

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DOS JOGOS
PEDAGÓGICOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DAS RESIDENTES
DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UECE**

Ana Luiza Galeno dos Santos ¹
Isabel Cristina Arcelino Dias ²
Suerda Ramalho Lima ³
Tânia Serra Azul Machado Bezerra ⁴

Há uma incompreensão por parte de algumas pessoas sobre o ato de brincar, trazendo uma ideia de que com o passar dos anos escolares, as crianças devem realizar suas atividades de forma séria, disciplinada e mecânica, sem interação, sem diversão, sem barulho, sem a alegria da infância. Mas brincar é uma necessidade vital para o ser humano, e não diferentemente, em sala de aula utiliza-se a ludicidade como artifício para a aprendizagem das crianças, afinal é brincando que se aprende. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, sem saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (NILES; SOCHA, 2015).

De acordo com a teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget (1964), a qual é dividida em quatro estágios: sensório-motor: 0-2 anos; pré-operatório: 2-7 anos; operatório concreto: 7-11 anos; e operatório formal: a partir dos 11 anos. Sobretudo com destaque maior para o estágio pré-operatório. Vemos que nesta fase a criança ainda não segue regras elaboradas e é totalmente entregue ao seu imaginário, um período caracterizado por uma grande imaginação, curiosidade, movimento e desejo de aprender e conhecer através do lúdico e do uso de múltiplas linguagens. Entende-se com isso, que a criança pode se desenvolver integralmente, visto que muitos jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento de habilidades para lidarem com diversas situações do dia a dia, e elas podem aprender brincando noções sobre ética, respeito, empatia e solidariedade, por exemplo.

Diante disso, nós Residentes do Programa de Residência Pedagógica, do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará (UECE), atuando em uma turma de alfabetização (1º ano do Ensino Fundamental) de uma escola da rede municipal de

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, luiza.galeno@aluno.uece.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, isabel.dias@aluno.uece.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, suerda.ramalho@aluno.uece.br;

⁴ Docente Orientadora da Residência Pedagógica, do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, tania.azul@uece.br.

Fortaleza-CE, juntamente com a Preceptora, professora regente da turma, desenvolvemos um projeto utilizando histórias em quadrinhos da Turma da Mônica e com o uso de recursos como jogos educativos, vídeos e revistas, que objetivaram despertar a curiosidade e a imaginação das crianças com atividades lúdicas e prazerosas, no sentido de incentivar o processo de leitura e escrita, provocando a produção de conhecimentos e conceitos consolidados.

Tratam-se de crianças que saíram da Educação Infantil a pouco tempo, as quais permanecem o brincar, conhecer e imaginar muito presente em suas ações, sendo assim, é uma forma de diminuir os impactos da ruptura que acontece durante a transição dessas crianças para os anos iniciais do Ensino Fundamental, vez que a criança possui múltiplas linguagens, de acordo com Loris Malaguzzi (2018) em “As cem linguagens da criança”:

A criança é feita de cem. A criança tem cem mãos, cem pensamentos; cem modos de pensar de jogar e de falar. Cem sempre cem modos de escutar as maravilhas de amar. Cem alegrias para cantar e compreender. Cem mundos para descobrir. Cem mundos para inventar. Cem mundos para sonhar [...].
(MALAGUZZI, 2018, p. 25).

O uso dos jogos, no decorrer do Projeto, trouxe resultados significativos, houve uma melhora no processo de leitura e escrita das crianças, possibilitou trabalhar com diferentes níveis de dificuldade, permitiu a cooperação entre as crianças, e estimulou uma maior interação e participação da turma. Sejam crianças, adolescentes, jovens, adultos ou idosos, nunca se perde a curiosidade para aprender algo novo e de uma maneira que o desafie. Já dizia Rubem Alves (2004) que o brinquedo desafia a inteligência, e que um professor deve saber brincar para poder ensinar, assim ele propiciará enigmas para que seus alunos resolvam.

A metodologia utilizada para a construção deste texto foi o relato de experiência referente às vivências dentro de sala de aula das Residentes juntamente com a Preceptora. Segundo, Córdula e Nascimento (2018, p. 63) o relato de experiência é uma forma de produzir conhecimento, o qual é escrito com base nas descrições e análises das vivências e intervenções acadêmicas ou profissionais que foram realizadas em pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão).

É, portanto, uma construção embasada na teoria e reflexão crítica, com o auxílio do diário de campo, instrumento muito utilizado pelas Residentes, para anotações e recortes de falas/acontecimentos preponderantes. Sobre o diário de campo, Madalena Freire (1983) afirma: “Creio que seria oportuno salientar a importância do diário, como instrumento de reflexão constante da prática do professor. Através dessa reflexão diária ele avalia e planeja

sua prática. Ele é um importante "documento", onde o vivido é registrado [...]". (FREIRE, 1983, p. 77).

A vivência que relatamos tem como base o "Projeto Turma da Mônica", no qual foram realizadas uma sequência de atividades a partir das histórias da Turma da Mônica e seus personagens, iniciando com a investigação dos conhecimentos prévios das crianças com relação à Turma da Mônica e seu criador, e conhecendo a biografia de Maurício de Sousa. Realizamos o reconto de tirinhas, disponibilizando gibis para as crianças folhearem e lerem, apresentamos todos os personagens e seus respectivos nomes. Finalizamos com uma construção coletiva de um painel com os desenhos dos personagens preferidos e cartazes, e principalmente, utilizamos vários jogos para o trabalho com a leitura e escrita.

O objetivo do Projeto Turma da Mônica é apresentar de forma lúdica o gênero textual quadrinhos, presente nas histórias da Turma da Mônica, a leitura e a escrita, realizada fora do ambiente do livro didático, contudo, havendo uma correlação com o mesmo, e, assim, implementando lúdico e imaginário. Desse modo, o Projeto foi apresentado às crianças por meio de uma roda de conversa, primeiramente, houve a apresentação de seu autor e criador Maurício de Sousa por meio do recurso de vídeo.

No segundo momento, estendemos um tapete em que as crianças sentaram formando uma roda e foi apresentado o Baú dos quadrinhos, neste baú haviam diversas revistas da turma e de diversos personagens. Como estratégia pedagógica foi criado um suspense para que as crianças se sentissem instigadas e desafiadas com o novo. Ao abrir o baú todas ficaram maravilhadas e eufóricas, por meio de intervenção ia sendo explicado cada componente presente naquelas histórias, desde personagens ao gênero textual trabalhado, história em quadrinhos, como está prescrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) segundo a habilidade (EF01LP16) "Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade". (BRASIL, 2017).

No decorrer do Projeto, fomos realizando diversas atividades utilizando os jogos pedagógicos feitos com tampinhas, garrafas pets e caixas de papelão com os quais dialogamos com as crianças a construção desses jogos e os seus objetivos. Através dos materiais pedagógicos foi possível perceber que as crianças se sentem mais instigadas a participar efetivamente das atividades envolvendo a alfabetização e o letramento. O significado da atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendida quando se considera a totalidade

dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de repetir experiências, realização simbólica de desejos. (CHATEAU, 1987, p.4).

Realizamos intervenções com os jogos a partir de uma perspectiva de alfabetização e letramento, introduzindo as palavras e utilizando o material na hora da leitura e escrita de forma espontânea. Na atividade proposta, para contextualizar, apresentamos os personagens, nomeamos cada um e também formamos uma roda de leitura com os gibis (histórias em quadrinhos), mostrando que através da leitura prazerosa surgem questionamentos e significados para as crianças.

Em seguida, veio a parte mais animadora para esse relato, a experiência e contentamento das crianças a partir do primeiro contato com os jogos produzidos. Com autonomia as crianças foram escolhendo os jogos que continham letras, palavras, jogo da memória e outros. Após a explicação de como seria utilizado cada material, os educandos iam espontaneamente tentando formar novas palavras, o nome dos personagens apresentados e encontrar palavras conhecidas ou que eram semelhantes. Emília Ferreiro (2004) ressalta que a escola precisa estimular sempre o aluno para que haja aprendizado significativo, promovendo metodologias que vislumbre resultados satisfatórios. É importante colocar a criança em situações de aprendizagem, em que possa utilizar suas próprias elaborações sobre a linguagem, ou seja, integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado.

Percebemos que as crianças se envolveram mais com o estímulo das palavras e a formação delas, introduzidas pelos jogos, já que esta atividade foi realizado em forma de grupos; sendo assim havendo a colaboração entre as crianças do mesmo grupo, pois a partir desse compartilhamento de conhecimento aquelas crianças que estão menos desenvolvidos conseguem ter uma melhor aprendizagem com a convivência e observação dos seus colegas que já estão mais desenvolvidos.

As experiências aqui relatadas demonstram a importância do Programa de Residência Pedagógica para a formação e prática docente do Residente, sendo possível atuar desde o planejamento das atividades do Projeto até as regências em sala de aula. Há também um grande incentivo para a pesquisa e produção de conhecimento, e contamos sempre com a ajuda e orientação das Preceptoras e da Docente Orientadora, recebemos formação frequentemente, o que é ótimo para aperfeiçoar nossa prática e trocamos muitas experiências.

Sabe-se que a escola pública muitas vezes não dispõe de materiais ou recursos didáticos suficientes para serem utilizados nas salas de aulas, mas isso não deve paralisar o professor de planejar uma aula mais dinâmica, com a desculpa de não haver material para trabalhar, visto

que usando um pouco a criatividade e com materiais recicláveis, pode-se criar uma variedade de jogos educativos, tais como os que utilizamos em sala, utilizando tampas de garrafas, caixas de papelão e caixas de fósforo.

É perceptível que com o passar dos anos escolares, as aulas vão ficando mais cansativas para o aluno, se tornando por vezes desinteressante para ele, para isso pode-se pensar em diferentes recursos como música, experimentos, aulas de campo, ou qualquer outra atividade lúdica a ser desenvolvida, deixando as aulas mais dinâmicas e interessantes, e fazendo com que o aluno aprenda e se divirta ao mesmo tempo. As práticas produzidas nesse relato, se orientam na formação integral e prazerosa da criança mediante a fase de alfabetização, respeitando a fase de desenvolvimento e protagonismo de cada indivíduo.

Palavras-chave: Brincar, Jogos educativos, Leitura e escrita, Ludicidade, Residência Pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Campinas: Fundação EDUCAR DPaschoal, 2004. p. 37-41.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CÓRDULA, E. B. L.; NASCIMENTO, G. C. C. A produção do conhecimento na construção do saber sociocultural e científico. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 18, p. 1-10, 2018.

FERREIRO, E. **Alfabetização em processo**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

FREIRE, M. **A paixão de conhecer o mundo**. Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 1983.

MALAGUZZI, L; FILHO, V. de J. **A Cem, A Cem Mil**: Loris Malaguzzi e as Vozes das Crianças. São Paulo: Edições Ipê, 2018. p. 25.

NILES, R. P; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, 19(1), p. 80–94, 2015.
<https://doi.org/10.24302/agora.v19i1.350>

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho- imagem e representação**. São Paulo: Zahar Editores/Mec, 1964, p.188-216.