

DESENVOLVENDO HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA DE FORMA DIVERTIDA

Eva Cristina Gonçalves Torres
estrelacrica@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente artigo trata-se de um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado A ludicidade no ensino de língua portuguesa – não é brincar de lecionar e sim lecionar brincando, apresentado ao Curso de Pedagogia, Campus I da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Apresenta reflexões sobre uma experiência vivenciada em um estágio realizado em uma escola municipal da cidade de João Pessoa-PB. Vivenciamos algumas inquietações nesta sala de aula que nos levaram ao nosso objeto de estudo, a ludicidade no ensino de Língua Portuguesa. Por que não aplicar uma metodologia lúdica no ensino da Língua Portuguesa para facilitar a aprendizagem das crianças acerca dos conteúdos estabelecidos em currículos?

Esse estágio fez parte do Projeto Apoio Pedagógico, que surgiu no ano de 2007, uma parceria entre a Prefeitura Municipal de João Pessoa (PMJP) e a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), a qual estimulava os estudantes dos cursos de graduação a contribuírem na prática com o conhecimento absorvido em sala de aula e que, lamentavelmente, no ano de 2013 o projeto foi suprimido.

É perceptível a discrepância entre a teoria aplicada para nós em sala de aula e a prática nas escolas públicas da educação básica. No 1º ano do ensino fundamental é que se inicia a vida escolar da criança, é a base. É necessário que as crianças desenvolvam suas percepções, habilidades e conhecimentos neste período, do contrário nos próximos anos elas possivelmente terão mais dificuldades e maiores complicações, conseqüentemente provocando defasagem na educação.

Foi iniciado o estágio da pesquisadora com oficinas, jogos, brincadeiras, estimulando a escrita e a leitura nas crianças para o desenvolvimento destas habilidades. Afinal, leitura e escrita são prioridades no ensino fundamental. Adotando as palavras de Freire (1997), em que a leitura da palavra vem após a leitura de mundo e essa depende da forma que conduzimos nosso cotidiano, ou seja, alterando nossa prática dentro da sala de aula, no nosso caso, ministrando o conteúdo de forma lúdica pensada, consciente

e planejada. Foi possível perceber o desenvolvimento, o empenho, o interesse, a alegria e uma aprendizagem significativa¹ para aquelas crianças.

Tivemos a oportunidade de, comprovar, na prática, que o lúdico é uma excelente metodologia para o ensino-aprendizagem das crianças, que jogos e brincadeiras são importantes, porém, conforme Antunes (2003), não devemos apenas conhecer ou aplicar os jogos, e sim refletir suas regras porque se forem bem trabalhadas formarão as crianças para a vida.

Temos como objetivo geral da nossa pesquisa desenvolver nas crianças aprendizagens e habilidades de leitura e de escrita de forma divertida. E como objetivos específicos identificar os códigos da escrita não apenas para que venham decodificar, mas para saber ler as entrelinhas; produzir leitura e escrita para que possam se tornar cidadãos críticos e autônomos; motivar a aprendizagem tornando-a significativa para a vida deles tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

Independentemente da realidade que vive cada criança, qual é o mundo que elas vivem? O mundo das brincadeiras, do faz-de-conta, da magia, da criação e tudo isso pode ser associado aos ensinamentos de leitura e escrita, ou seja, esses ensinamentos podem ser feitos de forma lúdica, sobre os quais as crianças possam criar, recriar, estruturar, reestruturar e modificar os ensinamentos da leitura, da escrita e da vida.

As atividades de leitura e escrita desenvolvidas de forma lúdica estão repletas de signos e de símbolos que são significativos para o desenvolvimento cognitivo da criança.

[...] a criança sempre se comporta além de seu comportamento diário; no brincar é como se ela fosse maior do que é na realidade... fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brincar, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brincar. (VYGOTSKY apud MARTINS, 2003, p. 201-202).

É através do brincar, da ação de brincar, de criar que as crianças desenvolvem suas habilidades e sua competência comunicativa. Leitura e escrita são desafios a serem enfrentados no ambiente escolar e são prioridades do ensino fundamental. Assim, espera-se que as crianças leiam de forma que possam compreender e interpretar os mais

¹ Aprendizagem significativa é a construção do conhecimento realizada de maneira crítica e reflexiva, a partir dos conhecimentos tácitos e explícitos. É aquela em que a estrutura cognitiva do ser relaciona o novo com o que já conhece, evitando uma aprendizagem mecânica.

diversos tipos de textos, que possam adquirir novos conhecimentos, que possam adquirir o hábito pela leitura e dessa forma possam também escrever corretamente. Por isso, a leitura possui extrema importância na vida do ser humano e essa atividade deve ser envolvente.

Para que uma pessoa possa se envolver em uma atividade de leitura, é necessário que sinta que é capaz de ler, de compreender o texto que tem em mãos, tanto de forma autônoma como contando com a ajuda de outros mais experientes que atuam como suporte e recurso. [...] (SOLE, 1998, p. 42)

Além da necessidade de sentir essa capacidade de ler, a criança deve ter interesse, que vai depender da maneira que o professor vai estimular essa criança, ou seja, o professor precisa agir de acordo com o interesse das crianças, apoiando-se em suas vivências e procurando sempre inovar. “A leitura e a escrita são procedimentos; seu domínio pressupõe poder ler e escrever de forma convencional. Para ensinar os procedimentos, é preciso “mostrá-los” como condição prévia à sua prática independente. [...]” (SOLE, 1998, p. 63).

Ler é uma atividade muito complexa, pois é preciso que o sujeito que lê decodifique os símbolos gráficos grafados no papel e faça uma relação com seus conhecimentos prévios. Neste processo a decodificação é essencial. Ratifica Solé (1998, p.52) “ler não é decodificar, mas para ler é preciso saber decodificar”. É através das linguagens, seja através do código verbal ou não verbal, que ocorre o processo de alfabetização, ou seja, é dominando essas linguagens que as crianças aprendem o processo da leitura e da escrita de forma convencional.

Atualmente as escolas têm como função alfabetizar na perspectiva do letramento. Alterando-se, assim, o sistema de escrita antes apenas como processo de codificação e decodificação, agora com usos e funções específicas, o que vem a tornar-se mais proveitoso e eficaz quando se faz através da ludicidade a partir da necessidade de cada criança.

É a partir das mudanças e transformações sociais em torno do uso e das funções da escrita na sociedade que surge o conceito de ‘letramento’, para indicar e explicar um fenômeno para além da alfabetização, como o domínio do código da escrita, através do processo de codificação e decodificação. Isto é, surge a necessidade de se fazer uso adequado às mudanças em torno da leitura e da escrita, aprender a encontrar a informação no material escrito e posicionar-se criticamente diante dele. (SOARES apud MACEDO, 2001, p.18).

Segundo LIMA (apud LIRA, 2012, p.28), os estudos da linguagem se identificam por dois elementos: a língua e a fala. Assim, a fonética se estabelece como a ciência dos sons da fala e a fonologia como a ciência dos sons da língua.

Neste sentido, o professor em sala de aula deve preocupar-se também com a oralidade das crianças, respeitando as variedades linguísticas e ensinando as regras gramaticais necessárias para o uso da escrita.

Temos de criar condições para que a sala de aula seja um lugar de interação verbal, aprendizagem, respeito, garantia de direitos, conhecimento participativo e de produção de saberes. (MARTINS e BARBOSA, 2012, p. 126).

O processo ensino-aprendizagem requer levar em consideração a fase de desenvolvimento na qual o estudante se encontra. Nos anos iniciais do ensino fundamental é quando se solidifica a educação de um indivíduo e não há melhor maneira de fazê-la, se não pela ludicidade, por meio dos jogos e de brincadeiras, em que o educador tem a possibilidade de expor o conteúdo necessário e socializar conhecimentos com mais facilidade. Do outro lado, a criança tem a oportunidade de aprender da melhor forma possível, ou seja, aprendendo por meio do brincar, com prazer e dinamismo.

Segundo o método clínico de PIAGET (apud MACEDO, 1994, p. 104-109), as crianças apresentam cinco reações diante das atividades propostas em sala de aula. São elas: não-importismo - quando a criança sente alguma dificuldade, simplesmente desiste, fazendo qualquer coisa de qualquer jeito; fabulação - é a reação em que a criança responde inventando uma história, mas ainda não responde o que foi questionado; crença sugerida - é quando a criança sem refletir responde para agradar ao mediador; crença desencadeada - é quando a criança responde de forma sistematizada através da ajuda do mediador e é considerada uma das duas reações mais relevantes para a aprendizagem e crença espontânea - é quando a criança responde de imediato, sem necessidade de raciocinar, porque a questão não é nova para ela, já está formulada e assim desencadeará suas habilidades para ser e agir no mundo.

O universo da criança é mágico, repleto de fantasias, de emoções, de imaginações e nada melhor para estimular essas ideias do que os jogos e as brincadeiras. Por isso o lúdico passou a ser necessidade básica da criança, já que é espontâneo, motivador e eficiente, provocando o desenvolvimento de suas habilidades. Neste processo de ensino-aprendizagem a espontaneidade é condição essencial.

A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. [...] É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2005).

Motivação é algo que leva o ser a agir por vontade própria, desperta o interesse e a curiosidade, aguça a imaginação e o desejo de querer saber. Assim sendo a motivação é fundamental para o ensino-aprendizagem das crianças. Em nosso caso, o lúdico foi o método aplicado em sala de aula e a motivação ideal para uma aprendizagem significativa. O que é possível corroborar com a citação a seguir:

Quando na classe há espaço para o lúdico as situações de ensino-aprendizagem tanto no aspecto cognitivo, psicomotor e afetivo passam a ser vistas como algo prazeroso, nunca como imposição aborrecida e autoritária; como ato agradável e apaixonado; como recreação ativa e jamais como simples memorização de conhecimentos prontos e acabados. (SORÍN apud PEREIRA, 2003, p. 88).

As brincadeiras e jogos possibilitam às crianças o desenvolvimento da percepção, do reflexo, da criatividade e principalmente das emoções, que, para WALLON (apud SANTOS, 2003, p. 30-32), têm papel preponderante no desenvolvimento do indivíduo. Sua teoria pedagógica está baseada em quatro elementos imbricados: a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa.

A proposta de Wallon coloca o desenvolvimento intelectual dentro de uma cultura mais humanizada, considerando o indivíduo como um todo. Para este autor, a construção do eu depende do outro, seja como referência, seja como recusa. Dessa forma, critica os modelos tradicionais de educação, que ponderam que brincar é perda de tempo. Dá muita ênfase à emoção, defendendo que o desenvolvimento psíquico se constrói com a relação do ambiente, ou seja, parte da totalidade para a individualidade e da individualidade para a totalidade, num movimento de vai e volta. Esse movimento é importante, pois além de fazer parte do aprendizado é, o próprio ser, ou seja, a pessoa, já que considera que nela haja movimento, inteligência e emoção.

O mediador deverá pensar e planejar os jogos para suas aulas lúdicas no sentido de divertimento, de brincadeira. “[...] Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer sua personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial. [...]” (ANTUNES, 2003, p.11). Deve visar à aprendizagem das crianças e não à competição das mesmas, de maneira que haja uma reflexão acerca de suas regras, do que é e do que não é aceitável.

Importante não é apenas conhecer jogos e aplicá-los, mas essencialmente refletir sobre suas regras e, ao explicitá-las, delas fazer ferramenta de afeto, instrumento de ternura, processo de realização do eu pela efetiva descoberta do outro. Um verdadeiro educador não entende as regras de um jogo apenas como elementos que o tornam possível, mas como verdadeira lição de ética e moral que, se bem trabalhadas, ensinarão a viver, transformarão e, portanto, efetivamente educarão. (ANTUNES 2003, p.13)

Para que esse desenvolvimento seja expressivo, os mediadores devem se esforçar para trabalhar o educar, o cuidar e o brincar de forma indissociável no cotidiano das crianças, considerando e respeitando as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada uma delas.

METODOLOGIA

A pesquisa realizada ocorreu durante um estágio na Escola Municipal Zulmira de Novais, localizada a Rua Santa Tereza, nº 570, no bairro de Cruz das Armas, na cidade de João Pessoa – PB. Realizou-se no período de 03 de abril a 15 de dezembro do ano de 2012, em uma turma de 1º ano do ensino fundamental com vinte e duas crianças matriculadas, sendo dezenove frequentando a escola e dezoito chegando ao término do ano letivo alfabetizadas, com faixa etária entre cinco e oito anos de idade, no turno vespertino, através do Projeto Apoio Pedagógico parceria da prefeitura do município de João Pessoa e UFPB.

Para a pesquisa nos utilizamos do método de observação participativa na qual aplicamos diversas atividades de forma lúdica com a intencionalidade de promover a aprendizagem da leitura e da escrita nas crianças.

Para tal, aplicamos diversas atividades, as quais contemplaram Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Artes, teatro, socialização, cidadania, dialogicidade, organização, interação, participação, espontaneidade, motivação, movimento e vivências, por meio da ludicidade, e para a exposição, registro e análise das atividades realizadas foram elaborados diários de bordo correspondentes a essas atividades. Portanto, esses, na ocasião da pesquisa, foram instrumentos de avaliação da aprendizagem dos alunos e ao mesmo tempo instrumentos de coleta para a referida pesquisa. Com o intuito de auxiliar na análise dos diários de bordo, elaboramos uma lista de checagem, para melhor agrupar os dados.

A pesquisa realizada de acordo com os procedimentos de coleta foi a pesquisa-ação, de campo, bibliográfica e participativa. Pesquisa-Ação, como o próprio nome já

induz, uma pesquisa com técnica, de campo, porque buscamos as informações de forma mais direta com o público em questão; a bibliográfica porque precisamos consultar diversos livros para que pudéssemos realizar um embasamento teórico mais fundamentado; e a participativa porque nossa participação no processo foi efetiva, direta, com intervenção.

Segundo Thiollent (2002), a pesquisa-ação é realizada de forma que os atores participantes da pesquisa em nosso caso (as crianças e a pesquisadora) participem do discurso em sala de aula propondo resolução para os problemas, propondo soluções e principalmente aprendendo na ação. Neste espaço a pesquisadora exerce papel mediador e facilitador.

A nossa preocupação era de como as crianças iriam agir e reagir, se conseguiríamos facilitar a aprendizagem das crianças, ou seja, estávamos preocupadas com a compreensão, com a interpretação das atividades. Dessa forma de acordo com natureza de dados, a pesquisa foi de cunho qualitativo.

Desenvolvemos essas atividades através da ludicidade, dentre as atividades realizadas e analisadas na respectiva pesquisa selecionamos nove, as quais estão intituladas: alfabeto cantado e animado, meio ambiente, bingo das letras e números, palavras malucas, loja maluca de Seu Joaquim, projeto máscara, álbum dos animais, trânsito e brincadeiras com jogos educativos, e que apresentamos a partir do instrumento de avaliação diário de bordo e das quais citaremos algumas. Cada diário de bordo possui objetivos específicos e esses estão atrelados aos objetivos da pesquisa, aos vários componentes curriculares e conteúdos.

O diário de bordo “Alfabeto Cantado e Animado” teve como objetivo identificação das crianças aos signos do alfabeto para posterior leitura e escrita de letras, palavras e frases. Esta atividade foi escolhida por sentirmos a necessidade das crianças de conhecerem os símbolos, de identificarem as letras, pois percebemos que não havia essa compreensão, elas apenas desenhavam as letras, copiavam tudo que estava no quadro tal qual estava lá (se estivesse tudo minúsculo ou se estivesse em letras de forma, elas copiavam do mesmo jeito).

“O bingo das letras e dos números” apresentou resultado inesperado, nos deixando preocupadas e pensativas. Diante dos fatos tentamos encontrar uma maneira que pudéssemos ajudar no processo de aprendizagem das crianças. Foi quando surgiu a ideia de criar palavras, mas não era qualquer palavra, eram palavras esdrúxulas, sem

sentido, ou seja, algo que vai de encontro com a teoria de Paulo Freire que alfabetizava pelo sentido das palavras, pela relação das palavras na vida do educando.

Então, criamos a atividade “Palavras malucas”, considero esta atividade a própria ludicidade na Língua Portuguesa. Era muito empolgante, nós nos divertimos muito. Nesse momento lúdico as palavras não tinham sentido algum, no entanto era um grande estímulo, eram engraçadas, divertidas, e com certeza foi de grande valia no processo de aprendizagem da leitura e escrita das crianças. Diante do resultado, passamos a realizar esta atividade de vez em quando e construímos muitas “palavras malucas”.

Na atividade “Loja maluca de Seu Joaquim” trabalhamos leitura, escrita, encenações, imaginações, emoções, senso de organização, movimento, números, valores financeiros quando atribuímos valores as mercadorias, foi uma atividade multidisciplinar, bastante interessante e envolvente. Nesta atividade foi possível utilizarmos de maneira imbricada as sete inteligências defendidas por Gardner (1997), em sua teoria. Para Gardner (1997), é possível desenvolver todas as inteligências, considerando a carga genética e o meio no qual estamos inseridos, entretanto atualmente, são dez as diferentes capacidades arroladas por ele. E tal atividade pode ter despertado nas crianças a consciência de nossa essência plural, possibilidade do ser humano que somos.

ANÁLISES DOS RESULTADOS

A atividade das “Palavras malucas” foi de suma importância, pois facilitou o aprendizado da leitura, da escrita e da oralidade das crianças. Talvez o exercício com neologismos propiciasse nas crianças um sentimento de autonomia, de potência, através da capacidade criadora. Elas podiam inventar, criar e isso se coadunam com a imaginação infantil.

Na atividade “Loja maluca de Seu Joaquim” as crianças puderam perceber que organização é fundamental e foi possível desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma divertida. A motivação foi essencial, tornando significativa a aprendizagem não apenas no ambiente escolar, mas fora dele também. Tal motivação fora do ambiente escolar pode ser inferida pela mudança de comportamento e de valores, vista em sala de aula, a exemplo conservação de material escolar, socialização do material escolar com os colegas, senso de organização com seus materiais escolares, consciência da importância da disciplina na formação de filas (para entrar ou sair de sala, por exemplo).

O resultado final da pesquisa foi positivo, pois das nove atividades selecionadas para análise em oito foi possível visualizar uma aprendizagem significativa e das dezenove crianças que frequentavam a sala de aula, dezoito foram alfabetizadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo da criança é mágico, repleto de fantasias, de emoções e nada melhor para estimular essas ideias do que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Assim sendo, o lúdico passou a ser necessidade básica da criança, pois, é espontâneo, motivador e eficiente, provocando o desenvolvimento de suas habilidades e garantindo assim uma aprendizagem significativa.

Leitura e escrita são prioridades no ensino fundamental e as atividades sendo desenvolvidas de forma lúdica estarão repletas de signos e símbolos que são significativos para o desenvolvimento cognitivo da criança. É através das linguagens (leitura, escrita e oralidade) que ocorre o processo de alfabetização.

A proposta da pesquisa foi lecionar a Língua Portuguesa através da ludicidade. A finalidade foi desenvolver nas crianças aprendizagens e habilidades de leitura e de escrita de forma divertida, como também identificar os códigos da escrita não apenas para que venham decodificar, mas para saber ler as entrelinhas; produzir leitura e escrita para que possam tornar-se cidadãos críticos e autônomos; motivar a aprendizagem tornando-a significativa para a vida deles tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

A pesquisa realizada de acordo com os procedimentos de coleta foi a pesquisa-ação, com observação participativa porque nossa participação no processo foi efetiva, com intervenção, de cunho qualitativo. Para a análise apresentamos nove atividades através do instrumento de avaliação **diário de bordo**, e elaboramos outro instrumento de avaliação **lista de checagem** para o auxílio desta análise.

O resultado da pesquisa foi positivo, os objetivos foram alcançados, pois dentre as nove atividades aplicadas em oito foi possível observar a participação, o envolvimento, o estímulo, a alegria, o interesse e principalmente uma aprendizagem significativa, a qual as crianças compreendiam o conteúdo aplicado em sala de aula relacionando com suas vivências. Das dezenove crianças dezoito foram alfabetizadas.

Quanto a criança que não obteve êxito, é outro caso, ou seja, foi outro problema identificado na pesquisa. O motivo estava na família que não ajudava a criança em casa com suas atividades e ainda atrapalhava, pois sua mãe ao invés de ajudar e orientar na

realização das tarefas, simplesmente respondia, fazendo-as no lugar da criança. Entretanto, esse é objeto para outro estudo.

A pesquisa confirma a seriedade do brincar e a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem das crianças, além da inserção destas crianças no mundo letrado. Acreditamos ainda que o estudo acerca dessa temática contribuirá para que muitos profissionais venham a refletir sua prática, dinamizando sua metodologia, de forma planejada e interessante, para que suas crianças tenham um ensino-aprendizagem expressivo, de sucesso.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir*. Fascículo 15. Editora Vozes. 2003.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. 34. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

GARDNER, Howard. *O conjunto das habilidades humanas*. Revista Nova escola. Ano XII, nº 105, setembro de 1997. Entrevista concedida à Nova Escola.

LIRA, Bruno Carneiro. “O problema é qui num sei o qui fazê”. “Tô pagano!” *Linguagem e ensino: realidades que se inter cruzam*. São Paulo: Paulinas, 2012.

MACEDO, Lino de. *Ensaaios construtivistas*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

MACEDO, Maria do Socorro Alencar Nunes. Desafios da alfabetização na perspectiva do letramento. *Revista Presença Pedagógica*. Belo Horizonte, v. 7, 2001, jan/fev. 2001.

MARTINS, Charles Gomes; BARBOSA, Maria Lúcia F. As distintas concepções de língua e texto subjacentes às práticas docentes nas condições escolares de produção textual. *Linguagem e ensino: realidades que se inter cruzam*. São Paulo: Paulinas, 2012.

MARTINS, Maria Audenôra das Neves Silva. A contribuição das cantigas de roda no desenvolvimento cognitivo da criança da educação infantil. *Educação e leitura: trajetórias de sentidos*. João Pessoa. Ed. UFPB. 2003.

PEREIRA, Maria de Lourdes. *Inovação para o ensino de Ciências Naturais*. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2003.

SANTOS, Fernando Tadeu. Educação por inteiro. *Revista Nova Escola*. Ano XVIII, nº 160, março de 2003.

SOLÉ, Isabel. *Estratégias de leitura*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2005.

THIOLLENT, Michel. *Construção do conhecimento e metodologia da extensão* (2002). Disponível em: <<https://www.google.com.br/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=CONSTRU%C3%87%C3%83O+DO+CONHECIMENTO+E+METODOLOGIA+DA+EXTENS%C3%83O+>> acesso em: 16/05/2014.