

ATIVIDADES LÚDICAS: CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Joelma Maria Raimundo Farias ¹

INTRODUÇÃO

A Escola Pedro Ribeiro em que atuo, está localizada na região da Mata Norte, no interior de Pernambuco, a unidade atende da Educação Infantil ao Ensino Fundamental II, nos turnos matutino e vespertino. Partindo da nossa realidade escolar, a ideia de desenvolver essa prática com os estudantes, surgiu a partir do meu desafio em alfabetizar crianças na idade certa, além da escola evidenciar dificuldades em trabalhar com a capacidade criativa das crianças, através de atividades lúdicas, utilizando-as principalmente como ferramenta auxiliar no trabalho de alfabetização.

Sendo assim, este projeto didático-pedagógico, começa a ganhar vida no campo prescrito, no que se refere aos desafios no processo de alfabetização e a partir de interações entre a criança e o seu contexto, onde ocorre o desenvolvimento psíquico, sendo que as interações sociais, com professores, educadores em geral e demais crianças, assumem papel privilegiado na construção do conhecimento. Todavia, essa construção se dá de modo mais significativo e imbuída de ludicidade favorecendo maior interação no processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

Diante desses elementos e em diálogo com professores alfabetizadores do 1º ano do Ensino Fundamental, fui percebendo, por exemplo, que atividades lúdicas criam momentos de descontração, possibilitando a criança raciocinar, descobrir e persistir. A linguagem escrita depende de algumas habilidades motoras e cognitivas, motoras pelo traçado das letras e percepção espacial, cognitivas pela relação mental entre sons e letras. Muitas vezes a escrita é imposta à criança como algo estático, é como comparar com um quebra-cabeça que, ao juntar algumas peças (letras), encontra-se uma figura (palavra). Ferreiro (2001) pode colaborar muito com a compreensão de nós professores, em relação ao modo pelo qual as crianças pensam ao escrever, nas palavras da autora, “a escrita é um sistema de representação”, e esta representação não é mera codificação.

Frente a essas inquietações, propus desenvolver em lócus o Projeto Atividades Lúdicas: Contribuições no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental, deste modo, considerando a escola enquanto um espaço formativo, partindo do objetivo comum: alfabetizar, estruturamos os seguintes objetivos:

OBJETIVO GERAL: Promover a alfabetização diante do processo de ensino-aprendizagem, por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental, sendo elementos facilitadores na aprendizagem das crianças, desenvolvendo suas habilidades de forma prazerosa, através de jogos, brinquedos e brincadeiras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Instigar a curiosidade da criança para que ela aprenda brincando e de forma prazerosa;
- Estimular a socialização e o desenvolvimento psicomotor da criança;
- Propiciar atividade interativas que desenvolvam a socialização;

¹ Professor da Escola Escola Municipal Pedro Ribeiro – Vitória de Santo Antão-PE,
joelmaehelio@gmail.com.

A partir desses objetivos, que foram as nossas metas atingidas processualmente, busco aqui apresentar um esboço das etapas/sequências didáticas que constituíram esse projeto. O conjunto de atividades que apresento a seguir aponta para o percurso metodológico da referida ação educativa: O referido projeto se dividiu em duas partes, na primeira busco compreensão da abordagem de conceitos acerca do lúdico e suas contribuições no processo de ensino da leitura e escrita como também na tentativa de embasar e dá suporte teórico-pedagógico, no desenvolvimento das atividades, na segunda ponho em prática minhas idealizações, onde confeccionei os jogos expostos anteriormente e posteriormente os apliquei em sala.

METODOLOGIA

Desde o início do projeto, procurei trabalhar atividades em que as crianças pudessem participar ativamente, tendo em vista o favorecimento da aprendizagem para autonomia, além de proporcionar contato e manuseio dos jogos, as crianças tiveram oportunidade de aprender brincando.

Contudo, considerando o contexto escolar e suas implicações no processo de ensinoaprendizagem, idealizei o presente projeto, que foi desenvolvido em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental I, composta por 20 alunos na faixa etária de 6 a 7 anos de idade, em sua maioria em processo de alfabetização de leitura, escrita e conceitos matemáticos, porém, antes mesmo da idealização do projeto realizei um diagnóstico inicial, através do qual constatei as fragilidades cognitivas dos meus alunos, o que me provocou a buscar meios de alfabetização que pudessem auxiliar de forma prazerosa minha prática pedagógica e consequentemente despertar nas crianças o gosto pela leitura e escrita.

Após avaliação diagnóstica, quando constatei as dificuldades de meus alunos referente a alfabetização, estabeleci os objetivos expostos anteriormente e optei pela avaliação contínua e observacional, onde a cada aula avaliei o estudante por inteiro, ou seja, a avaliação não acontecia somente ao final das atividades propostas, nem por meio de provas, visto que compreendo o processo avaliativo como constante.

Sobre a aplicação das atividades lúdicas, foram realizadas em 38 aulas, sendo 28 utilizadas para apresentação do alfabeto (onde em cada aula foi apresentado uma letra do mesmo), isso na primeira etapa. Posteriormente trabalhei o jogo das sílabas, que objetivou a formação de palavras, este jogo foi formado por cartões que foram confeccionados contendo letras e sílabas, permitindo a formação de palavras.

Nas atividades, dividi a turma em grupos de quatro componentes para jogar, os mesmos foram deixados bem à vontade para manusearem os cartões das “tiras” de letras e sílabas. Observei anteriormente a idealização deste projeto, que o simples fato das letras do alfabeto estarem expostas na parede da sala de aula não representam o conhecimento delas, neste sentido, compreendo que a aprendizagem é construída pelo aluno e deve estar relacionada à sua realidade cognitiva e social.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao sugerir como objetivo principal: Promover a alfabetização diante do processo de ensino-aprendizagem, por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental, sendo elementos facilitadores na aprendizagem das crianças, desenvolvendo suas habilidades de forma prazerosa, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, busquei desenvolver um alfabeto e jogos de sílabas, assim como identificar e adquirir jogos de figuras (jogos das figuras) e utilizar brinquedos próprios das crianças correspondentes as possíveis palavras em que os estudantes iriam formar diante das brincadeiras propostas.

Como a meta da proposta era contribuir de forma lúdica no processo de alfabetização dos meus alunos, busquei pôr em prática, atividades, tendo como apoio pedagógico os jogos e brinquedos mencionados acima, permitindo a construção de palavras e associação das figuras, proporcionando não apenas a construção destas, mas, a escrita das mesmas. Na primeira fase do projeto, confeccionei um alfabeto móvel utilizando materiais recicláveis como: tampas de garrafa pet e piloto para poder escrever as letras, esse alfabeto os estudantes tiveram acesso para manusearem e terem contato direto com as letras, a cada dia da semana passei a apresentar e trabalhar uma letra do mesmo, o que levou o período de 28 dias. Os alunos por sua vez, interagiam e relacionavam as letras à algumas palavras, por exemplo: A de avião; B de balão, C de casa.

Após constatar que os estudantes já eram capazes de assimilar e identificar cada letra do alfabeto, bem como associá-las ao som, elaborei o jogo das sílabas para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita, envolvendo deste modo o lúdico e o linguístico, com este jogo as crianças formavam palavras de acordo com figuras que lhes eram apresentadas. Baseando-se nas múltiplas possibilidades de desenvolvimento cognitivo e afetivo que a atividade lúdica poderia proporcionar aos meus alunos do primeiro ano do ensino fundamental, fez-se necessário desenvolver esse planejamento exposto acima, reconhecendo que estas atividades lúdicas quando utilizadas adequadamente em sala de aula ou fora dela, é fator que contribui no processo de alfabetização.

Sendo assim, procurei explorar o uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização e da dificuldade de aprendizagem na escrita deste grupo de crianças, contudo, a proposta de estudo, configura-se a partir do momento em que somos sabedores da incidência alarmante de crianças que não se alfabetizam nem na primeira nem na segunda série do ensino fundamental, especificamente, procuraram-se estabelecer possíveis relações de que os problemas referentes à alfabetização estão ligados às práticas educativas (método de ensino) dentro de um contexto que suscita dúvidas, tais como: “Por que existem crianças com desenvolvimento intelectual normal, mas, com dificuldade específica em alguma tarefa concreta, como por exemplo: a escrita?”

Ferreiro (2001), pode colaborar muito com a compreensão dos professores em relação ao modo pelo qual as crianças pensam ao escrever. Nas palavras da autora, “a escrita é um sistema de representação”, e esta representação não é mera codificação. Ainda de acordo com Ferreiro, a diferença entre codificação e representação não é apenas terminológica, a consequência entre a diversão destes dois sistemas é que uma é concebida por códigos e a outra se converte em aprendizagem (p. 14).

O nome, os sons e como se desenham as letras, foram informações trabalhadas com as crianças no sentido de propiciar o conhecimento de como se faz, porém, essa assimilação foi construída em momentos diferentes pelos alunos. Por exemplo, trabalhei com a letra A, para a criança reconhecer essa letra e saber o seu som, explorando de diversas formas e várias vezes. A repetição de sons, composições e discriminações visuais sucessivas, sem desafios nem participação ativa do aluno, pressupõe uma codificação das palavras, por exemplo, para se escrever a palavra CASA informei aos alunos que seria necessário juntar as letras C-A-S-A, os alunos exercitam e reproduziram com eficácia a palavra, porém, quando solicitei a escrita da palavra CASACO, demonstraram “desequilíbrio” e relataram que ainda não aprenderam a escrever a palavra solicitada, explicitando a dependência de modelos, não criando hipóteses próprias.

Conforme VYGOTSKY (1988, p. 119), “ensina-se as crianças a desenhar letras e construir palavras com elas, mas, não se ensina a linguagem escrita.” Neste sentido, me inquieto e penso: se não devemos simplesmente trabalhar a codificação, como desenvolver uma metodologia que possibilite aos alunos formular suas hipóteses e construir a representação escrita? Assim, compreendo que é necessário conhecer e compreender primeiramente como a

criança pensa ao representar a escrita, buscando oportunizar à criança a pensar ativamente e criar hipóteses, o Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998, P. 120) alerta que: ao considerar as crianças ativas na construção de conhecimentos e não receptoras passivas de informações há uma transformação substancial na forma de compreender como elas aprendem a falar, a ler, e a escrever.

Contudo, compreendo que nós educadores precisamos entender que é necessário utilizar o lúdico na educação infantil, pois ao diferenciar o trabalho da brincadeira, perde-se a oportunidade de favorecer a criança que desenvolva com mais facilidade suas potencialidades, pois sabemos que através da ludicidade a criança consegue expressar todos seus sentimentos e habilidades existentes. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno. Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade de a criança compreender o pensamento e a linguagem do outro.

Mas o que seria, de fato, uma aula lúdica? Para Fortuna (2000, p. 9), “uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar”, ou seja, é uma aula livre, criativa e imprevisível. É aquela que desafia o aluno e o professor, colocando-os como sujeitos do processo pedagógico. A presença da brincadeira na escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, dando aos alunos a oportunidade de aprender sem perceber que o estão. O brincar estimula a inteligência porque faz com que o indivíduo solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração, da atenção e do engajamento, proporcionando, assim, desafios e motivação.

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “entretê-lo com jogos infantis”, ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser. Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

Neste sentido, percebeu-se, que as crianças equilibram as tensões provenientes de seu mundo cultural através do brincar, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade, o brincar permite aprender a lidar com as emoções, assim como, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, que apresentam características específicas, como diferentes formas de brincar. Contudo, enquanto escola buscamos facilitar a aprendizagem através do lúdico, oportunizando um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia, pois compreendo que a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade, para que as crianças desenvolvam o raciocínio e construam o conhecimento de forma descontraída, sendo assim, o professor pode utilizar-se de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização das atividades elencadas anteriormente, percebi que se tornou mais fácil a utilização das letras em suas hipóteses para escrita, assim como para relacioná-las mentalmente dizendo por exemplo: “A de abacate, de avião, de...”. Nesse instante, o conhecimento lógico-matemático possibilita a relação mental entre o objeto e sua representação por meio da escrita. Lemle (2004,p.8) diz que “uma criança que ainda não consegue

compreender o que seja uma relação simbólica entre dois objetos não conseguirá aprender a ler”, por isso a importância da associação entre as letras, objetos e sons.

Portanto, constatei que trabalhar com o conhecimento social das letras e realizar atividades com jogos, ou seja, inserir o aluno em um ambiente alfabetizador onde ele perceba que muitas coisas podem ser representadas por meio de outros símbolos, além dos desenhos e que esses símbolos têm nomes, sons e formas, torna-se o processo de ensino aprendizagem mais significativo e prazeroso.

Palavras-chave: Alfabetização; Lúdico; Ensino Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

1. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
2. FERREIRO, Emília. Reflexões sobre alfabetização. 24. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.
3. FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.
4. LEMLE, Miriam. Guia teórico do alfabetizador. São Paulo: Ática, 2004.
5. OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
6. VYGOSTKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988.