICIDADE NA SALA DE AULA

Episódio 1- Prática desenvolvida com o Jogo Papa Leitura

Iniciamos a prática apresentando a caixa Papa leitura aos alunos e deixamos que eles a manuseassem à vontade, objetivando despertar a curiosidade de cada um. Em seguida, informamos que letras do alfabeto estavam dentro da caixa e que, fixado no exterior dela, estavam escritos os nomes dos (as) alunos(as) da turma. Depois fizemos a leitura para que todos ouvissem e identificassem seus nomes e, na sequência, explicamos a regra do jogo. O objetivo da atividade era que os alunos pudessem conhecer as letras que compõem o alfabeto, bem como perceber que elas podem estar representadas em seus nomes. A figura (01) apresenta a caixa utilizada pelo jogo Papa Leitura.

Figura 1: Jogo Papa Leitura



Fonte: Diário de Bordo, 2018

No desenrolar da atividade, os alunos demonstraram interesse em participar de cada jogada. As figuras (02 e 03) representam um dos momentos da participação de alguns alunos.

Figura 02: Grupo 01- aluno desenvolvendo a atividade



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Figura 03: Grupo 2- aluna desenvolvendo a atividade



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

A figura 2 representa o momento em que o aluno retira a letra B da caixa; neste instante retratado, percebemos que ele reconheceu a letra e apresentou em voz alta o nome dela. Entendemos que este aluno compreendeu o desafio proposto na atividade, pois a letra escolhida fazia parte do seu nome. Esse aluno ganhou 2 (dois) pontos.

Já na figura 3, a aluna retirou a letra L, falou o nome da letra para a turma em voz alta e identificou que não constava em seu nome. Essa aluna ganhou um ponto e meio (1,5). Cabe ressaltar que a aluna, mesmo não ganhando os dois pontos, apresenta um ar de felicidade ao resolver a atividade proposta e argumenta ainda que o colega obteve mais pontos por conta da sorte que teve, quando escolheu a letra dentro da caixa que constava em seu nome.

Assim, podemos inferir que a aluna compreendeu que em um jogo a variável sorte está presente. Entendemos nas ações desses dois alunos que ambos compreenderam as regras do jogo, o que favoreceu a aprendizagem, pois conforme Magalhães e Junior (2012, p. 03), “as regras e a imaginação favorecem à criança um comportamento além dos habituais”. Nesse contexto, os alunos assimilaram o conhecimento acerca das letras do alfabeto em questão, porém a aluna da figura 3 demonstrou maturidade ao aceitar perder pontuação por obra do acaso, ou seja, a sorte.

Na postura dessa aluna, podemos perceber que a utilização de práticas lúdicas no ambiente de sala de aula, além do domínio da leitura e escrita, permite à criança aprender a lidar com situações que podem levar a conflitos e a controlar suas emoções. Nesse sentido, Magalhães e Junior (2012, p. 07) afirmam que, a “partir do brincar, a criança equilibra as tensões proveniente do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade”.

Ainda nos referindo à atividade descrita anteriormente, a figura 4, a seguir, representa mais uma jogada de um aluno.

Figura 04: Grupo 01, aluno desenvolvendo atividade



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Esse aluno, ao retirar a letra N da caixa, não conseguiu identificar o nome da letra, bem como se ela constava em seu nome. Nesse momento, o referido aluno pediu ajuda aos colegas. Alguns disseram que se tratava da letra M, mas a maioria afirmou que a letra era a N. Nesse momento, o aluno decidiu que a resposta correta era a letra N. Em seguida, desenhou um navio para representá-la. Entendemos que o ato do aluno desenhar foi fundamental para percebermos o desenvolvimento da sua aprendizagem, pois como declara Vygotsky (1987, p. 184) “o desenhar e o brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças”.

Entendemos que esse aluno, ao solicitar ajuda dos colegas, parece ter estabelecido uma relação de comunicação, interação e troca de conhecimentos. A atitude dele e a reação dos colegas vai ao encontro do que advoga Bacelar (2009, p. 65), quando sustenta que “a ludicidade também realiza a intersecção das experiências pessoais com a do outro”. O referido autor argumenta ainda, que

[...] vivemos em um mundo de relações e, por isso, realizamos atividades com outras pessoas. E o que vivemos com as outras pessoas, o que aprendemos através da troca de conhecimentos, sentimentos etc.; se revela nas nossas vivências. E nesse processo vamos amadurecendo, crescendo, progredindo (BACELAR, 2009, p. 65).

No transcorrer da atividade, notamos que na vivência com o jogo Papa leitura, os alunos participaram de forma prazerosa, de maneira interativa e espontânea. A seguir apresentamos as análises do episódio 2.

***Episódio 2* Prática desenvolvida utilizando o jogo da família silábica da letra B**

Figura 5: Alunos representando a família silábica B

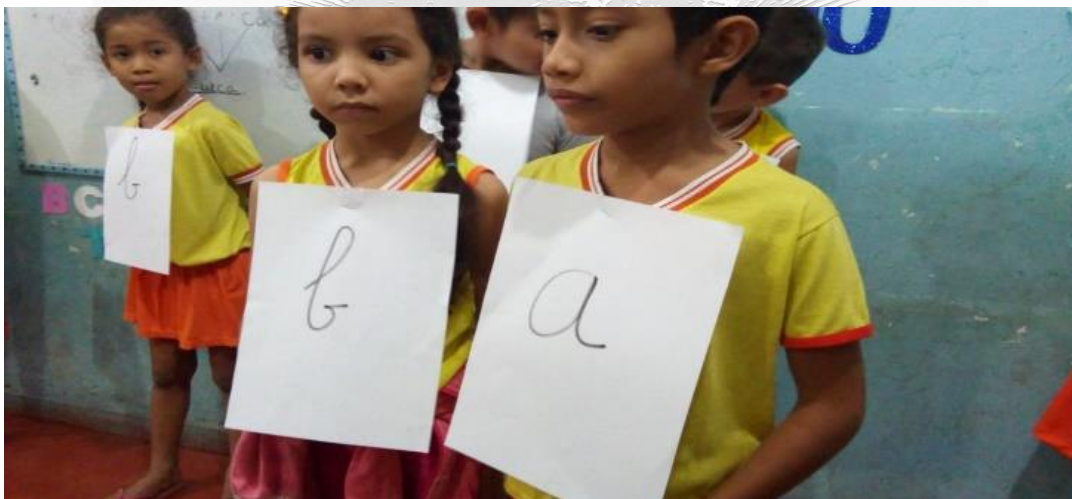


Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Como mencionado anteriormente, o objetivo desta atividade era juntar a consoante **B** com as vogais **A, E, I, O, U** para formar a família silábica **BA, BE, BI, BO, BU**, bem como construir pequenas palavras da língua materna e, a partir desse movimento, os alunos deveriam ler, escrever e compreender palavras monossílabas e dissílabas iniciadas com a família silábica da letra B, em colaboração com os colegas e ajuda do professor.

Sendo assim, após a disputa no par ou ímpar, a aluna do grupo vencedor, no caso o grupo 1, iniciou a escolha do representante do grupo 2, nesse caso o aluno que tinha a vogal **A** fixada em seu uniforme. Quando os alunos ficaram um ao lado do outro, ou seja, a aluna que estava com a letra **B** fixada no uniforme e o outro aluno que estava com a vogal **A** fixada no uniforme formaram a sílaba BA. A figura (6), abaixo representa esse movimento.

Figura 6: Aluna do grupo 01 representando a letra **b** e aluna do grupo 2 – representando letra **a**



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

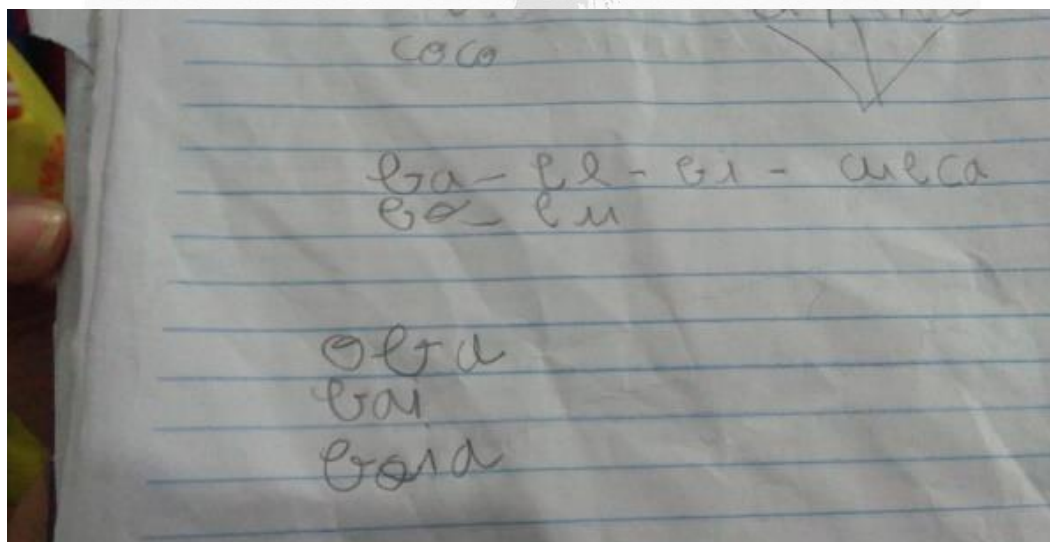
Ao construírem a sílaba, a partir das letras fixadas no uniforme, a aluna do grupo 01 identificou e apresentou-a oralmente, de maneira correta para todos os alunos da turma, os quais escreveram em seus cadernos a representação da sílaba BA. Todos os alunos participaram do jogo, seguindo a mesma regra, utilizando outras vogais. Em seguida, a professora solicitou que formassem palavras com uma sílaba e duas sílabas (monossílabas e dissílabas) e apresentassem oralmente para a turma, e informou que todos os alunos deveriam escrever as palavras construídas em seus cadernos. As figuras 7 e 8 representam construções oriundas da orientação da professora.

Figura 7: Alunos apresentando palavras construídas



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Figura 8: Sílabas e palavras



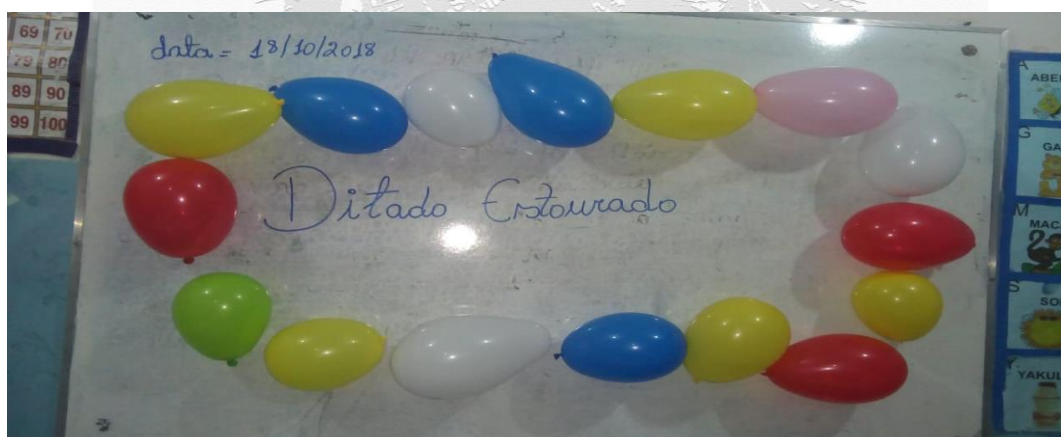
Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Como podemos observar nas figuras apresentadas anteriormente, os (as) alunos (as), se comportaram de forma dinâmica, comprometida e alegre ao realizarem cada etapa da atividade proposta, bem como apresentaram na forma escrita, retratada na figura 8, a habilidade

da compreensão, construção e representação das palavras. Nesse sentido, entendemos que essa atividade lúdica foi salutar para promover as aprendizagens dos alunos, pois concordamos com Magalhães e Junior (2012), ao afirmarem que as brincadeiras e jogos são indispensáveis para uma aprendizagem que proporcione prazer e alegria no ato de aprender, facilitando as práticas de ensinar-aprender a ler e escrever. Na sequência, apresentamos as análises do 3º e último episódio.

Episódio 3 Prática desenvolvida utilizando a brincadeira do Ditado Estourado

Figura 9: Brincadeira do Ditado Estourado



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Esta atividade foi desenvolvida pela pesquisadora que se encontrava, na ocasião, atuando como professora titular da turma. O objetivo a ser alcançado era de promover a leitura e a escrita de palavras simples pelos alunos, considerando que para isso, devemos levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico.

Podemos também estabelecer relação entre o brinquedo socio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas, destaca-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidade e de cooperação (MAGALHÃES e JUNIOR, 2012, p. 05).

Desse modo, no desenvolvimento da atividade, os alunos, de forma individual, deveriam escolher um dos balões fixados na lousa para estourar e retirar uma palavra. Assim, foi feita a leitura da palavra escolhida pelo aluno e os outros deveriam fazer o registro escrito

em seus cadernos. As figuras 10 e 11 expressam ações dos alunos no desenrolar da atividade.

Figura 10: Aluna reconhecendo a palavra



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Figura 11: Aluno estourando o balão



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

A figura 10 representa um dos momentos das atividades desenvolvidas pelos alunos, no qual observamos a expressão de uma das alunas que nos permite inferir que refletiu para identificar e compreender a palavra. Nesse momento, não interage com os outros alunos,

porém foi percebido que, na sua maneira peculiar, desenvolve a atividade proposta. Nesse sentido, entendemos o quanto o educador precisa olhar para a criança, respeitar sua individualidade, considerando a singularidade do seu jeito de expressar seus sentimentos, de experimentar e vivenciar as atividades que lhe são propostas, enfim, seu modo particular de estar no mundo. É relevante também compreender que o jeito de ser de cada criança está relacionado às suas relações familiares, sua cultura, suas características pessoais. Portanto, uma criança pode manifestar reações de satisfação ou de contrariedade, alegria ou tristeza, diferente de outra.

Na figura 11, podemos observar um dos alunos realizando o movimento para estourar o balão; percebemos sua participação, bem como a atenção e a mobilização dos alunos da turma, o que se configura em um momento de aprendizagem dialógica e coletiva. Compreendemos que esse fato por si só se constitui como uma situação de aprendizagem. Nessa ótica, Magalhães e Junior (2012, p. 03) afirmam que “o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima”.

A figura 12 simboliza o encerramento das atividades, num ambiente de harmonia e alegria construído pelas professoras e alunos.

Figura 12: Professoras e alunos



Fonte: Diário de Bordo, 2018.

Essa imagem representa a conclusão de todas as atividades propostas que ocorreram em um ambiente construído para favorecer as aprendizagens dos alunos por meio de atividades lúdicas. As práticas desenvolvidas pelas professoras despertaram o interesse e estimularam os alunos a participarem de forma ativa, interativa, prazerosa e colaborativa de suas aprendizagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs a investigar a aprendizagem da leitura e da escrita por meio de uma ação desenvolvida de forma descontraída, através de jogos e de brincadeiras dirigidas no intuito de poder despertar a motivação e o interesse dos alunos por esse conhecimento.

Assim, no cenário de ludicidade construído pela pesquisadora e professora regente, observamos que os alunos participaram ativamente das atividades e demonstraram prazer em aprender. Ao olharmos os participantes, percebemos que o lúdico não se apresentou apenas no ato de brincar, mas também influenciou na prática de ler e escrever, como forma de fazer, ser, conviver e compreender o mundo que os cerca. Percebemos, a partir dessa experiência que não podemos negar para as crianças que estudam em escolas públicas a vivência com práticas que envolvam a ludicidade, pois o acesso ao direito de brincar, de ser feliz ao aprender, de exercer a sua cidadania deve ser respeitado. A experiência de estabelecer o elo entre o brincar e o aprender deve se fazer presente no cotidiano das salas de aula onde as crianças vivem um presente de alfabetização voltado ao letramento que se figura como elemento influenciador das suas aprendizagens futuras.

Nesta ótica, Bacelar (2009) afirma que é vivendo o presente de maneira cuidadosa que nos sentimos prontos para o futuro. Professores, educadores e pais precisam entender que as crianças não devem ser submetidas no presente a uma rotina rigorosa de ensinar e aprender a leitura e escrita em nome de uma severa preparação para o futuro. Quanto mais elas puderem viver de acordo com suas necessidades no presente, tanto mais estarão prontas para os desafios do futuro, é uma consequência natural. No entanto “se delas são exigidas tarefas e comportamentos inadequados para seu momento de desenvolvimento psicocorporal, possivelmente terão dificuldades de responder adequadamente em fases futuras” (BACELAR,

2009, p. 28).

Nesta perspectiva, ao finalizarmos a pesquisa, observamos que o desenvolvimento de práticas por meio de atividades lúdicas favoreceu as aprendizagens dos alunos através da criação de um ambiente dinâmico e prazeroso onde ocorreu a interação entre eles e as professoras, potencializando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social dos alunos.

Nesses termos podemos inferir que práticas de ludicidade são importantes para auxiliar na formação da criança cidadã do hoje e do amanhã.

Referências

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador (BA): Edufba, 2009.

BITTENCOURT, Glaucomar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. Belém: Universidade de Unama, 2002. 36f. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, Universidade da Amazônia, Pará, 2002. Disponível em: www.editorarealize.com.br/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_660_8f5c27cl. Acesso em 21/12/2020.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Base Nacional Comum Curricular (BNCC), 2017.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ. Ed. Vozes. 2004.

[FALABELO, R.N.O, **Leitura e Escrita: Experiências Teórico- metodológica em sala de aula**; 2016. Disponível em: in: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/index.php/article/download>. Acesso em 12/12/2020.](https://periodicos.sbu.unicamp.br/index.php/article/download)

FERREIRO, Emília; Teberosky, Ana. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Brincar: o que é brincar?** Educação e Ludicidade, RD disciplinas/Gepel, disponível em: <www.faced.ufba.br. Acesso em 21/12/2020.

MAGALHÃES, A.F.S.; JUNIOR, C.F.A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Campinas Grande, Editora Realize 2012.

RIBEIRO, Silvanne. **Reflexões acerca das metodologias alfabetizadoras no Brasil**. Presente! revista de educação. Salvador, n° 69, p. 19-26, dezembro de 2010.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998. 194 p.

TOLEDO, R. F., GIATTI, L. L., & JACOBI, P. R. (2014). **A pesquisa-ação em estudos interdisciplinares: análise de critérios que só a prática pode revelar**. Interface (Botucatu), 18(51), 633-646.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

