

# XVII JORNADA ACADÊMICA DO MESTRADO E DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

DESAFIOS ÉTICO-POLÍTICOS CONTEMPORÂNEOS PARA A EDUCAÇÃO



## BRINCAR, CRIAR E APRENDER: LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Veranice Rodrigues de Santana de Melo

*Universidade de Santa Cruz do Sul*

Eixo 1 – Poéticas, interculturalidade, infâncias e Educação

Discorri, com este texto, algumas concepções de ‘Ludicidade na Alfabetização’, suas possibilidades e organização em sala de aula incorporando o brincar como catalisador na alfabetização, a metáfora aqui é proposital, pois assim como na química, o catalisador é a substância que acelera e viabiliza uma reação complexa sem se consumir no processo. O brincar, funciona da mesma maneira. Ele não é o “conteúdo” da alfabetização, mas é o agente que acelera a complexa reação cognitiva do aprender. Sendo assim, interessa problematizar em que medida o uso de jogos didáticos e brincadeiras viabilizam o processo de alfabetização e letramento.

O lúdico está presente em todos os documentos normativos da educação Básica. Aparece no Currículo em Movimento (2018), Lei de Diretrizes e Bases – LDB (1996), Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) e nos cadernos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa PNAIC (2012). A BNCC afirma que o brincar é fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança consegue socializar-se com adultos e seus pares através de experiências lúdicas.

O Currículo em Movimento apresenta a Ludicidade como um dos seus eixos integradores, permeando todas as etapas, incluindo os anos finais. Destaca ainda, que se a Ludicidade for incorporada na prática pedagógica, disponibiliza a interação entre as crianças e seus pares, com as mesmas e os adultos, como instrumento de promoção da imaginação, da exploração e da invenção dos seus modos de conhecer aquilo com que brincam e o resultado dessa mesma ação de brincar para o seu sentimento, sua emoção.

Partindo da perspectiva de que o ser humano se desenvolve mediante o jogo, é necessário o envolvimento dos estudantes em atividades lúdicas como instrumentos da prática pedagógica favorecendo o raciocínio lógico, a criatividade e as habilidades pedagógicas de maneira notavelmente profunda, para atingir os aspectos cognitivo, social e emocional. No processo de alfabetização, os jogos pedagógicos puderam ser grandes parceiros, tendo em vista que esses possibilitaram aos estudantes uma reflexão sobre o sistema de escrita ao invés de fazerem treinos maçantes e sem propósito. Soares (2004) compreende que a escrita alfabética implica compreender um sistema notacional, isto é, existem regras que envolvem processos mentais complexos, apreciação de sentidos e consciência fonológica. Segundo a autora, “a fala é inata, mas a escrita é uma

invenção social, cultural, seu aprendizado não é natural e precisa ser ensinada e desenvolvida. A criança não aprende a ler e a escrever sozinha”. (2004, p.16).

Para executar essa pesquisa inserindo a ludicidade na alfabetização, preciso destacar que nem tudo se aprende ou consolida durante a brincadeira e para que os jogos, brincadeiras e todo o encanto do mundo infantil exercessem a função de auxiliar na alfabetização, foi necessário um planejamento bem alinhado com regras e objetivos explícitos. Em outras palavras, o lúdico precisou estar unido com a minha intencionalidade de professora para que a atividade fizesse sentido.

A metodologia utilizada caracteriza como qualitativa, seguindo etapas da pesquisa-ação (Barbier, 2007). As intervenções foram baseadas em jogos, brincadeiras, contação de histórias e outras atividades lúdicas. Dessa maneira fui mediadora das relações e precisei escolher os recursos didáticos apropriados para o meu objetivo, avaliar se os recursos eram o suficiente e planejar para que os estudantes aprendessem de fato. Cabe ressaltar que o brinquedo e o jogo em si, não trouxeram o saber pronto e acabado, por isso fez-se necessária a intervenção, entre os estudantes e os recursos, por meio da minha ação de professora alfabetizadora.

A turma era composta por 5 crianças do 1º ano, 4 meninos e 1 menina, com faixa etária entre 6 e 7 anos. Essas crianças tinham algumas Necessidades Educacionais Especiais. Eram 3 estudantes com Dificuldade de Aprendizagem, 1 com o diagnóstico de TDAH (Transtorno do Déficit de atenção com hiperatividade), TOD (Transtorno Desafiador de Oposição), sendo investigada a possibilidade de TEA (Transtorno do Espectro Autista) e 1 também diagnosticado com TDAH (Transtorno do Déficit de atenção com hiperatividade), HD (Huntington: movimentos coreicos indesejados, alterações comportamentais e psiquiátricos, demência) e AH (Altas Habilidades).

Considerando esse quadro, as crianças foram imersas nas atividades, respeitando suas limitações, mas levando em consideração a perspectiva do aperfeiçoamento e da superação de suas dificuldades. Sabia que o processo seria desafiador, todavia, acreditei que todos deveriam ter acesso a maneiras que facilitassem o aprendizado. Por isso comecei com histórias e brincadeiras. Depois passamos para a produção de texto coletiva.

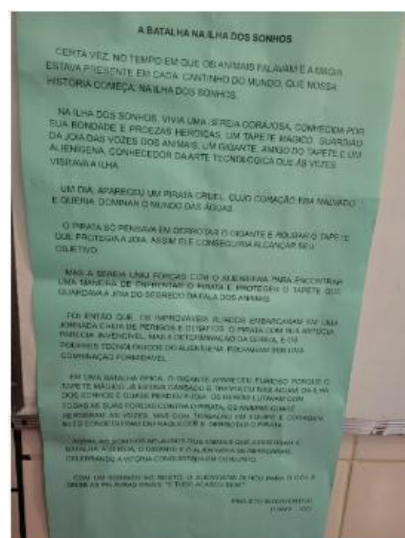
Para a atividade de produção de texto, criei a máquina de criar contos. Preparei vários cubos e um cartaz grande para fixar na parede. Cada cubo era referente a uma parte para compor a história. Mostrei cada parte do cubo e uma criança por vez jogou o cubo e esse era o desafio, montar uma história com aquela parte. No primeiro momento foi uma “Tempestade de ideias”, tudo muito solto as crianças iam falando aleatoriamente, as ideias iam surgindo. Só montamos um texto quando todos os dados estavam colados no cartaz. Organizamos as ideias e montamos um texto coletivo. Em outro momento, lembrando a história criada na aula anterior, melhoramos o texto e em seguida decidimos criar um livro. O Estudante Alienígena gostou muito da história criada e disse:

- Ficou muito legal! A gente parece inteligente! A gente podia mostrar para todo mundo!

Todos gostaram do resultado da produção realizada em conjunto.

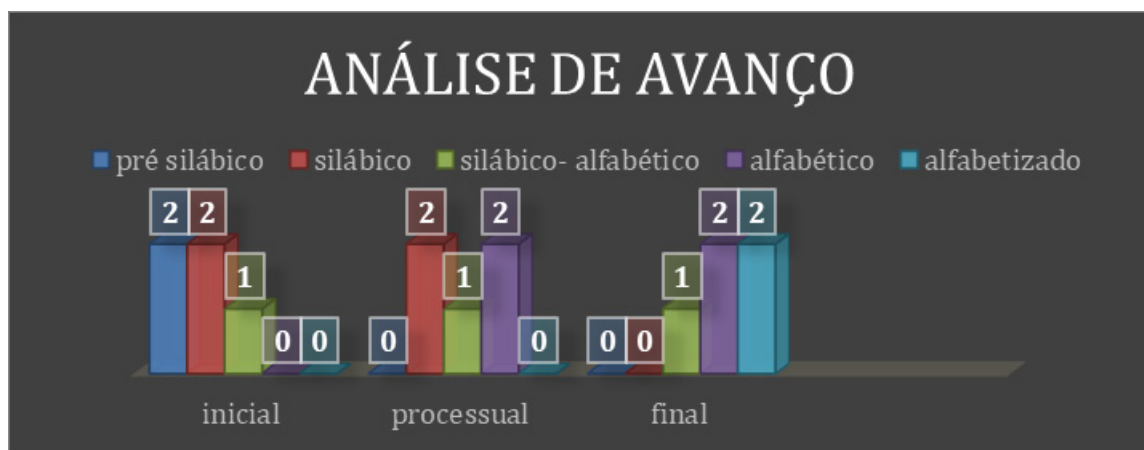


Fonte: a autora



Fonte: a autora

Esse foi o resultado final, porém chegar até esse ponto foi necessário várias atividades com intervenções pontuais. Durante o processo realizei três atividades específicas que denominei de: Inicial para servir de diagnóstico para as ações seguintes, pois o erro era uma fonte de informação porque revelava as hipóteses acionadas pelos estudantes e quais atividades poderiam ser incorporadas nas aulas para desestabilizar e criar hipóteses novas. Como demonstra o gráfico a seguir.



Assim, das 5 crianças diagnosticadas, cada uma com sua particularidade, foi possível perceber que nas hipóteses de escrita, 2 estavam no nível pré-silábico, 2 no silábico, 1 silábico-alfabético. Dessa forma nenhuma criança tinha autonomia para ler, escrever ou interpretar texto.

O segundo passo foi outra atividade que chamei de processual, pois foi realizada no meio do processo que visava o crescimento do estudante e combinava diferentes instrumentos como relato de história, relatos do cotidiano e jogos que envolvia leitura e escrita. Assim o gráfico indica que o nível pré-silábico desaparece, logo, não há mais crianças nesse nível. Ficando 2 silábicos, 1 silábico-alfabético e 2 alfabéticos. Para a minha surpresa, a maioria das crianças já estava conseguindo escrever palavras simples e com algumas dificuldades o que Morais (1998) chama na ortografia de casos regulares e irregulares, os regulares são regras que permitem escrever palavras com segurança enquanto os irregulares são definidos pela etimologia da palavra ou pela tradição de uso. Assim, com vários jogos de ortografia foi possível sanar algumas dificuldades, como o uso do QU e C, o uso do NH, LH, CH, entre outros.

E, por fim, realizamos uma última atividade que envolvia leitura, produção de palavras, frases e pequenos textos para responder à questão que direcionou a pesquisa de verificar se e como os jogos e brincadeiras poderiam contribuir nessa etapa da alfabetização. E o resultado foi satisfatório. Os níveis pré-silábico já haviam desaparecido no gráfico e dessa vez mais uma conquista, pois o silábico também não aparece ficando apenas 1 no nível silábico-alfabético, 2 alfabético e 2 alfabetizados. Considerei o nível alfabetizado conforme Soares (2016, 2021), pois acredito que uma criança só é considerada alfabetizada quando possui autonomia e um grau mínimo de automatismo no entendimento das relações entre grafemas e sons, além do conhecimento das diversas estruturas silábicas das palavras do nosso idioma. Ela deve ser capaz de ler e entender pequenos textos do universo infantil, além de escrever pequenos textos.

As conclusões dão conta de que a prática pedagógica realizada promoveu um avanço das crianças e pode contribuir para uma educação de qualidade criativa e significativa, colaborando, ainda, com as concepções de que o lúdico é um elemento essencial no ensino da alfabetização ao possibilitar a aprendizagem de forma suave e prazerosa para as crianças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Alfabetização; Letramento; Sala de Aula.

## REFERÊNCIAS

BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro, 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Brasília: Mec, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula : ano 01, unidade 04** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. - Brasília: MEC, SEB, 2012

DISTRITO FEDERAL. Currículo em Movimento da Educação Básica – **Ensino Fundamental: Anos Iniciais- Anos Finais**. Brasília. SEEDF. 2018. Disponível em: [cirriculo-movimento-ensino-fundamental-anos-iniciais.pdf](http://cirriculo-movimento-ensino-fundamental-anos-iniciais.pdf) ([educacao.df.gov.br](http://educacao.df.gov.br)). Acesso em: 25 agosto 2023.

MORAIS, Arthur Gomes de. **Ortografia: Ensinar e Aprender**. São Paulo: Ática, 1998.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.