

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Educação (FACED)
Curso de Licenciatura em Pedagogia a Distância**

ADRIANA RAULINO DA SILVA

**A importância da ludicidade na
alfabetização de crianças de 2º ano: um
estudo de caso**

**Três Cachoeiras
2011**

ADRIANA RAULINO DA SILVA

**A importância da ludicidade na
alfabetização de crianças de 2º ano: um
estudo de caso**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do grau de Licenciatura em
Pedagogia pela Faculdade de Educação da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
– FACED/UFRGS.

Orientadora: Clevi Elena Rapkiewicz, DSc.

Tutora: Analissa Scherer Peixoto

**Três Cachoeiras
2011**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann**Pró-Reitora de Graduação:** Prof^a. Valquiria Link Bassani**Diretor da Faculdade de Educação:** Prof. Johannes Doll**Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD:** Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

Com amor... Aos meus pais Maria e Pedro, que me apoiaram, incentivaram, para continuar nesta caminhada. A meu irmão Alessandro que muitas vezes liberava o computador sem reclamar e a meu namorado Selmar que teve compreensão. Enfim pelo apoio e carinho de todos nos momentos mais difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me guiar-me sempre, até a conclusão deste trabalho.

Agradeço algumas pessoas, que de alguma forma, contribuíram para que este momento se tornasse realidade, em especial,

A minha mãe Maria e o meu pai Pedro pelo amor, carinho, educação, por estarem sempre ao meu lado, dando força, apoio, incentivo e acreditando em minha capacidade. Ensinaram-me a lutar pelos meus ideais.

A meu irmão Alessandro que respeitou meus momentos de estudo, fazendo silêncio e deixando o computador para meu uso.

A meu namorado Selmar, pelo carinho e paciência que teve em escutar meus desabafos e entender meus momentos de estresse.

A orientadora Clevi e tutora Analissa que me orientaram no presente trabalho, de maneira que seguisse o caminho certo. Obrigada pelas correções, análises e eficiência de retornar os emails rapidamente.

A tutora Rosângela que me auxiliou no trabalho de modo que chegasse nessa reta final.

A todos os professores e tutores do curso de Pedagogia, que me proporcionaram novos conhecimentos.

Àquelas professoras que fazem a diferença e que, pelo belo exemplo, inspiram-me a seguir a profissão: Nádie Christina, Eliana Ventorini, Marie Jane, Rosângela Leffa.

Aos colegas e amigos que colaboraram, foram leitores de trabalhos, durante todo o curso, pela troca de materiais, idéias, pelo carinho, Mineide, Bruna, Tainara, Tamires, Luciane, Patrícia, Fernanda e Rita.

A Direção das escolas onde trabalho, Pastor Voges e Hermenegildo que me apoiaram e compreenderam minhas saídas, para fazer meu TCC.

A todos que me apoiaram. Muito Obrigada!

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

As atividades maçantes, mecânicas e artificiais ainda se fazem presente nas escolas, com o intuito de promover a alfabetização, provocando desinteresse dos alunos. Diante desse problema, o presente trabalho de conclusão do curso objetivou realizar um estudo focado na relação entre alfabetização e ludicidade, apresentando uma reflexão quanto à importância da ludicidade no processo de alfabetização de crianças de 2º ano. Neste contexto, apresento primeiramente as razões que me motivaram a desenvolver a presente pesquisa, bem como a caracterização do problema, as questões, as hipóteses e os objetivos da pesquisa. No segundo momento destaco os aspectos mais relevantes para este trabalho acerca do conceito de alfabetização. No terceiro realizei estudos para compreender a definição de professor ludo-educador. A partir do estudo, enfatizei a importância das atividades lúdicas no enriquecimento e desenvolvimento da alfabetização. Por último foi analisado a minha prática que se desenvolveu durante o estágio curricular. Por meio deste estudo foi possível concluir que o lúdico é uma forma mais agradável de trabalhar a escrita, tornando assim a alfabetização um processo mais prazeroso.

Palavras-chave: Alfabetização – Lúdico – Primeiro ciclo

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-------|--|
| PEAD | Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade à distância |
| UFRGS | Universidade Federal do Rio Grande do Sul |
| BR | Brasil |
| PCNs | Parâmetros Curriculares Nacionais |
| LDB | Lei de Diretrizes e Bases |
| TCC | Trabalho de Conclusão de Curso |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Música com letras móveis | 37 |
| Figura 2 – Quebra-Cabeça de rótulos | 39 |
| Figura 3 – Bingo | 40 |
| Figura 4 – Criação de rótulos..... | 41 |
| Figura 5 – Passeio na horta do morador..... | 43 |
| Figura 6 – Hora da Leitura | 44 |

LISTA DE TABELA

Tabela 1- atividades lúdicas..... 34

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| LISTA DE SIGLAS..... | 9 |
| LISTA DE FIGURAS..... | 10 |
| LISTA DE TABELA..... | 11 |
| 1 INTRODUÇÃO..... | 12 |
| 2 CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA | 14 |
| 2.1. Justificativa e motivação..... | 14 |
| 2.2. Caracterização do problema..... | 16 |
| 2.3. Questões, Hipótese e Objetivos da Pesquisa | 17 |
| 2.4. Metodologia..... | 18 |
| 3 REFERENCIAL TEÓRICO | 20 |
| 3.1 marcos regulatórios..... | 20 |
| 3.2 conceito da alfabetização | 25 |
| 3.2.1 A alfabetização segundo Emilia ferreiro | 24 |
| 3.2.2 Magda soares conceitua a alfabetização | 24 |
| 3.3 conceito de ludicidade | 28 |
| 3.3.1 contribuições de Tânea Fortuna para a definição do conceito de Ludicidade ... | 28 |
| 3.3.2 O que é Aprendizagem Prazerosa? | 29 |
| 3.3.3 O que é um professor ludo-educador? | 31 |
| 3.3.4 Qual a importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar? | 32 |
| 4 RESULTADOS | 34 |
| 4.1. Atividades envolvendo ludicidade e alfabetização..... | 34 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 46 |
| REFERENCIAS..... | 48 |

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo importante na vida escolar dos alunos. É na escola que acontece o primeiro contato mais formal com o código escrito, embora os alunos já estejam familiarizados com diferentes materiais escritos que circulam no seu entorno. Para tornar esse processo mais tranquilo e prazeroso, é importante que o professor se comprometa com um trabalho voltado para o lúdico.

O lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade compreende um modo mais prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente. Além disso, as atividades lúdicas despertam no aluno mais interesse e os deixam mais envolvidos, mais motivados.

Não tenho a intenção de afirmar aqui que o processo de alfabetização acontece somente por meio da ludicidade, mas sim, que o envolvimento da ludicidade favorece, enriquece e torna a alfabetização um processo mais prazeroso.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) teve origem na relevância que atribuí à ludicidade no desenvolvimento do processo de alfabetização dos alunos do 2º ano a partir do trabalho desenvolvido durante o estágio curricular supervisionado, momento em que busquei atrelar a ludicidade ao desenvolvimento da alfabetização.

Diante deste tema, senti necessidade de buscar autores que contribuíssem para a definição dos principais conceitos envolvidos neste estudo, qual seja: Alfabetização e Ludicidade. Tais contribuições teóricas me permitiram refletir e dialogar com diversas formas de compreender os conceitos em questão, o que me proporcionou um olhar mais amplo sobre o tema.

Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância que o lúdico tem na alfabetização. Por isso, trago neste trabalho, atividades desenvolvidas em minha prática pedagógica voltadas para o processo de alfabetização utilizando o lúdico.

Para uma melhor organização, o trabalho foi desenvolvido em quatro capítulos, além da presente introdução.

No segundo capítulo, apresento a construção do objeto de pesquisa, partindo da reflexão sobre minha trajetória pessoal e profissional, analisando-a atrelada a educação. Apresento também as razões que me motivaram a desenvolver a presente pesquisa, bem como a caracterização do problema, as questões, as hipóteses e os objetivos da pesquisa.

No terceiro capítulo, desenvolvo o referencial teórico que orientou minhas reflexões e minha análise. Os conceitos de Alfabetização e Ludicidade são centrais neste trabalho. O conceito de alfabetização foi definido a partir dos estudos de Emília Ferreiro e Magda Soares, em que destaco os aspectos mais relevantes para este trabalho e que explicitam e caracterizam o pensamento de cada autor acerca do conceito.

Para tratar do conceito de Ludicidade, realizei estudos referentes às contribuições teóricas de Tânia Fortuna a fim de compreender sua definição de professor ludo-educador. A partir desse estudo, enfatizei a importância das atividades lúdicas no enriquecimento e desenvolvimento da alfabetização.

O quarto capítulo referiu-se à análise dos resultados. Utilizei como dados para a análise as atividades lúdicas desenvolvidas ao longo de minha prática pedagógica no estágio.

Finalmente, no capítulo cinco, apresento as considerações finais, destacando a importância da ludicidade, entendida como uma estratégia de extrema relevância para contribuir para o desenvolvimento da alfabetização dos alunos do 2º ano, considerando que a sala de aula pode ser um espaço lúdico e que o processo de alfabetização pode acontecer de forma prazerosa.

2 CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

Neste capítulo apresento as razões que me motivaram a discutir a temática da alfabetização. Minha experiência profissional e os estudos realizados ao longo do curso de Pedagogia fizeram com que eu desenvolvesse um olhar mais atento e crítico acerca dessa temática. Para pensá-la, tomei como hipótese a contribuição das atividades lúdicas para o enriquecimento do processo de alfabetização na prática de sala de aula. Neste trabalho, adotei o Estudo de Caso como metodologia, pois tal processo permite analisar os resultados, para desenvolver meu Trabalho de Conclusão de Curso.

2.1 Justificativa e motivação

O processo de alfabetização no qual estive envolvida durante a prática de estágio supervisionado foi extremamente instigante, ainda mais, no que se refere à influência que o lúdico apresentou durante o decorrer deste período de estágio e da alfabetização dos alunos do 2º ano. Isso me fez refletir sobre o processo de alfabetização e a influência das escolhas metodológicas implicadas nesse processo fez com que eu elegesse tal tema.

Recordo-me com clareza do período em que se deu minha alfabetização, bem com, o nome da minha professora-alfabetizadora: “Luci”. Era calma e afetiva. Lembro que nas aulas sempre nos contemplava com atividades diversificadas, embora o método utilizado por ela fosse um tanto mecânico; explorava o alfabeto de forma muito ordenada. Um exemplo disso pode ser evidenciado em uma atividade que a professora costumava realizar: utilizava várias cartelas de papel, que continham, em cada uma, as letras do alfabeto, confeccionados com lixa. Cada aluno, para aprender a letra e seu traçado, deveria colocar papel ofício sobre a lixa e reproduzir a letra com giz de cera. A partir daí, deveríamos desenhar objetos relacionados á respectiva letra, e assim, seguir o aprendizado das demais letras. Uma reflexão em torno dessa atividade permite concluir que não havia muitas relações entre a construção de uma letra e outra; é como se o

processo da alfabetização fosse feito em caixinhas e, somente ao final é que juntávamos tudo. Hoje, porém, desde o início do processo de alfabetização procuro estabelecer e construir junto aos alunos o maior número de relações e conexões entre as letras do alfabeto. Daí é possível destacar que, fui alfabetizada “das partes menores para o todo”, mas na minha prática pedagógica procuro propiciar o inverso, “do todo para as partes menores”. Eis aqui uma das principais diferenças que percebo com relação aos métodos de alfabetização envolvidos.

Minha carreira profissional está apenas iniciando, mas apesar do pouco tempo de experiência que possuo, percebo a relevância desse assunto para os estudos na área de educação, visto que trabalhar com estratégias diversificadas e de acordo com o interesse do aluno torna-o mais participativo e sujeito de sua própria aprendizagem.

No dia-a-dia da minha prática pedagógica, observo que, quando os alunos estão realizando atividades práticas, por meio dos jogos pedagógicos, interagem com entusiasmo e euforia. Então, nota-se a importância de se trabalhar, nas séries iniciais, de forma desafiadora, pois o grande desafio da alfabetização é propor aos educandos experiências de reflexão, por exemplo, através de jogos.

No magistério fui instruída a desenvolver projetos e trabalhar de acordo com a realidade do aluno. Neste sentido, o curso do magistério foi muito importante para minha formação profissional, pois me fez refletir e entender que a prática pedagógica deve estar relacionada com o meio em que o aluno está inserido, trabalhando a realidade do mesmo a fim de fazer família e escola atuarem juntos. A disciplina de Didática de Alfabetização, assim como outras afins, me proporcionaram a “base” de conhecimentos relacionados ao processo de alfabetização, ao mesmo tempo, em que frisavam a importância de trabalhar a alfabetização a partir de jogos, de um contexto lúdico.

No curso de Pedagogia (PEAD) também aprendi que temos de trabalhar conforme o interesse do aluno. Sendo assim, o curso em distintas interdisciplinas da matriz curricular, entre elas: Seminário Integrador, Fundamentos da Alfabetização, Ludicidade e Educação, Desenvolvimento e Aprendizagem sob o

Enfoque da Psicologia, me proporcionaram um olhar mais observador para os anseios e curiosidades dos alunos.

Em outubro de 2009, fui chamada pela Secretaria Estadual da Educação para dar aula nas séries iniciais, numa turma de segundo ano. A escola não promovia encontros para planejamento e troca de idéias, entre os professores. Senti falta de momentos de diálogo e discussão que me ajudassem a repensar o “fazer docente”.

Olhando o diário de outras professoras, pude perceber que as aulas não tinham uma continuidade, não apresentavam um projeto articulado. Como estava cursando a faculdade e aprendendo a trabalhar de acordo com o interesse do aluno, procurei colocar em prática esses princípios a partir da utilização do lúdico. A partir dessa experiência, pude perceber o quanto as crianças se envolviam, interagiam com entusiasmo, respondendo positivamente às propostas solicitadas, que eram voltadas ao lúdico. Para manter ainda mais o entusiasmo da turma, adotei como temática para o projeto, a alimentação, por ser uma questão ligada ao convívio familiar dos alunos, já que são filhos de agricultores. Isso fez com que se envolvessem ainda mais nas atividades.

2.2 Caracterização do problema

O processo de alfabetização é sempre motivo de muita discussão, pois trata-se de um trabalho inicial do aluno com o código escrito e esse processo, às vezes, não é tão simples para a criança. Além disso, há toda uma tensão, ainda que discreta, por parte dos pais e professores, para que o aluno se alfabetize. Por isso, muitos estudos têm tratado desse assunto, seja buscando explicitar como esse processo acontece, seja apontando alternativas para garantir o sucesso do aluno nesse processo.

O que se observa na prática, a partir de minha experiência como estagiária e professora, são atividades maçantes, mecânicas e artificiais com o intuito de promover a alfabetização. Tais atividades acabam por desmotivar os alunos,

tornando-os desinteressados e fazendo-os acreditar que escrever é um processo difícil, penoso e desagradável.

Embora se possa crer que essa realidade, que compreende uma metodologia mais tradicional de alfabetização, faça parte do passado, ainda vemos tal modelo de alfabetização presente em muitas escolas. Diante desse problema, me senti desafiada a propor algo diferente, inovador e que fizesse os alunos aprenderem, mas ao mesmo tempo, se divertirem. Enfim, que tomassem o processo de alfabetização como algo natural, integrado às experiências de escrita que já possuíam como algo prazeroso e desafiador.

Para atender a essa expectativa, propus articular, durante minha prática de estágio supervisionado, alfabetização e ludicidade, pois percebi no lúdico uma forma de mais leve e agradável de trabalhar a escrita.

2.3 Questões, hipótese e objetivos da pesquisa

O tema deste trabalho de conclusão de curso é o processo de alfabetização de alunos do 2º ano, com faixa etária entre 7 e 8 anos de idade, bem como a estratégia adotada nesse processo, durante a prática de estágio supervisionado.

Assim, considerando o contexto apresentado, foi estabelecida a seguinte questão de pesquisa:

Qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização de crianças de 2º ano?

A partir dessa problemática, identificam-se as seguintes questões específicas:

Deve se brincar no 2º ano?

O que é aprender de uma forma prazerosa?

O lúdico proporciona uma aprendizagem prazerosa?

Nesse contexto, parte-se da hipótese de que as atividades lúdicas tornam a aula mais interessante, fazendo o aluno sentir-se envolvido e motivado durante as atividades propostas, pois, diferentemente da proposta tradicional, aquela conhecida pela oferta da alfabetização de forma mecânica, sem conexões com a realidade, direcionada a materiais didáticos específicos e generalizados (cartilhas), a que propus leva em consideração o contexto e a realidade dos alunos.

Portanto, este trabalho tem como objetivo geral perceber a importância de trabalhar com atividades lúdicas, dinâmicas e criativas para a motivação e interesse dos alunos, desenvolvendo assim, o raciocínio e construindo o conhecimento de forma descontraída e prazerosa.

Para alcançar tal objetivo, desenvolvi atividades práticas de forma lúdica, a fim de, por meio de uma análise atenta e crítica, avaliar as contribuições de uma proposta de alfabetização centrada no lúdico. Essa característica de alfabetizar ludicamente expressa a concepção de alfabetização que norteou minha prática pedagógica.

2.4 Metodologia

Todo trabalho de pesquisa exige a escolha de uma metodologia que deve ser adequada aos objetivos do trabalho, ou seja, ao que se pretende alcançar.

Para este trabalho, utilizei como procedimento metodológico o estudo de caso.

Segundo Yin (1994, p.13), o “*estudo de caso*” se define “*com base nas características do fenômeno em estudo e com base num conjunto de características associadas ao processo de recolha de dados e as estratégias de análise do mesmos*”.

Neste contexto, estudo de caso é um estudo referente a algum caso. Este acontece por meio de uma investigação. E que de fato irá ter vantagens e desvantagens, ao concluir o estudo do caso.

Gil (1991), diz que o estudo de caso possui vantagens e desvantagens. Uma das vantagens é:

- O pesquisador pode se interessar por outros aspectos que não estavam previstos. Muitas vezes esses aspectos tornam-se mais importantes, pois ajudam a responder a questão norteadora, do que outros pontos que são considerados desde o início.

Uma das desvantagens é:

- Acontecer de o pesquisador se equivocar em relação a sua pesquisa.

O estudo de caso em questão ocorreu na Escola Estadual de Educação Básica Professor Hermenegildo, situada no município de Três Forquilhas.

A instituição funciona durante o turno da manhã e tarde atende alunos do Ensino Fundamental e Médio, atendendo um total de 450 alunos. Conta com um grupo de 23 professores, 10 funcionários (secretária, tesoureira, monitora, bibliotecária, serventes) responsáveis pelo funcionamento escolar.

A coleta de dados foi realizada com a turma de 2ª ano, turno da tarde, composta por 16 alunos, sendo cinco meninas e onze meninos, com a faixa etária entre sete a oito anos. São crianças ativas e participativas. Existia conversa, mas ao mesmo tempo demonstravam participação diante das atividades propostas. Os alunos gostavam de participar das tarefas, principalmente quando envolviam jogos, brincadeiras e atividades criativas.

Em geral, as famílias são constituídas por três e cinco pessoas, a maioria formada por pais e filhos, com a renda familiar baseada na agricultura e no comércio, tendo escolaridade de ensino fundamental completo.

Visando explicitar quais foram os pressupostos que orientaram este trabalho, o próximo capítulo apresenta a fundamentação teórica baseado nos seguintes autores: Emília Ferreiro, Magda Soares e Tânia Fortuna.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Tendo como tema a alfabetização, considero relevante trazer alguns pontos referentes ao assunto em questão que esteja dentro dos marcos regulatórios legais. Sendo assim, destaco: Parâmetros Curriculares Nacionais, os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394|96) e os Planos de Trabalho do 1º e 2º ano da Escola Estadual de Educação Básica Professor Hermenegildo. Tais documentos.

3.1 Marcos regulatórios

Os Parâmetros Curriculares destacam que *“para aprender a ler e a escrever é preciso pensar sobre a escrita, pensar sobre o que a escrita representa e como ela representa graficamente a linguagem”* (BRASIL, 1997, p. 82). Diante disso, fica evidente que para os Parâmetros Curriculares é importante que se proporcione ao aluno momentos de reflexão sobre a escrita. Assim, ele levantará hipóteses para se apropriar do código escrito.

Além de refletir sobre a escrita, os Parâmetros Curriculares ressaltam também que é necessário que o aluno tente ler mesmo que ainda não saiba ler, escrever, pois tentando poderá conseguir. Nos Parâmetros Curriculares, é necessário que o aluno analise todas as formas possíveis para chegar a alguma conclusão, como por exemplo, os rótulos, as canções que se sabe de cor, textos que tenham ilustrações referentes àquele elemento, tais como letras, desenhos, permitindo ao aluno imaginar o que pode estar escrito. Tudo isso pode influenciar na tentativa de ler o código escrito, pois faz parte do cotidiano das crianças.

Durante as leituras realizadas, compreendi através dos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Infantil que é importante refletir sobre a relação entre o brincar e a educação, no sentido de respeitar a idade dos alunos no processo contínuo de alfabetização em que as crianças se encontram,

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos

manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças. (Brasil, 1998, p. 23, v.2)

Como vimos, o espaço para a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança e, por isso, deve estar presente na sala de aula. Por meio do brincar a criança se desenvolve facilmente. É relevante que a escola proporcione momentos de brincadeiras, onde a criança possa soltar sua imaginação, prender sua atenção.

Assim, acredito que a construção do conhecimento e, destaque especialmente o processo de apropriação da escrita, pode se realizar a partir de um trabalho em que a motivação e o prazer característicos do brincar estejam presentes.

Voltando-nos especificamente para o 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, podemos destacar que brincar com jogos de memória, quebra-cabeça são as brincadeiras preferidas das crianças. A brincadeira funciona como um desafio, tanto que a competitividade - em geral, presente nos jogos – torna-se um aspecto que atrai os alunos nessa idade. O professor, assim, pode aliar seus objetivos pedagógicos aos desejos dos alunos por meio de jogos, utilizando-os em suas atividades diárias, proporcionando um ambiente agradável, de modo que o lúdico esteja presente e que se transforme em aprendizagem significativa.

Vários são os jogos que podem ser construídos utilizando os nomes próprios, como, por exemplo, bingo, jogo da memória, dominó, e que podem ser reconstruídos substituindo as letras, as imagens ou os números, respectivamente, pelo nome dos integrantes do grupo (BRASIL, 1998, p. 38, v. 2)

Neste contexto, proporcionar aos alunos diferentes situação de uso da escrita por meio de jogos é garantir-lhes uma aprendizagem cujo processo se dá de forma agradável e prazerosa.

Neste capítulo, considero relevante destacar a legislação que determina a implantação do Ensino Fundamental de nove anos.

Conforme o PNE, a determinação legal (LEI nº 10.172/2001, meta 2 do Ensino Fundamental) de implantar progressivamente o Ensino Fundamental de nove anos, pela inclusão das crianças de seis anos de idade, tem duas intenções: “ oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período da escolarização obrigatória e assegurar que, ingressando mais cedo no sistema de ensino, as crianças prossigam nos estudos, alcançando maior nível de escolaridade” (BRASIL, 2004, p. 14)

Neste sentido, a escola deve se preparar para atender a criança em seus aspectos psicológico, intelectual e social, além de oferecer um ensino de qualidade.

Segundo o Ministério da Educação (2004), a LDB estabelece no art.2º que a criança desde pequena possui seu ritmo e modo diferente de aprender – ler, escrever, brincar, falar. Sendo assim, uma educação voltada para estes aspectos, precisa ser pensada de modo que o foco seja direcionado a essas características:

- O ser humano é ser de múltiplas dimensões;
- Todos aprendem em tempos e em ritmos diferentes;
- O desenvolvimento é um processo contínuo;
- O conhecimento deve ser construído e reconstruído, processualmente e continuamente. (BRASIL, 2004, p. 13)

Isso nos remete a uma boa reflexão como educadores, pois será que a criança é realmente respeitada em seu ritmo?

Quando a criança entra na escola, tudo é novo para ela. É importante que ela sinta-se acolhida, respeitada, de modo que vê a escola como um ambiente agradável, prazeroso, onde se possa brincar, expressar-se, relacionar-se.

As crianças aprendem na vivência com seu meio. O educador deve realizar uma proposta pedagógica articulada com a cultura, o meio ambiente, a linguagem características dos alunos a que atende. Isso deve acontecer de modo prazeroso e lúdico.

Para finalizar esta seção, tratarei de como é a Alfabetização do 2º ano e o que se diferencia do 1º ano.

No primeiro ano, os objetivos do Plano de Trabalho da Escola Estadual de Educação Básica Professor Hermenegildo, para 2011 são:

- conhecer as formas e o nome das letras;
- Interessar-se por escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional;
- Escutar textos lidos, apreciando a leitura feita pelo professor;

- Familiarizar-se com a escrita por meio do manuseio de livros, revistas e outros portadores de textos e da vivência de diversas situações nas quais seu uso se faça necessário;
- Ampliar gradativamente as possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais possa contar suas vivências, ouvir a de outras pessoas, elaborar e responder perguntas;
- Soletrar palavras escritas ou ouvidas de maneira rápida e eficiente, isto é, aprender os sons representados pela letra;
- Ler sem soletrar com entonação, ritmo e velocidade adequada.
- Compreender o que lê.

Podemos perceber que os objetivos acima evidenciam uma relação ainda muito voltada para a decodificação do código escrito e para o despertar do interesse do aluno por textos, livros. Trata-se de inserir o aluno num ambiente em que ele tenha contato constante com materiais escritos, a fim de que possa se apropriar, de modo mais natural e espontâneo, das primeiras letras.

É importante destacar também que a vivência do aluno é um aspecto fundamental para o desenvolvimento desse processo inicial de apropriação da escrita, pois ao falar de si e de sua realidade, o aluno se sente mais à vontade para participar das atividades.

Já no 2º ano, os objetivos do Plano de Trabalho da Escola Estadual de Educação Básica Professor Hermenegildo, são:

- Identificar o alfabeto de “A” a “Z”;
- Expressar-se oralmente e por escrito;
- Ler e interpretar pequenos textos;
- Produzir pequenos textos – coletivo e individual;
- Elaborar frases;
- Perceber a importância da escrita e sua função na sociedade.

No 2º ano, percebemos a continuidade do trabalho iniciado no ano anterior. Agora, o trabalho com Alfabetização envolve a leitura, a interpretação e a produção de pequenos textos, ou seja, são atividades que envolvem habilidades mais complexas. Além disso, é importante fazer os alunos perceberem que os

textos, dependendo da situação, possuem diferentes objetivos e destinam-se a diferentes interlocutores.

3.2 CONCEITO DE ALFABETIZAÇÃO

Nesta seção são abordadas as teorias estudadas em torno do conceito de alfabetização, com ênfase nas principais ideias dos autores pesquisados, dos quais destaco: Emília Ferreiro, Magda Soares.

3.2.1 A alfabetização segundo Emilia Ferreiro

No livro “Psicogênese da língua escrita” (1999), Emilia Ferreiro e Ana Teberosky discutem o processo de aquisição da língua escrita tomando como foco principal o modo como a criança aprende. No livro, as autoras ressaltam que este processo acontece a partir do momento em que a criança reflete diante da própria escrita que está em seu meio. E para as autoras, *“nenhuma criança entra na escola regular sem nada saber sobre a escrita e que o processo de alfabetização é longo e trabalhoso para todas, não importa a classe social.”* (1999, p. 08). Isso significa dizer que a criança está inserida num mundo letrado, onde, a partir do seu contato passará a exercer a leitura para, quando entrar na escola, aperfeiçoar este aprendizado. Cabe a escola fornecer materiais atrativos propiciando ambientes que desenvolvam o raciocínio e a interação dos docentes com a língua escrita. Pelegrini *apud* Emília Ferreiro aponta que:

Alfabetização não é um estado, mas um processo. Ele tem início muito cedo e não termina nunca. Nós não somos igualmente alfabetizados para qualquer situação de uso da língua escrita. Temos mais facilidade para ler determinados textos e evitamos outros. O conceito também muda de acordo com as épocas, as culturas e a chegada da tecnologia. (FERREIRO & TEBEROSKY, 2003, p.28)

Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), isto é facilmente verificável, pois antigamente se considerava uma pessoa alfabetizada aquela que era capaz de ler e escrever somente seu nome; com o tempo, passou a ser considerada

alfabetizada aquela que soubesse ler, escrever e interpretar um simples bilhete. Hoje, as exigências do mundo letrado, fazem com que os sujeitos desenvolvam novas e diferentes habilidades com relação à escrita: informar, descrever, explicar, relacionar. Considerando esse contexto, é importante que o trabalho com a escrita, nas escolas, esteja voltado para a vivência de diferentes situações que envolvam a escrita.

Sendo assim, é interessante dizer que esta vivência deve acontecer por meio de interação com a língua escrita, onde o aluno esteja em contato com livros, revistas, rótulos, receitas, enfim com os diferentes tipos de materiais que o estimulem, e não simplesmente visualizar símbolos gráficos na parede, como se isso fosse uma forma eficiente, onde coloca expostas as crianças à escrita. Emilia Ferreiro e Ana Teberosky dizem que:

É importante frisar que não é o ambiente que alfabetiza tampouco o fato de pendurar coisas escritas nas paredes que produz por si um efeito alfabetizador. Essa expressão designa, de maneira condensada, um ambiente pensado para propiciar inúmeras interações com a língua escrita, interações mediadas por pessoas capazes de ler e de escrever. (FERREIRO & TEBEROSKY, 1999, p. 08)

Como podemos ver não é somente o ambiente que alfabetiza. Proporcionar desafios aos alunos é fazer com que eles reflitam diante da escrita, construindo assim, conhecimento, a partir de seu envolvimento com a mesma.

Para alfabetizar, é necessário que o professor reveja muitos conceitos de sua prática e apropriar-se de muitas elaborações diversificadas, a fim de proporcionar aos alunos aulas interessantes, motivadoras e que os levem à busca por novas descobertas.

3.2.2 Magda Soares conceitua a alfabetização

A alfabetização é um processo contínuo e como tal exige a interação entre sujeitos e destes com o objeto de aprendizagem. Isso vai ao encontro do que nos diz Magda Soares (2004, p. 11): “a aprendizagem se dá por uma progressiva

construção do conhecimento, na relação da criança com o objeto língua escrita”. A criança, assim, aprende a medida que estabelece uma relação de interação com a linguagem escrita.

Nesse aspecto, podemos dizer que Emilia Ferreiro se aproxima de Magda Soares no que se refere ao modo de compreender a alfabetização. Ambas compreendem esse aprendizado como um processo contínuo e construído a partir de vigências ligadas ao contexto social e linguístico dos alunos.

Magda Soares (2004), no entanto, estabelece uma distinção entre alfabetização e letramento, ou seja, para a autora, Alfabetização envolve o processo de apropriação da leitura e escrita, enquanto que o termo letramento refere-se aos usos e funções dessa escrita.

A autora comenta que, *“as dificuldades da criança, no processo de construção do sistema de representação que é a língua escrita passam a ser vistas como erros construtivos”* (2004, p.11), visto que, há poucos anos, o erro construtivo que acima mencionei era entendido como algo deficiente, no modelo tradicional de ensino.

O erro são hipóteses, que os alunos constroem sobre a escrita, isso é parte do processo de alfabetização, deve ser visto como um movimento de reflexão, de construção do aluno, que ele, aos poucos, vai alcançando novas etapas, cada vez mais complexas.

O mundo letrado, hoje, exige um domínio cada vez maior da tecnologia da escrita, por isso novas exigências se impõem no trabalho de alfabetização, conforme nos diz Magda Soares:

Em nossa sociedade atual, não basta apenas dominar as técnicas de leitura e escrita, mas é necessário saber fazer uso do ler e escrever, saber responder às exigências de leitura e escrita que essa sociedade faz continuamente. Surgiu então o termo letramento. (SOARES, 2001, p.1)

Neste sentido, considero que o processo de alfabetização deve ultrapassar a codificação e decodificação da língua escrita, e dar importância para o desenvolvimento das capacidades de uso e funções da escrita, ou seja, saber fazer uso da língua escrita na sociedade em que se está inserido e fora dela.

Soares reforça em sua afirmação que *“A preocupação, nos dias de hoje, não deve centrar-se apenas em ensinar a ler e a escrever, mas também, e, sobretudo, levar as pessoas a utilizarem a leitura e a escrita, envolvendo-se em práticas sociais dessas”* (2001, p.03). Fica, contudo, evidente a relação entre saber ler e escrever e, saber usufruir da leitura e da escrita.

Em entrevista, Magda Soares (2005), ressalta que os textos do tipo “o bebê baba”, não possuem sentido para a criança, pois estes não circulam na sociedade. A aprendizagem das primeiras letras estava voltada para a repetição e para situações artificiais de escrita.

Os textos utilizados eram criados unicamente para o fim de alfabetizar. Tal metodologia evidenciava uma compreensão de alfabetização mais centrada nas técnicas de ler e escrever (SOARES, 2001). Essa prática acabava por desconsiderar os objetivos do texto enquanto forma de comunicação, pois o objetivo mais fundamental era ensinar os alunos a produzir palavras, frases.

Hoje vemos a necessidade de se trabalhar com textos reais, presentes no cotidiano dos alunos e em situações reais de uso da escrita, pois assim o aluno desenvolverá habilidades que vão para além da codificação e decodificação, compreendendo o narrar, o descrever, o expor, o argumentar.

Assim é fundamental colocar o aluno em contato com diferentes tipos de textos: música, rótulos, contos, fabulas, receitas, pois eles exigirão o desenvolvimento de diferentes processos cognitivos, que vão se complexificando ao longo do processo de alfabetização. Isso vai ao encontro do que no diz Magda Soares.

A criança deve aprender a ler e a escrever interagindo com textos reais, com os diversos gêneros e portadores de textos que circulam na sociedade. Assim ela vai aprender não só as relações fonema/grafema, mas, simultaneamente, o sentido e funções que tem a escrita. (SOARES, 2005, p.03)

3.3 CONCEITO DE LUDICIDADE

No presente capítulo discuto o conceito de “ludicidade”, fundamental para o desenvolvimento deste trabalho, pois ele se articula diretamente com a hipótese de pesquisa. Compreendo que o processo de alfabetização pode ser mais produtivo e interessante, se for ancorado no lúdico. Para ampliar a discussão sobre o tema, destaco as contribuições teóricas de Tânia Fortuna.

3.3.1 Contribuições de Tânia Ramos Fortuna para a definição do conceito de Ludicidade

Tânia Fortuna (2000) considera que o lúdico tem sua origem na palavra “ludus”, que significa jogo, mas este significado foi evoluindo no decorrer de pesquisas na área e, conseqüentemente, o lúdico passou a ser compreendido como parte da atividade humana, que enfatiza a ação e o movimento em vivência, seja ele, motor, psicomotor, intelectual.

Fortuna (2000, p.2), afirma que: *“A atividade lúdica assinala, assim, a evolução mental”*, reforçando a idéia de que o lúdico pode enriquecer as aprendizagens também no contexto escolar, pois é um recurso atrativo para os alunos, mantendo-os muitas vezes, extremamente envolvidos em função do prazer que envolve e a autora também afirma que muitos educadores resistem à idéia de que ludicidade é importante para a aprendizagem, conforme citação a seguir:

Convencê-los da importância para a aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar essa dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo. (FORTUNA, 2000, p.2)

Isso nos remete ao ensino tradicional na aprendizagem das primeiras letras, que motivado pela dicotomia brincar/estudar privilegiava o ensino, raramente abrindo espaço para a brincadeira. Esta, por sua vez, estava relacionada ao aspecto motor e não a alfabetização propriamente dita. O ensino, assim, era algo maçante e pouco desafiador para o aluno.

Segundo Tânia Fortuna (2000, p. 02), *“brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança, e não podem ser confundidos com o jogo”*. O jogo possui regras. Já as brincadeiras são livres, podem ou não ter regras. Para Fortuna (2000, p. 10), *“brincar desenvolve a imaginação. O jogo desenvolve o raciocínio”*.

Quando a autora coloca (2000, p.5), *“Novamente é preciso suportar o paradoxo, aprendendo com o brincar, para aprender brincando”*, considero que em poucas palavras traz a essência de como a ludicidade pode ser entendida, e acredito convictamente que a sala de aula é um relevante palco para que o lúdico possa se fazer presente, em meio as aprendizagens; neste caso, em meio aos processos de desenvolvimento da alfabetização dos alunos de modo a propiciar uma aprendizagem prazerosa.

3.3.2 Aprendizagem prazerosa

Durante o estágio, percebi que as crianças conforme seu ritmo de aprendizagem e desenvolvimento vão revelando que querem imitar os adultos, buscando fazer as mesmas atividades que estes realizam, mas ainda não possuem idade suficiente para realizarem determinadas atividades.

Neste contexto, encontrei uma reflexão de Tânia Fortuna sobre Freud que vai ao encontro de minha observação: *“todas as brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e fazer o que as pessoas crescidas fazem”* (FORTUNA, 2000 *apud* FREUD 1920)

A autora, porém, enfatiza que *“participar do mundo real dos adultos não é, entretanto, ser refém do padrão adulto de aquisição de conhecimentos”* (FORTUNA, 2000. p. 03), portanto, a partir desta idéia é que se pode refletir sobre a importância de proporcionar momentos prazerosos na sala de aula, que

favoreçam a aprendizagem da criança. Pode-se analisar que a forma como ela aprende deve ser prazerosa.

Segundo Kishimoto, os autores Quintiliano, Erasmo Rabelais e Basedow acreditam que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

(KISHIMOTO, 2006, p.28)

Isso revela o quanto o aspecto lúdico da brincadeira pode contribuir para que a aprendizagem dos conteúdos escolares se dê de forma mais agradável, unindo aprendizagem e prazer.

Segundo Tânia Fortuna (2000), por meio do jogo, busca-se uma aprendizagem com prazer. Este processo se torna possível através da *espontaneidade, trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério e surpresa*.

Winnicott (FORTUNA, 2000 *apud* WINNICOTT, 1975) revela que o brincar é uma maneira de viver, por isso é preciso que se aprenda a brincar para ter prazer em viver e, conseqüentemente, que se aprenda com prazer. A idéia trazida pelos autores, comprova-se na prática, pois o brincar permite aos alunos viver momentos prazerosos enquanto aprendem. E as aprendizagens são bagagens que as crianças vão desenvolvendo e levarão para a vida toda.

Neste seguimento, Fortuna (2000), enfatiza que numa aula lúdica o professor também estabelece uma relação próxima com os alunos nos instantes em que ambos fogem da realidade e são tomados pela “tensão do desejo de saber”. O professor durante a brincadeira interage com o aluno e juntos vão estabelecendo laços de afetividade e cumplicidade que podem contribuir para a aprendizagem dos alunos, quando este momento esta acontecendo, ambos esquecem o que se passa fora da sala e o local em que se encontram torna-se suficiente.

Fortuna (2000) reforça esta idéia dizendo que na aula lúdica os alunos aprendem brincando, sem perceber e, paralelamente, desenvolvem a imaginação

e o raciocínio. Mais uma vez a partir das idéias da autora noto que o brincar é importante pois as crianças aprendem enquanto brincam, sem perceber.

Bittencourt e Fortuna (2003) defendem os jogos na sala de aula, pois valorizam o prazer durante o processo de aprendizagem, pois *“representa uma possibilidade de auxiliar seus alunos a aprender, desenvolver a socialização, criatividade, cooperação, competição, memorização, os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores”*(2003. p.234).

A partir das idéias dos autores, nesta seção analisados, é importante registrar que compreendo que aprendizagem prazerosa é um processo que ocorre enquanto a criança brinca, não percebendo que está aprendendo. Por sua vez, a aprendizagem das crianças é melhor instigada a partir das ações pedagógicas lúdicas, e que ambos fogem da realidade enquanto estão envolvidas na atividade de brincar ou jogar.

3.3.3 O que é um professor ludo-educador?

O professor ludo-educador pode ser considerado aquele profissional da educação que faz da sala de aula um lugar de brincar, conciliando os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos, conforme Tânia Ramos Fortuna afirma:

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000, p. 9)

O professor ludo-educador é aquele que busca intervir de forma adequada, contemplando o papel da educação, que é de formar pessoas críticas, criativas, autônomas, que descobrem, criam, inventam, que constroem conhecimentos, já que o professor possui funções pedagógicas e também psicológicas, conforme

nos apontou Fortuna (2000). A responsabilidade do professor ludo-educador, portanto, é auxiliar na ampliação das possibilidades de ação dos alunos, ou seja, sua responsabilidade está em envolver as características lúdicas no seu fazer pedagógico.

E conforme citação abaixo:

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (FORTUNA, 2000, pg. 9)

O aluno ocupa um espaço central na construção da aprendizagem e o professor atua como incentivador, questionador, desafiador, fazendo o aluno avançar cognitivamente. Assumir essa postura é um desafio para o professor, porque se trata de uma mudança não apenas metodológica, mas conceitual, pois exige uma nova compreensão do seja, o aluno, a escrita, a aprendizagem. Apoiado no lúdico, o processo de alfabetização acontece naturalmente, transformando-se num aprendizado prazeroso, divertido.

O professor ludo educador deve apoiar-se numa formação e fundamentação teórica consistentes, possibilitando a compreensão do trabalho pedagógico e lúdico que realiza no cotidiano da sala de aula e fora dela.

3.3.4 Qual a importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar?

A partir da consideração de que o lúdico contribui para a aprendizagem da criança, enquanto recurso pedagógico, podemos afirmar que no desenvolvimento do processo de alfabetização não poderia ser diferente, visto que se trata de uma etapa muito especial para a apropriação da língua escrita, em que múltiplas aprendizagens acontecem e podem ser enriquecidas e facilitadas pela mediação do lúdico.

O lúdico no contexto escolar pode auxiliar a criança no desenvolvimento de noções lógicas, no uso de palavras ainda não compreendidas. Para Fortuna (2001), o lúdico permite a troca de pontos de vista entre os envolvidos, auxiliando no desenvolvimento do pensamento e de outras capacidades, o que, acredito, influenciará positivamente no processo de alfabetização dos alunos, a partir de uma mediação qualitativa e atenta do educador, conforme nos coloca Elder Cerqueira Santos (2004, p.1):

Para a mediação acontecer de forma qualitativa, é preciso que o educador tenha olhos muito atentos aos movimentos apresentados pelos alunos nos jogos propostos. Desta forma é possível perceber determinados comportamentos, sentimentos, bem como quem são os principais modelos de identificação de nossos alunos, assim como suas aprendizagens e o seu próprio desenvolvimento. (CERQUEIRA, 2004, p.4)

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da ludicidade, sendo assim, á contato por meio de jogos, de modo que a criança se desenvolve e se avalia, comparando com os outros participantes do jogo ou da brincadeira. A importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar é frisada por Tânia Fortuna, conforme citação abaixo:

Reiteramos que a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, “sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo”. Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita.
(FORTUNA, 2000, p.10)

Considero a escola como espaço relevante para a contemplação da ludicidade. O ambiente da sala de aula deve ser desafiador, estimulante, prazeroso e é neste sentido que coloco a importância da ludicidade para o desenvolvimento da alfabetização. Proporcionar atividades e práticas prazerosas em benefício do desenvolvimento da alfabetização envolve uma combinação de riqueza pedagógica, que une os objetivos e intenções pedagógicos no processo

de alfabetização, ao mesmo tempo em que o prazer e a liberdade encontram-se presentes no contexto escolar. Fortuna (2000, p.10) afirma que “*Brincar na sala de aula é uma aposta*” e eu trouxe esta aposta para dentro da minha prática pedagógica no estágio curricular supervisionado que deu origem à construção do presente Trabalho de Conclusão de Curso, cuja análise é apresentada no próximo capítulo.

4 CONTEXTUALIZANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

No presente capítulo, são apresentadas as evidências que, no decorrer do contexto da prática pedagógica de estágio curricular supervisionado, se fizeram importantes para a validação da afirmação de que a ludicidade influencia significativamente no desenvolvimento da alfabetização.

4.1 Atividades envolvendo ludicidade e alfabetização

No decorrer da prática de estágio curricular supervisionado foram desenvolvidas várias atividades de relevância para o desenvolvimento da alfabetização dos alunos do 2º ano, envolvendo a ludicidade como principal estratégia.

O quadro Atividades Lúdicas, a seguir, relaciona estas atividades e já aponta aspectos de ludicidade e que importância teve no processo de alfabetização. Na sequência, apresento cada atividade, explicando mais detalhadamente a relação entre ludicidade e processo de alfabetização.

Quadro: Atividades lúdicas

| Nº | NOME | ASPECTO LÚDICO | IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO |
|----|----------------------------|--|---|
| 1 | Música com letras móveis | Envolve movimento, musicalidade e socialização. | → Processo construtivo |
| 2 | Quebra cabeça-rótulos | É um jogo que envolve pensamento; desafio, ação, prazer | → Relação entre imagem e palavra |
| 3 | Bingo | É um jogo que envolve raciocínio e concentração, é prazeroso | → Reconhecimento das letras → Relação entre letra e palavra |
| 4 | Criação de rótulos | Envolve a imaginação, a criatividade e a espontaneidade. | → Relação entre letra e palavra → Domínio do portador de texto (rótulos) → Aprendizagem de saberes que vão além das questões de escrita → Desenvolvimento da oralidade |
| 5 | Produção de texto coletivo | Envolve imaginação, espontaneidade, trabalho coletivo e o reviver de uma experiência prazerosa (passeio) | → Reflexão sobre a escrita → Desenvolvimento da oralidade → Compreensão da estrutura e organização de um texto narrativo → Aprendizagem de saberes ligados à agricultura (proximidade com a vivência dos alunos) |
| 6 | Hora da Leitura | Envolve imaginação, espontaneidade; é uma atividade prazerosa | → Fluidez da leitura → Aprimoramento do vocabulário → Domínio da tipologia narrativa → Conhecimento de novas estratégias e o despertar de novas idéias na escrita dos textos |

Entre as atividades desenvolvidas, destaco uma envolvendo uma letra de música do cotidiano de sala de aula, conforme descrita abaixo:

MEU LANCHINHO, MEU LANCHINHO
VOU COMER, VOU COMER
PRA FICAR FORTINHO, PRA FICAR FORTINHO
E CRESCER E CRESCER.

Depois que todos cantaram, pedi que ficassem em duplas.

Distribuí para cada dupla, letras móveis, com as quais escreveram a letra da música em cima da mesa. Assim, ajudei os alunos que têm dificuldades de juntar as palavras e também ajudei os demais alunos com as dificuldades ortográficas como NH, CH, SC...

Essa atividade em destaque pode ser melhor visualizada, de acordo com a figura 1

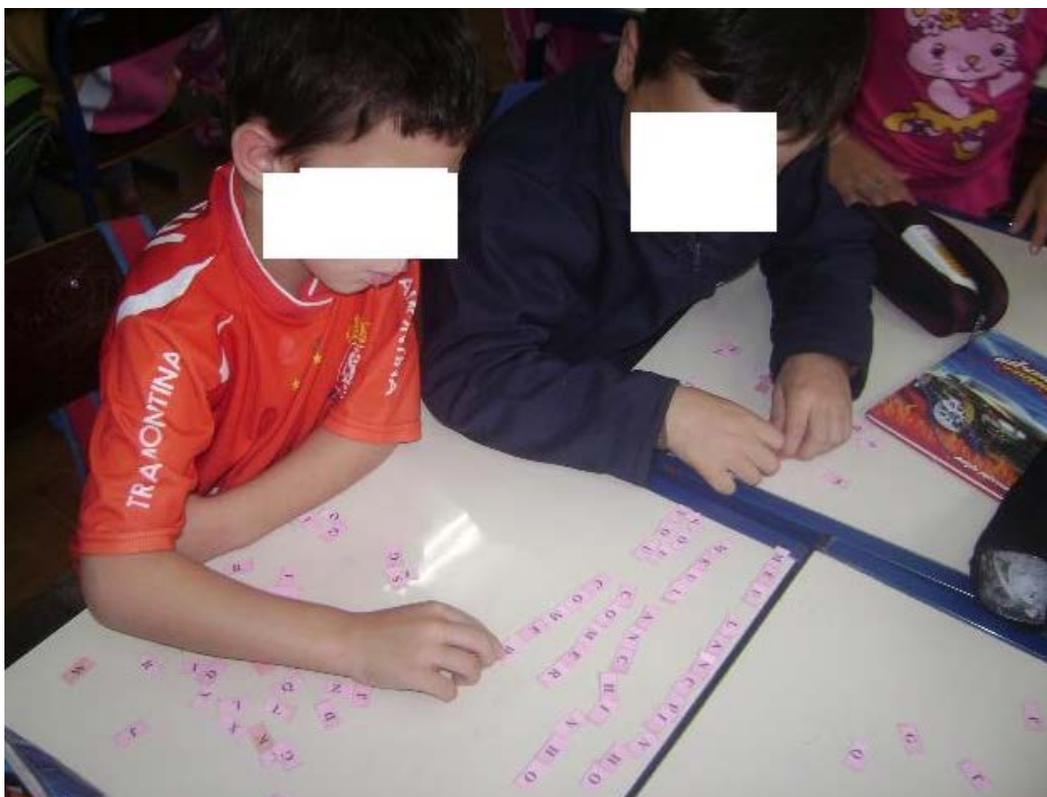


Figura 1: Música com letras móveis

Soares (2005) enfatiza que é importante desenvolver ações pedagógicas alfabetizadoras com *'portadores de textos que circulam na sociedade'*. Neste sentido, desenvolvi uma atividade que se trata de um texto (letra da música) com função social para aquele grupo específico. A criança teve como objeto de trabalho algo do seu próprio contexto, trabalhando com a música que por si só é atraente, pois envolve musicalidade e movimento. A partir daí a atividade com as letras passou a ter significado para elas, assim, o lúdico as envolveu, tornando a aula dinâmica e interessante. Essa atividade proporcionou, ao mesmo tempo, a diversão característica da brincadeira e a aprendizagem que, aliada ao lúdico, transformou-se em aprendizagem prazerosa.

Ao manusear o material concreto, os alunos ficavam empolgados diante do poder sobre a escrita, os primeiros que terminavam, logo diziam: *'terminei prof., fui o primeiro!'* Porém, alguns tinham dificuldade e eu incentivava para uns

ajudarem os outros. Assim, também trabalhavam coletivamente realizando trocas de experiências e interação social. Isso nos permite perceber que a brincadeira também promove a socialização, estimula o desejo de compartilhar com o outro, o que favorece a aprendizagem.

Quando o aluno se encontrava com dificuldade de juntar as palavras e ou dificuldade ortográfica, questionava-os, a fim de que refletissem sobre a escrita, com o objetivo de levantar hipóteses para se apropriarem do código escrito. Essa foi a forma que encontrei de tornar aqueles erros e dificuldades em um processo construtivo, pois a criança, diante de seu erro reflete e chega a uma construção sobre a escrita. Assim, quando aprendizagem e prazer – proporcionado pelo lúdico – se articulam, o erro passa a ser compreendido pelo aluno como um processo, como algo que faz parte da brincadeira, pois se manifestam aí a naturalidade e a espontaneidade características do brincar. A aprendizagem, portanto, acontece de forma natural e prazerosa.

Como segunda evidência de atividade importante e que contribuiu para o enriquecimento da alfabetização atrelada a ludicidade, explicito outra em que coloquei na frente do quadro vários rótulos para que os alunos pudessem observar e perguntei:

Todas as palavras do rótulo são escritas iguais com o mesmo tipo de letra?

Porque algumas palavras são escritas com letras maiores?

Para quem este texto é escrito?

As embalagens são do mesmo tamanho? As marcas dos rótulos são as mesmas?

Após, convidei os alunos para localizarem a data de fabricação e a data de validade.

Em seguida, cada aluno pegou um rótulo e recortou o mesmo em várias partes, transformando-o em um quebra-cabeça, conforme a figura 4:



Figura 2: Quebra - cabeça de rótulo

Essa é uma atividade que se leva em consideração a realidade do aluno, pois rótulos estão presentes em seu dia-a-dia, e são também portadores de texto. Essa atividade (quebra-cabeça – rótulos) estimula o aluno, de modo que o mesmo fica envolvido com a montagem do quebra-cabeça, desafiando-o a pensar sobre o encaixe, as formas das peças, imagens e escrita. Assim, as crianças aprendem brincando. Nesta perspectiva, teoria e prática se encontram, pois essa dinâmica grupal envolvendo recorte, colagem, montagem, enfim, evidencia um caráter de brincadeira que estimula o pensamento, ação e sentimento, o que caracteriza esta atividade como lúdica.

Essa atividade lúdica permite ao aluno refletir sobre a escrita, analisando principalmente a relação entre imagem e palavra. A maioria dos rótulos utilizados na brincadeira eram conhecidos dos alunos, de modo que eles reconheciam facilmente cada rótulo e o respectivo produto. Por meio da brincadeira, os alunos eram estimulados a repensar, mais conscientemente, o modo como se constituía cada palavra presente no quebra-cabeça. E, assim, aprendiam prazerosamente, já que a reflexão sobre a escrita era mediada pelo lúdico.

Ao terminar de montar o quebra-cabeça, o aluno ficava muito empolgado e trocava seu quebra-cabeça com o do colega para montar. E assim sucessivamente realizando ações prazerosas de desafio e trocas.

Dando continuidade ao uso dos rótulos, considerei interessante realizar um bingo que trago aqui como terceira evidência da relação e importância da ludicidade no processo de alfabetização.

Cada aluno pegou um rótulo e recortou a marca e o nome do produto, fazendo destes uma cartela de bingo. Eu sorteava uma letra móvel do saco e anunciava aos alunos. O aluno que tinha a letra sorteada em sua cartela marcava a letra com um milho. O aluno que preenchesse primeiro a cartela era o vencedor.



Figura 3- Bingo de rótulos

Percebi que o bingo foi um jogo que envolveu muita atenção, concentração, colaboração entre as crianças, diversão e, conforme Fortuna (2000), foram *'tomadas pela tensão do desejo de saber'*, ou seja, de conhecer as letras, ajudar os colegas, saber as regras do jogo, enfim, dominá-lo.

Os rótulos fazem parte da realidade do aluno, sendo assim é interessante trabalhar, pois contém imagem, palavra, de modo que o aluno consiga associar que palavra está escrita. Como diz os Parâmetros (1998) proporcionar diferentes situações de uso da escrita por meio de jogos é garantir-lhes uma aprendizagem cujo processo se dá de forma agradável e prazerosa.

Além disso, o bingo é uma brincadeira comum também entre os adultos. Os alunos, em razão disso, já conhecem a brincadeira e suas regras. Fazer algo que os adultos também fazem os faz sentir como "gente grande" e isso torna o jogo ainda mais motivador e instigante. Nessa brincadeira, o aluno é colocado em contato com diferentes letras e palavras, o que o estimula constantemente a pensar sobre a escrita, fazendo-o apropriar-se cada vez mais do código escrito.

Tal reflexão acontece de modo espontâneo e natural, inserida no jogo, fazendo com que o prazer seja o sentimento mais marcante nesse processo de aprendizagem.

Buscando apresentar a 4ª evidência, ainda usando os rótulos, fizemos uma atividade de criação. Coloquei os rótulos expostos em frente ao quadro para os alunos visualizarem. Os rótulos eram os mesmos da aula anterior.

E perguntei:

Quantos rótulos você acabou de observar?

Quais os rótulos que você não conhecia?

Diga dois nomes de produto de higiene pessoal.

Procure nos rótulos nome de um produto que inicia com letra M, N.

Dizia um nome de um rótulo, café, por exemplo, e perguntava: qual é a primeira letra deste nome? Tem alguém que começa com letra C, D ...; em seu nome?

Além de citar nomes dos colegas, os alunos também diziam nomes de familiares, amigos, vizinhos que iniciavam com aquela letra.

Fiz questionamentos a respeito dos rótulos de modo que os fizessem refletir sobre a escrita. Depois, propus aos alunos que cada um construísse um rótulo. Com tudo pronto, montamos um cartaz com os rótulos criados pela turma.

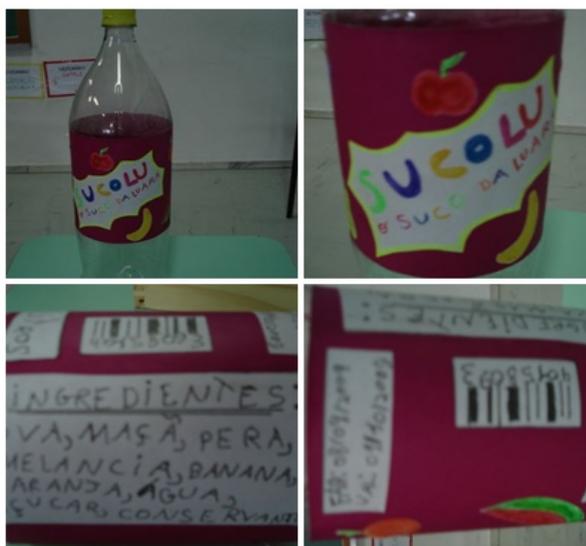


Figura 4: criação de rótulos

Penso que o educador tem um papel muito importante na condução de suas aulas, pois este deve questionar e interagir. Enfim, orientar os alunos de modo que estes possam, a partir disso, levantar hipóteses sobre a escrita, confirmando saberes e questionando outros.

No momento em que os alunos estavam construindo seu rótulo, encontravam dificuldades na organização e na montagem do mesmo. Orientei-os a observar as cores e as palavras que havia no produto, de uma forma que focassem também em tudo que envolvia o produto (peso, quantidade, data fabricação e validade) e também a refletir sobre o que estavam escrevendo, o que facilitou a conclusão da atividade.

Esta atividade envolve recorte, colagens e os alunos soltaram a imaginação, usaram a criatividade, agiram com espontaneidade e originalidade, o que evidencia o caráter lúdico dessa atividade. Mais uma vez as crianças aprenderam enquanto brincavam, aprenderam sem perceber. É muito importante que a criança tenha esse envolvimento com a escrita no processo de alfabetização, pois de acordo com Ferreiro (1999), fornecer materiais atrativos é propiciar ambientes que desenvolvam o raciocínio e a interação dos alunos com a língua escrita.

Por meio dessa atividade lúdica, os alunos compreenderam as características textuais do “rótulo”: as informações que deve conter, a importância da imagem, das cores, das diferentes formas e tamanho das letras, a maneira como as informações estão dispostas e organizadas, etc. Ao envolverem-se nessa atividade, os alunos construíram muitas hipóteses sobre a escrita, confirmaram outras, utilizaram os conhecimentos que já possuíam, aprenderam com o outro. Além disso, o trabalho acabou por proporcionar-lhes outras aprendizagens, como: compreender a importância das datas (fabricação e validade), o que significa uma “tabela nutricional”, padrões de medida (grama, quilograma, mililitro, litro), etc. Tais aprendizagens aconteceram de forma natural e espontânea, motivadas pela brincadeira, ou seja, a brincadeira foi exigindo a compreensão de diferentes elementos que envolviam a construção do rótulo e, assim, eles aprenderam brincando.

Entre as atividades realizadas em sala de aula, posso ressaltar aqui a produção de texto coletivo, que foi produzida após um passeio que fizemos.

Considerando que as crianças vivem na zona rural e que a maioria dos pais tem renda da agricultura, levei os alunos à uma horta, na residência de um morador do município de Três Forquilhas para observar os alimentos, como mostra a figura 5:



Figura 5: horta do morador

Na horta, o morador relatou cada passo a ser seguido para o cultivo de cada alimento, desde diferença de clima a que cada um melhor se adapta e até mesmo o cuidado que se deve ter.

Ao voltar para a escola, produzimos um texto coletivo, onde relatamos o passeio. Foi muito bom ver a participação de todos os alunos, todos queriam ver suas idéias dentro do texto.

Esse tipo de atividade estimula a imaginação e a criatividade dos alunos. Os alunos ficaram envolvidos, evidenciando que o passeio possibilitou aspectos lúdicos importantes como: socialização, criatividade para a escrita, cooperação para o texto coletivo, memorização das informações dadas pelo agricultor, além de, pelo contato com a escrita, refletir sobre a mesma enquanto foram criando hipóteses sobre o código da escrita.

Atividades assim ajudam no processo de alfabetização, pois o aluno, a partir da produção de texto, desenvolve saberes fundamentais ligados à escrita, como: organização e articulação das idéias, estrutura do texto narrativo, ampliação do vocabulário, progressão temporal e de informações. O importante é que tais aprendizagens acontecem a partir de um trabalho coletivo, em que todos participam e dão sua contribuição espontaneamente. À medida que vão se sentindo mais à vontade, porque na vivência mesma da brincadeira vão compreendendo seu funcionamento, participam mais ativamente e se divertem nesse movimento de trocas e de exposição de idéias. Além disso, experimentam a necessidade de organização das falas, aprendendo a respeitar a vez do colega falar.

A última atividade que menciono aqui é o contato que meus alunos tiveram com livros, onde eles folharam, leram, imaginaram. Como mostra a figura 6:

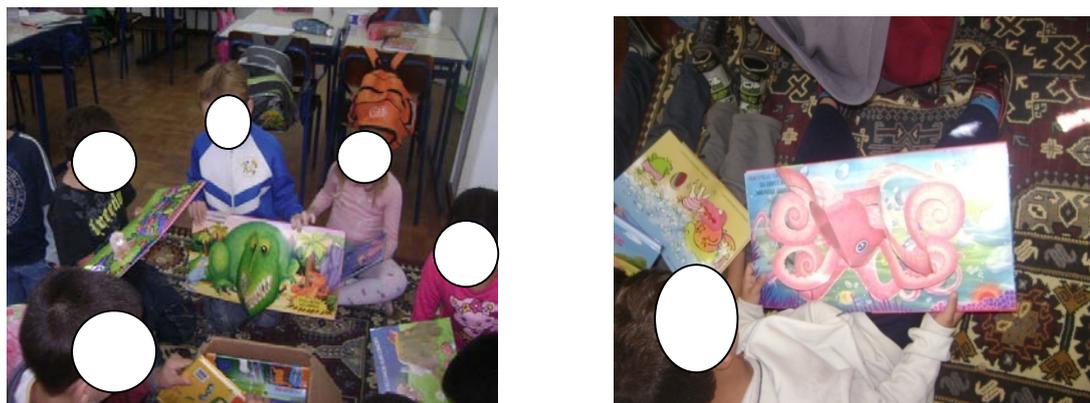


Figura 6: Hora da Leitura

Esse contato com livros aconteceu uma vez na semana quando tínhamos a Hora da Leitura. Neste momento oportunizava aos alunos o contato com a revista *Nosso Amiguinho*, gibis, livros, tanto os da biblioteca quanto uma coleção diferenciada (conforme figura 6) que fica guardada na Coordenação Pedagógica da escola. Nesses livros os personagens da história se abrem quando a página é virada.

Lembrando que o contato com histórias eu sempre procurei oferecer, contei muitas histórias e de maneiras diferentes. Contava com livros, álbuns seriados, no computador da biblioteca, por meio de *slides*, na sala, na biblioteca, no jardim.

Enfim, tentava utilizar diferentes maneiras de contar uma história e em diferentes lugares.

A figura 6 mostra que o ambiente onde alguns destes momentos aconteceram foi em um tapete que coloquei na sala especialmente para estes momentos, mais uma vez percebo a relação entre o lúdico e o processo contínuo de alfabetização, pois de acordo com Almeida (2009), o lúdico acrescenta prazer no relacionamento entre as pessoas e possibilita que a criatividade aflore.

O contato com livros desenvolve a imaginação, a criatividade e instiga aprendizagens através do que já conheciam da escrita e estimula novas descobertas através de imagens e trocas. A criança quando está em contato com livros, por exemplo, se envolve, parece que está “dentro da história”, esquece quem está a sua volta. Esse exemplo de atividade é importante no processo de alfabetização, pois ajuda o aluno também na linguagem, ou seja, a se expressar melhor, tanto oralmente quanto de forma escrita.

A leitura permite ao aluno conhecer outras realidades, diferentes situações. Sejam elas divertidas, engraçadas ou dramáticas, as histórias sempre promovem saberes, saberes que não se pode delimitar ou especificar, pois estão diretamente ligados ao modo como a criança apreende o que leu e ao modo como ela vai relacionar como suas experiências pessoais, com os dramas de sua vida. Trata-se portanto de uma atividade bastante livre e espontânea. O aluno escolhe as leituras que deseja fazer e tem a possibilidade de falar sobre o que leu, suas impressões e sentimentos. Isso certamente contribui para seu desenvolvimento cognitivo, especialmente no que se refere à escrita.

As atividades citadas acima foram realizadas no decorrer do estágio, sendo um aprendizado não somente para eles(alunos) mas servindo também, para o meu crescimento no trabalho em sala de aula. Acredito no trabalho lúdico e na sua forma de educar, pois transformam aquilo que poderia ser maçante em atividades prazerosas, pois oferecem novidades, diversão, movimento e respeitam os interesses da criança, que é brincar.

Este TCC, “Alfabetização de crianças de crianças de 2º ano: importância da ludicidade” traz experiências vivenciadas que articuladas aos estudos teóricos

explicitam as análises das atividades lúdicas relevantes para o desenvolvimento da alfabetização.

Estive constantemente preocupada em evidenciar o enriquecimento do processo de alfabetização por meio de práticas pedagógicas lúdicas, diferenciando-se de práticas pedagógicas tradicionais que se fizeram presentes em tempos passados, nas minhas experiências enquanto aluna, por exemplo.

Por meio das experiências da minha prática profissional, bem como do estágio que realizei com alunos do 2º ano, passei a considerar que as atividades lúdicas, quando são bem atrativas, favorecem no processo da alfabetização, pois a forma diferenciada de trabalhar faz com que o aluno se alfabetize com mais facilidade, pois a ludicidade envolvida nas atividades, auxiliam no aprimoramento da linguagem, especialmente na escrita.

Considero-me, portanto, completamente convencida da importância do lúdico para o enriquecimento das aprendizagens, e a principal evidência dessa afirmação está na prática pedagógica que realizei durante o estágio curricular e durante toda a minha experiência profissional que envolveram constantemente atividades lúdicas como recurso para atingir aprendizagens prazerosas, a fim de evitar que o processo de aquisição da leitura e da escrita fosse maçante, e sim, assumisse uma condição de processo fascinante, encantador, mágico.

Nesta perspectiva é que passei a considerar importante definir e caracterizar o professor ludo educador para que, no decorrer deste trabalho, eu pudesse apresentar e evidenciar as vivências do estágio e os processos lúdicos envolvidos no desenvolvimento da alfabetização dos alunos do 2º ano, público alvo do estágio curricular supervisionado realizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização é um processo contínuo desta maneira ela esta presente no 2º ano das séries iniciais.

A escolha deste tema para a conclusão deste trabalho se deu principalmente por constatar que o lúdico ocorreu através das atividades mais dinâmicas, desenvolvidas de acordo com as necessidades do aluno e também as que oportunizaram, ao mesmo, situações que pudessem contribuir para a construção da leitura e da escrita.

Neste contexto, proporcionei um trabalho lúdico, de modo que transformasse o processo maçante em atividades interessantes, de tal forma que o mesmo tivesse uma melhor aceitação por parte do aluno.

A finalidade desta pesquisa sobre o tema era de analisar de que o lúdico é importante para alfabetização no 2º ano. A pergunta norteadora foi: Qual a importância da ludicidade no processo de alfabetização de crianças de 2º ano? E para ser respondida da seguinte forma: Isso ficou claro a partir do primeiro momento em que comecei a trabalhar com as crianças as atividades, pude perceber que elas tinham uma melhor aceitação com determinadas tarefas e o quanto aquilo os envolvia de tal forma que o processo era mais expressivo, dando um melhor retorno.

Durante o trabalho de conclusão, ficou claro que as brincadeiras preferidas 2º ano das Séries Iniciais, são jogos de memória, quebra-cabeça. A brincadeira funciona como um desafio, tanto que a competitividade - em geral, presente nos jogos – torna-se um aspecto que atrai os alunos nessa idade. O professor, assim, pode aliar seus objetivos pedagógicos aos desejos dos alunos por meio de jogos, utilizando-os em suas atividades diárias, proporcionando um ambiente agradável, de modo que o lúdico esteja presente e que se transforme em aprendizagem prazerosa.

Aprendizagem prazerosa é um processo que ocorre enquanto a criança brinca, não percebendo que está aprendendo. Desta forma elas se divertem e aprendem. Assim aprendizagem e prazer, aliados ao lúdico, transformam-se em

aprendizagem prazerosa. Tais aprendizagens acontecem de forma natural, espontânea, motivadas pelas brincadeiras.

Enfim a intenção de pesquisa era mostrar que o lúdico tem um papel importante no processo da alfabetização, onde por sua vez, a aprendizagem das crianças é melhor instigada a partir das ações pedagógicas lúdicas.

Essa pesquisa poderia ter dado continuidade, focando no letramento. Desta forma, é possível que as pesquisas futuras aprofundem sobre o que não foi possível no momento, construindo assim um estudo mais detalhado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Recreação- Ludicidade como instrumento pedagógico**. Ano: 2009

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v

BRASIL. **Ministério da educação**. Secretaria de Educação Básica. Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Coordenação Geral do Ensino Fundamental. Brasília, 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. V.2. Língua portuguesa. Brasília: 1997.

CERQUEIRA-SANTOS, Elder. **Um estudo sobre a brincadeira entre crianças em situação de rua**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós Graduação em Psicologia do Desenvolvimento, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: 2004.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: 1999.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6)

FREUD, S. **Além do princípio do prazer** (1920). Rio de Janeiro: Imago, 1976. (Col.Standard, v. XVIII)

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

HERMENEGILDO, Escola Estadual de Educação Básica Professor. **Plano de trabalho de 1º ano**. Secretaria Estadual de Educação. Três Forquilhas. 2011

HERMENEGILDO, Escola Estadual de Educação Básica Professor. **Plano de trabalho de 2º ano**. Secretaria Estadual de Educação. Três Forquilhas. 2011

HERMENEGILDO, Estadual de Educação Básica Professor. PPP- **Projeto Político Pedagógico**. Secretaria Estadual de Educação. Três Forquilhas. 2007

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In; KISHIMOTO, T. M. (org): **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

PELEGRINI, Denise. Emília Ferreiro. Alfabetização e cultura escrita. **Nova Escola on-line**, n. 162, maio 2003.

SOARES, Magda. **Letra A_**- O jornal do alfabetizador. Belo Horizonte, abril/maio 2005, ano1,n.1.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de alfabetização, leitura e escrita. Revista Brasileira de Educação. 2004

SOARES, Magda. O que é Letramento? E O que é Letramento e Alfabetização.
Letramento: um tema em três gêneros. Autêntica: Belo Horizonte, 2001.

| WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.
Yin. **Estudo de caso.** Universidade do minho, 2008. Disponível em:
<http://grupo4te.com.sapo.pt/mie2.html> Acesso em:11/04/2011