

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE LITERACY AND LITERACY
PROCESS

Ana Cláudia da Silva Rocha¹
Franciele Magela de Oliveira Andrade²
Franciele Ribeiro de Oliveira³
Ivanildes dos Santos Reis⁴
Izabela Cristina Duarte Lima⁵
Joanita Ribeiro de Melo⁶
Maria Luiza da Silva Pinto⁷
Pérola Kimberlly Duarte Cardoso⁸
Silvana Aparecida de Ramos⁹
Verônica Aparecida Gonçalves Silva¹⁰

RESUMO

O presente projeto foi desenvolvido pelas integrantes do 6º período de pedagogia, estudantes da faculdade de Pará de Minas, FAPAM. O projeto teve como fundamento relatar sobre a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento, para um melhor processo de ensino e aprendizagem. Visando tornar a educação mais envolvente e eficaz, incorporando a ludicidade e os jogos como ferramentas de aprendizagem, certificando de adaptar as atividades de acordo com a faixa etária e os interesses dos alunos para obter os melhores resultados. Através da proposta, serão realizadas pesquisas dentro dos ambientes escolares, sendo, perguntas de múltipla escolha de marcação fechada, formuladas de acordo com o tema. Foi realizado entrevistas de forma online com docentes especializados na área da alfabetização. Dessa forma, o objetivo principal é investigar a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento de crianças do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, alfabetização, letramento, lúdico, aprendizagem.

¹ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
² Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
³ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁴ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁵ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁶ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁷ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁸ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
⁹ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).
¹⁰ Graduanda no curso de Pedagogia pela Faculdade de Pará de Minas (FAPAM).

ABSTRACT

This project will be developed by members of the 6th period of pedagogy, students from the college of Pará de Minas, Fapam. The project is based on reporting on the importance of playfulness in the literacy process, for a better teaching and learning process. Aiming to make education more engaging and effective, incorporating fun and games as learning tools, making sure to adapt activities according to the age group and interests of students to obtain the best results. Through the proposal, research will be carried out within school environments, with closed-mark multiple-choice questions, formulated according to the theme. Oral interviews will be carried out with teachers specializing in the area of literacy. Thus, the main objective is to investigate the importance of playfulness in the literacy process of children from the 1st to the 5th year of Elementary School I.

KEYWORDS: Education, Literacy, literacy, play, learning.

1. INTRODUÇÃO

A alfabetização e o letramento desempenham papéis cruciais no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças, constituindo pilares fundamentais da educação. Para aprimorar esse processo, nosso projeto concentrou na incorporação da ludicidade e dos jogos como ferramentas educacionais. As estudantes do 6º período de Pedagogia da Faculdade de Pará de Minas (FAPAM) esteve comprometida em explorar a relevância desses elementos no ensino fundamental, abrangendo do 1º ao 5º ano. Dessa forma, o objetivo deste projeto foi investigar a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento. Conforme enfatizado por Emília Ferreiro, “A criança que brinca aprende a ler e a escrever com prazer”, destacando a ligação entre a brincadeira e o aprendizado na alfabetização, um aspecto de grande relevância.

2. METODOLOGIA

Neste estudo, foi realizado pesquisas em ambientes escolares de forma online, enfocando a coleta de dados por meio de entrevistas com educadores especializados em alfabetização. A intenção é aprofundar nossa compreensão sobre o papel da ludicidade nesse contexto, utilizando as perspectivas e experiências dos professores como recursos para esclarecer sua relevância.

3 DESENVOLVIMENTO

O presente projeto teve como objetivo central a integração da ludicidade e dos jogos no processo de alfabetização, com um enfoque direcionado aos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Para embasar teoricamente essa proposta, recorreremos às contribuições de renomados estudiosos no campo da alfabetização, como Magda Soares (2003), Geraldo Peçanha (cujo ouvimos vídeos sobre psicomotricidade), e Emily Ferreiro (1999).

De acordo com Soares (2003), o conceito de letramento é fundamental para compreender a relação das pessoas com a cultura escrita, destacando que todas as pessoas estão em contato com o mundo escrito, mas reconhecendo a existência de diferentes níveis de letramento. Por outro lado, Geraldo enfatiza a importância da psicomotricidade no desenvolvimento infantil, evidenciando a relevância das habilidades motoras e cognitivas no processo de alfabetização.

Nesse contexto, é interessante notar que a história do lúdico também desempenhou um papel significativo na evolução da alfabetização e letramento ao longo dos séculos. Desde as civilizações antigas, como os egípcios, gregos e romanos, até os educadores do século XIX, como Friedrich Fröbel, que enfatizaram o valor do jogo na educação infantil, o lúdico sempre esteve presente como uma ferramenta educacional. No século XX, teóricos como Maria Montessori, Jean Piaget e Lev Vygotsky contribuíram com suas perspectivas sobre o uso do jogo no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, destacando a importância do lúdico. Portanto, ao longo da história, o lúdico evoluiu de uma atividade cultural e social para uma ferramenta educacional reconhecida, desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças, moldando assim a maneira como entendemos o processo educacional.

Nesse sentido, é fundamental que os jogos sejam utilizados como ferramentas para alcançar esses objetivos, tornando o aprendizado mais eficaz e envolvente para os alunos. Portanto, o projeto buscou compreender o aprendizado, que integre adequadamente a ludicidade e os jogos de acordo com os princípios teóricos mencionados anteriormente.

Ferreiro (1999) destaca um esforço coletivo de busca de novos caminhos na alfabetização, deslocando a investigação de “como se ensina” para “como se aprende”, invocando sempre uma metodologia atraente e eficaz.

Enquanto as crianças se envolvem em atividades lúdicas, elas ampliam suas capacidades físicas, exploram suas percepções e, principalmente, promovem o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de concentração. Durante as atividades, elas também aprendem a expressar alegria, a respeitar limites, a organizar tarefas, a manter o foco, a competir de maneira saudável e a desenvolver habilidades de raciocínio, reflexão e colaboração.

Além disso, o projeto envolveu ativamente as crianças, promovendo a pesquisa e a participação direta dos alunos nas atividades propostas. A documentação visual das brincadeiras e a criação de um e-book destacando a importância da ludicidade na alfabetização serão ferramentas valiosas para enriquecer o campo da educação, permitindo que educadores e demais interessados tenham acesso a informações e materiais que promovam a integração da ludicidade no processo de alfabetização

O cronograma estabelecido para a realização do projeto, que se estendeu meados de setembro a início de novembro, foi cuidadosamente planejado para permitir a execução das atividades propostas. No entanto, é crucial manter uma abordagem flexível para enfrentar eventuais desafios que possam surgir durante a implementação do projeto, garantindo sua eficácia e adaptabilidade às necessidades dos alunos e do contexto educacional.

Como produto final, serão expostos resultados coletados através de entrevistas, a construção de um e-book e fotos de jogos lúdicos na alfabetização. Em síntese, este projeto busca proporcionar uma abordagem dinâmica e inclusiva no processo de alfabetização, baseando-se nas contribuições de grandes autores. Através da aplicação estruturada da ludicidade e dos jogos, pretende-se enriquecer o desenvolvimento da ludicidade no contexto escolar, tornando o aprendizado das crianças uma experiência prazerosa e eficaz.

4. CONTRIBUINDO PARA A EDUCAÇÃO

4.1 Um Compromisso com a Sociedade

A educação é a pedra angular de qualquer sociedade progressista, e o compromisso com a melhoria do sistema educacional deve ser uma responsabilidade compartilhada por todos nós. Como parte de um movimento mais amplo em prol da educação de qualidade, estamos comprometidos em fazer a nossa parte para fortalecer o ensino e o aprendizado. Nossa abordagem engloba a distribuição de recursos valiosos aos educadores, promoção de práticas pedagógicas inovadoras e, acima de tudo, o compromisso com a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

4.2 Fornecendo recursos valiosos

Uma das facetas de nosso projeto é a construção E-book aprofundados aos professores. Essas obras são cuidadosamente selecionadas para abordar questões contemporâneas no campo

da educação. Além disso, estamos preparando, onde será amplamente divulgado nas redes sociais. Este recurso abrangente não apenas descreve os fundamentos da ludicidade na educação, mas também enfatiza a influência pioneira de Maggie Soares em nossas práticas pedagógicas. Queremos capacitar os professores com informações de qualidade para que eles possam aprimorar sua abordagem no ensino.

Reconhecemos a importância da ludicidade na aprendizagem e, por meio deste projeto, pretendemos destacar como a ludicidade é fundamental na efetivação de métodos educacionais mais eficazes. Abraçamos a ideia de que a aprendizagem deve ser envolvente e prazerosa, e essa perspectiva orienta nossa missão. Acreditamos que tornar o aprendizado divertido ajuda os alunos a assimilar conceitos de forma mais eficaz e a manter um interesse contínuo pelo conhecimento.

4.3 Facilitando o acesso

Reconhecemos que os educadores muitas vezes enfrentam desafios em encontrar e implementar jogos lúdicos em sala de aula. Portanto, nosso projeto inclui uma seção abrangente com descrições detalhadas de jogos especialmente projetados para auxiliar na alfabetização. Queremos eliminar as barreiras de tempo e acesso que os professores frequentemente enfrentam ao buscar recursos pedagógicos. Nossos materiais serão de fácil acesso e utilização, proporcionando uma contribuição tangível para aprimorar a qualidade do ensino.

Em resumo, estamos comprometidos em fazer nossa parte para fortalecer a educação, capacitando educadores com recursos valiosos, promovendo a ludicidade no ensino e facilitando o acesso a materiais educacionais de alta qualidade. Acreditamos que, juntos, podemos criar um ambiente de aprendizado mais enriquecedor e eficaz para as gerações futuras. Junte-se a nós nesse esforço coletivo pela excelência na educação.

5. ENTREVISTA

Entendemos a importância de ouvir diretamente os profissionais da educação, que são fundamentais para a implementação das práticas lúdicas na alfabetização. Nossa pesquisa incluiu entrevistas em profundidade, grupos focais e questionários direcionados especificamente aos professores que trabalham no campo da alfabetização. Essa pesquisa qualitativa nos permitirá explorar as percepções, experiências e desafios enfrentados por esses educadores no contexto real da sala de aula.

Ao coletar dados qualitativos junto aos professores, pretendemos criar um projeto mais centrado em suas necessidades e perspectivas. Isso nos permitirá adaptar nossos recursos e estratégias de forma a melhorar a implementação da ludicidade na alfabetização e, assim, proporcionar um impacto mais positivo no aprendizado dos alunos.

Agradecemos a valiosa contribuição dos educadores nesse processo, pois acreditamos que a parceria com os profissionais da educação é essencial para o sucesso de nosso projeto. Junte-se a nós nesse esforço coletivo pela excelência na educação.

6. RELATO DE EXPERIÊNCIAS

Durante a execução do nosso projeto, desenvolvemos um e-book que enfatizou a relevância dos jogos e da ludicidade na alfabetização e letramento, aspectos cruciais no campo da pedagogia. O objetivo do livro digital transcendeu a mera limitação aos educadores, estendendo-se à sociedade como um todo, englobando não apenas professores, mas também pais interessados em contribuir para o processo de ensino. Além disso, o material se revela de grande utilidade para as futuras pedagogas, que encontrarão nele uma fonte valiosa de informações.

Nossa experiência não se restringiu à elaboração do e-book, mas também se estendeu à sua divulgação por meio das redes sociais. Criamos uma página dedicada a esse propósito e temos compartilhado breves tópicos que abordam a ludicidade e sua importância na pedagogia, enriquecendo, assim, o diálogo no campo da educação. Essa abordagem multifacetada nos permitiu adquirir conhecimentos e habilidades práticas que se revelarão inestimáveis em nossa futura carreira como pedagogas.

Além disso, é importante mencionar que, ao incorporar práticas lúdicas, como as brincadeiras anexas, obtivemos resultados excelentes, enriquecendo nossa experiência de forma significativa. A interação com essas atividades revelou-se prazerosa e, ao mesmo tempo, desafiadora durante a construção e desenvolvimento deste projeto.

Esses aspectos adicionais enriqueceram consideravelmente nossa jornada, particularmente no que diz respeito ao trabalho nas redes sociais, que se apresentou como uma plataforma aberta a toda a sociedade. Essa abordagem ampla possibilitou uma repercussão significativa, ampliando o alcance do nosso projeto. No decorrer dessa experiência, fomos capazes de observar resultados notáveis, que contribuíram para uma experiência incrível e enriquecedora.

No contexto do artigo sobre “Ludicidade e Jogos na Alfabetização nas Escolas” da turma de Pedagogia da FAPAM, essas experiências demonstram a importância da integração de práticas lúdicas no ensino, destacando o impacto positivo que essa abordagem pode ter não apenas na sala de aula, mas também na sociedade como um todo.

7. NA PRÁTICA

Segue o link com as fotos na prática.

https://docs.google.com/document/d/19MNRNO_IKjDuM1AKB-UWAFDYBrVSH1yR/edit?usp=drivesdk&oid=107760817365554016274&rtpof=true&sd=true

8. PRODUTO FINAL:

https://drive.google.com/file/d/1_oeZ1kidQKRScFgADi6P0nriF1-ntjbd/view?usp=drivesdk

E-BOOK:

<https://docs.google.com/document/d/1EG5oaqXDHR1NuUIW52SK5T0m8xvpzwB4/edit?usp=drivesdk&oid=107760817365554016274&rtpof=true&sd=true>

9. CONSIDERAÇÕES

Neste presente projeto, pudemos vivenciar e extrair valiosas lições para nossa formação como futuras pedagogas. A combinação de sólidos fundamentos teóricos com a aplicação prática no campo educacional foi enriquecedora tanto para nosso desenvolvimento profissional como para nossa jornada como estudantes de pedagogia.

Ao abrir nossos esforços para a sociedade como um todo, percebemos que a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem não é apenas uma teoria acadêmica, mas uma prática que pode transformar a educação. Através do e-book que produzimos e das redes sociais, alcançamos um público mais amplo, estendendo nosso impacto para além dos limites da sala de aula.

Essa experiência nos mostrou que, ao integrar a ludicidade e os jogos na alfabetização, podemos criar um ambiente de aprendizado dinâmico, envolvente e eficaz. Além disso, nossa colaboração com professores nos permitiu compreender as necessidades e desafios reais enfrentados no campo da educação, adaptando nossos recursos e estratégias para melhor atender a essas demandas.

No caminho para nos tornarmos pedagogas, aprendemos que a ludicidade não é apenas uma abordagem pedagógica, mas um compromisso com a excelência na educação. Acreditamos que essa abordagem, quando incorporada de maneira eficaz, pode contribuir para um aprendizado mais significativo e prazeroso para as gerações futuras. Estamos entusiasmadas em continuar nossa jornada de aprimoramento e excelência na educação, e convidamos todos a se juntarem a nós nesse esforço coletivo.

REFERÊNCIAS

VARGAS, Giseli Maria Cardoso; VARGAS, Alessandra Cardoso. Alfabetização: espaço e desafios, **EFDeportes.com**, Revista Digital, v.18, n.182, 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/alfabetizacao-espacos-e-desafios.htm>. Acessado 09 de outubro de 2023.

LUDICIDADE como ferramentas facilitadoras no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Monografia Brasil. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br>. Acessado em 07 de outubro de 2023.

Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**: produções didático-pedagógicas, 2016. Secretaria de Educação do Paraná. Curitiba: SEED-Pr., 2018. v.2. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1878>. Acessado em 07 de outubro de 2023.

COUTINHO, Dimíttria. Aprender brincando, conhecer estratégias para utilizar jogos na alfabetização. **Nova Escola**, 2022. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21265/aprender-brincando-conheca-estrategias-para-utilizar-jogos-na-alfabetizacao>. Acessado em 07 de outubro de 2023.

SOARES, Magda. Alfalettrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. Editora Contexto. 2020. INSS: 978-655541-011-2.

Brasil. Presidente da República. **Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos LEI Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm

VALERIANI, Thales. Jogos de alfabetização: e possível aprender brincando? **Revista Quero**, 2021. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/jogos-de-alfabetizacao-e-possivel-aprender-brincando>. Acessado em 16 de outubro de 2023.

HOSHINO, Camilla. 10 brincadeiras com palavras para estimular a alfabetização. **Portal Luneta**, 2020. Disponível em: <https://lunetas.com.br/brincadeiras-palavras-alfabetizacao/>. Acessado em 16 de outubro de 2023.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves et. al. **Jogos de alfabetização**: manual didático e 10 jogos para você levar para a sala de aula. Pernambuco: Associação Nova Escola, 2020. Disponível em: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/190.pdf> . Acessado em 16 de outubro de 2023.