



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ- UFPA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO-ICED
FACULDADE DE EDUCAÇÃO-FAED

MARIA DE NAZARÉ MARQUES GEMAQUE
SUELEN GOMES SANTOS

**A INTERAÇÃO A PARTIR DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

BELÉM-PA
2023

**MARIA DE NAZARÉ MARQUES GEMAQUE
SUELEN GOMES SANTOS**

**A INTERAÇÃO A PARTIR DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de conclusão de curso, como requisito final para a obtenção de conceito de licenciado no curso de pedagogia, sob orientação da professora Doutora Adriane Lima.

**BELÉM-PA
2023**

MARIA DE NAZARÉ MARQUES GEMAQUE
SUELEN GOMES SANTOS

**A INTERAÇÃO A PARTIR DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

BANCA EXAMINADORA

Prof.^aDr^a
Orientadora – UFPA

Prof.^a– Membro

Prof.^a– Membro

APROVADA EM: ____/____/____

DEDICATÓRIA

Eu Maria Marques dedico este trabalho em memória da minha avó Euradia das Chagas Marques que foi minha maior inspiração e força na realização desse curso, dedico também a minha mãe Marcia Cristina das Chagas Marques e minha irmã Marília Geovana Marques Trindade que são minha fortaleza, sempre acreditaram em mim e me apoiaram.

Eu Suelen Santos dedico este trabalho aos meus pais, Kátia Santos e Márcio Gomes que são a minha base de inspiração, também dedico aos meus irmãos Maxwell Santos, Madson Santos, e a minha avó Arlene Gomes, que sempre me deu forças e me acalmou com palavras de incentivo nas horas de angústia.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus pela fé e sabedoria durante toda jornada do curso nos fortalecendo em nosso sonho.

A nossa família, pelo apoio, por acreditarem que seríamos capazes de alcançar este objetivo.

A nossa orientadora Adriane Lima, que nos ajudou na construção desse trabalho.

A coordenação da faculdade de educação pelo empenho na busca constante de melhorias no nosso curso.

Aos professores do curso de pedagogia que nos repassaram os conhecimentos necessários para nossa formação com ênfase na qualidade de ensino.

Aos nossos amados alunos pelo respeito e carinho que tiveram conosco desde o primeiro dia que fomos à escola.

Aos nossos amigos do curso que estiveram presentes conosco durante esses 4 anos nos ajudando e incentivando a chegar até aqui.

Enfim, agradecemos a todos que contribuíram de forma direta ou indireta na concretização deste trabalho.

O lúdico aplicado a prática pedagógica não apenas contribui para aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Simone Helen Drumondlschkanian

RESUMO

Este é um trabalho de conclusão de curso que parte de uma análise de experiência de estágio obrigatório que foi vivenciado em dupla no 1º ano do fundamental em uma Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental dos Anos Iniciais que enfatiza o processo de alfabetização de forma lúdica tendo como apoio recursos pedagógicos manipuláveis confeccionados manualmente, pois, compreende-se que aprender por meio da brincadeira é uma forma de estimular a criança a querer fazer novas descobertas além do que, promove um aprendizado de qualidade para os educandos. Assim sendo, viabilizamos a seguinte problemática: É possível ter uma aprendizagem significativa por meio do lúdico e das brincadeiras? Essa pergunta deu base para construção do objetivo desta pesquisa que é analisar o processo de desenvolvimento de alunos a partir de atividades lúdicas. Reconhecemos a importância da discussão sobre a temática pesquisada, por isso decidimos explanar neste artigo nossas vivências. Na busca de fomentar este estudo foi realizada uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, com base em trabalhos bibliográficos e livros de teóricos renomados no assunto como Freire (1996), Soares (2005) e Vygotsky (1998) que ressaltam a temática desenvolvida. Os resultados evidenciaram que as crianças aprovaram o método do aprender brincando. Portanto, mediar o conhecimento com liberdade de expressão e de forma lúdica reforça a fixação do aprendizado, esta pesquisa tem por finalidade explicitar a relevância da ludicidade em conjunto com a educação.

Palavras-chave: ludicidade, alfabetização, infância e aprendizagem.

ABSTRACT

This is a final paper based on an analysis done, in pair, during a mandatory internship. The experiment happened in the 1st year of an elementary State Public School. It emphasizes the literacy process in a playful way with the support of handmade teaching resources. It is understood that learning by playing is a way to stimulate the child to want to make new discoveries and it also promotes quality learning for the students. Therefore, we enable the following problem: Is it possible to have meaningful learning through play and games? This question provided the basis for the construction of the objective of this research, which is to analyze the development process of students based on playfulness activities. We recognize the importance of the discussion on the researched theme, so we decided to explain our experiences in this article. In order to promote this study, a qualitative field research was carried out, based on bibliographical works and books by renowned theorists on the subject, such as Freire (1996), Soares (2005) and Vygotsky (1998), who emphasize the theme developed. The results showed that the children approved the method of learning by playing. Therefore, mediating knowledge with freedom of expression and in a playful way reinforces the fixation of learning, this research aims to explain the relevance of playfulness in conjunction with education.

Keywords: playfulness, literacy, childhood and learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- teste de sondagem dos alunos	19
Figura 2 - Turma do 1º ano do ensino fundamental.....	20
Figura 3 - Massinha de modelar	21
Figura 4. Desenho e pintura.....	22
Figura 4. Atividade coletiva	23
Figura 5 - Socialização da literatura infantil.....	24
Figura 6 - Explorando personagens	25
Figura 7 - Formando palavras	26
Figura 8. Dominó de palavras	27
Figura 9. Letras do alfabeto	28

LISTA DE BATELAS

Tabela 1 - Níveis de escrita turma 1º ano - 1º teste de sondagem	19
--	----

Sumário

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. O ENCONTRO COM O TEMA DA PESQUISA	12
1.2. METODOLOGIA.....	13
2. O BRINCAR COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA.....	14
2.1. INFÂNCIAS, BRINCADEIRAS E ALFABETIZAÇÃO	15
2.2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA	15
3. ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA	18
Tabela 1 - Níveis de escrita turma 1º ano - 1º teste de sondagem	19
3.1. BRINCADEIRAS E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	21
3.2. COLORINDO.....	22
3.3. JOGO DA MEMÓRIA	23
3.4. O BRINCAR INSERIDO NA LEITURA	24
3.5. JUNTANDO SÍLABAS E PALAVRAS	26
3.6. ALFABETO MÓVEL	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30
APÊNDICE I- Tabela de informações da escola	32
APÊNDICE II Modelo de diagnose.....	33
APÊNDICE III Modelo de resultado de diagnose	34

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como foco central analisar o uso da ludicidade inserida no contexto de alfabetização, visto que aprender deve ser algo prazeroso para as crianças, a prática pedagógica deve buscar o interesse dos alunos, fazer aulas dinâmicas que estimulem o desenvolvimento das crianças, desconstruindo o método tradicional mecanizado de ensino, muito se observa nos estágios obrigatórios do curso de pedagogia, nos trabalhos publicados e nos livros que tratam sobre a temática que a ludicidade está inserida nas escolas, porém em maior foco na educação infantil e para as crianças com necessidades específicas, visto que há uma grande dificuldade no que diz respeito a alfabetização nas escolas, como apontam dados do alfabetizar Brasil, realizado pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira), que mostram que em 2021, 56,4% dos estudantes das séries iniciais terminaram o ano letivo sem serem alfabetizados. Diante do exposto, percebemos a dificuldade em alfabetizar as crianças no cenário educacional, e, em vista disso, buscando formas de diminuir esse quantitativo, e o lúdico vem como uma ferramenta fundamental para diminuir esses dados, ao nosso ver esse instrumento de aprendizagem deve abranger e é possível que esteja presente em todo o Ensino Fundamental das Séries Iniciais, adaptado de acordo com as solicitações dos componentes curriculares.

1.1. O ENCONTRO COM O TEMA DA PESQUISA

Antes da inserção na faculdade de educação só conhecíamos o método tradicional de ensino, após termos contato com outros estudos durante o decorrer do curso, percebemos a importância da ludicidade para a construção do conhecimento do aluno. Logo, os recursos pedagógicos foram nossos aliados na análise de estágio, este processo de ensino e aprendizagem desafiou não só as crianças, mas a nós também, uma vez que a desconstrução de um ensino mecanizado nos leva a buscar meios inovadores e transformadores para um desenvolvimento significativo.

Em vista disso, viabilizamos a seguinte problemática: É possível ter uma aprendizagem significativa por meio do lúdico e das brincadeiras?

O ato de ensinar por muito tempo se restringiu apenas a um quadro e um giz, e os alunos sentados em carteiras enfileiradas e o professor como centro e detentor do conhecimento, no entanto, a atividade em que a brincadeira se faz presente torna

o ambiente muito mais agradável, usando uma linguagem natural do brincar e ampliando seu conhecimento, desenvolvimento e troca de saberes.

Os objetivos gerais transcorrem em: analisar o processo de desenvolvimento de alunos a partir de atividades lúdicas.

Os objetivos específicos são: a) elaborar atividades usando recursos lúdicos para o ensino e aprendizagem das crianças. B) Compreender a especificidade de cada aluno e desenvolver métodos para obter resultados positivos no desenvolvimento. C) participar concretamente do processo de aprendizagem de cada aluno.

Este trabalho está dividido da seguinte forma: 1) introdução que aborda o tema principal do trabalho, defendendo a justificativa, a pergunta central que norteou os objetivos, a metodologia que apresenta o caminho que percorremos para explicar o trabalho, e detalha os métodos que utilizamos para chegar ao resultado; 2) As práticas pedagógicas do brincar que trazem a explicação do papel do lúdico na escola; 3) A relação estabelecida entre o processo de ensino e aprendizagem com as brincadeiras e o brincar inserido na leitura que envolve as atividades práticas 4) Considerações finais que contextualiza uma ampla visão do que foi exposto sobre o tema; e, por último, as referências, as quais utilizamos como embasamento para as informações contidas.

1.2. METODOLOGIA

O interesse pela pesquisa surgiu durante o estágio supervisionado no fundamental I em uma Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental dos Anos Iniciais em uma turma do 1º ano, teve início no dia 22 de setembro e foi até o dia 07 de dezembro, com carga horária total de 68 horas.

O presente estudo teve como base uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, com base em trabalhos bibliográficos e livros de teóricos renomados no assunto como Freire, Soares e Ferreiro que ressaltam a temática desenvolvida, a fim de buscar bases teóricas que fundamentaram a pesquisa e situam sobre o papel do lúdico na alfabetização, é essencial pesquisar para gerar conhecimento. Gonçalves (2021, p. 67) pondera que:

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o

fenômeno ocorre ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

A metodologia escolhida busca fazer uma observação participante (BRANDÃO, 2007) ressalta a importância da vivência da pesquisa de campo que estabelece uma relação entre as pessoas concreta que leva em consideração a realidade escolar e pessoal dos alunos e das alunas de uma escola pública municipal de Belém. “A investigação do pensar do povo não pode ser feita sem o povo, mas com ele, como sujeito de seu pensar” (FREIRE, 2018, p. 141). Assim:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei por quem indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (Freire, 1996, p. 32).

Os sujeitos desta pesquisa eram crianças da turma do 1º ano do fundamental que tinham entre 6 e 7 anos de idade, que estudavam no período da tarde das 13:30 às 17:30, os dados dessa análise de estágio obrigatório foram coletados durante nossas regências que ocorriam uma vez na semana, em que levamos diversos materiais lúdicos para fazer a constatação se os recursos visuais e manipuláveis surgiam efeito no aprendizado dos alunos e alunas.

2. O BRINCAR COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Sabemos que as crianças gostam de brincar e nas brincadeiras elas se desenvolvem, seguindo esse viés entendemos que podemos alinhar alfabetização com brincadeira, dado que instiga na busca do conhecimento.

Assim como as brincadeiras a alfabetização faz parte do processo de maturação dos indivíduos, esses dois elementos podem ser coordenados para atingirem a qualidade de aprendizado fazendo interação com o lúdico. A autora Hendler diz que:

As brincadeiras dirigidas podem ser desenvolvidas na escola com o objetivo de contribuir com o cognitivo da criança, com as suas estruturas mentais, a fim de fazer avançá-la no desenvolvimento. As atividades dirigidas podem ser escolhidas com o intuito de trabalhar áreas específicas. (HENDLER, 2010, p. 21).

Portanto, a autora enfatiza que o aprendizado intelectual faz parte de um todo, e as brincadeiras dirigidas em sala de aula servem como um recurso mediador no processo do desenvolvimento cognitivo da criança.

A brincadeira na escola é muito propagada para a educação infantil e tão pouco se propõem para o ensino fundamental, como se não fosse mais necessário, o que ocorre é que as brincadeiras mudam de acordo com o nível de desenvolvimento dos educandos, deve-se identificar o que eles gostam de brincar e trazer para o plano de aula esses gostos a fim de usar como recurso pedagógico nas disciplinas.

2.1. INFÂNCIAS, BRINCADEIRAS E ALFABETIZAÇÃO

Em termos de alfabetização é preciso ensinar para além da sala de aula e disseminar para a leitura de mundo as palavras, a escrita é o meio de comunicação que permite a inserção das pessoas na sociedade sem abster-se do direito cultural. É importante salientar para os alunos os objetivos daquele saber e onde ele pode ser usado no seu cotidiano, as letras aglutinadas não são apenas símbolos que temos que decodificar. Com isso Soares (2018, p, 63) explica que:

Uma prática educativa comprometida com a emancipação social e cultural humana, permite garantir o acesso aos saberes linguísticos necessários ao exercício da cidadania, a sua participação na sociedade considerando direito de todo cidadão.

Assim, acreditamos que o ensinar é bem mais amplo do que transmitir o que está posto nos livros didáticos, pensar as aulas é levar em consideração a identidade de cada aluno, é traçar o perfil deles com a metodologia das aulas, as crianças adoram brincar e gostam de fazer descobertas, a junção brincadeira e aprendizagem trás uma proposta lúdica do conhecimento, existem diversas formas de alfabetizar uma criança, mas independente de qual for o método escolhido, ele deve estimular o aluno a querer aprender.

2.2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA

As brincadeiras fazem parte das infâncias, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) assegura esse direito no Art. 16 § IV, entretanto o brincar não faz parte do cotidiano de todos os indivíduos, uma vez que muitas crianças desde muito novas precisam trabalhar para ajudar na renda familiar, esse agravante prejudica o processo de desenvolvimento e amadurecimento espontâneo das crianças, a escola é um local propício as brincadeiras, inserir elas no contexto da aprendizagem contribui nos aspectos de criatividade, interação social e estímulo na busca do conhecimento.

Segundo Vygotsky (1998) o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. O brincar é uma atividade própria

da criança, ela se inclui através da brincadeira no mundo social, é um mecanismo que leva a construção do conhecimento de forma leve e entusiasmante. A brincadeira leva ao desenvolvimento cognitivo, tendo como base o lúdico, que é de suma importância para fazer com que a criança expresse suas emoções, através do brincar, todo corpo pedagógico tem que praticar esse exercício, a criança precisa ser estimulada sem perder o prazer de ser criança, de brincar e se divertir.

Por isso, a brincadeira não deve ser vista apenas como um momento de descontração e diversão, mas sim, como um mecanismo que busca desenvolver a autonomia da criança, raciocínio, criatividade, entre outros processos de cognição. De acordo com o Referencial Curricular Nacional (1998, p. 27) “no ato do brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser”. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

Na atualidade, a tecnologia vem sendo cada vez mais usada pelas crianças, as brincadeiras já não são mais as mesmas, os jogos digitais estão se tornando muito mais interessantes do que brincar com massinha, lego, pega-pega e etc.

Partindo desse pressuposto, é preciso ter um olhar crítico para tal fator, analisando formas de não deixar essas tecnologias substituírem o brincar presencial, pois, a ludicidade é um instrumento educativo que busca a saúde física e mental, sendo um facilitador da aprendizagem na escolar.

2.3. A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

O lúdico é um método que vem ganhando espaço na educação, é de extrema utilidade usarmos essa estratégia como estímulo no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. No decorrer de nossas observações em sala de aula, pudemos perceber que, as crianças conseguiam absorver melhor o conteúdo quando usávamos a ludicidade como método de ensino, todos são capazes de aprender, todavia nosso intuito era promover a facilitação, por muitas vezes o empecilho não está no aluno, mas na forma em que o professor está lhe transmitindo o conhecimento, e os recursos lúdicos facilitam esse desenvolvimento.

A ludicidade tem se constituído uma estratégia dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com as atividades próprias do ensino e aprendizagem. (FONSECA, 2023, P. 19).

Os jogos despertam o interesse em aprender, chamam a atenção daqueles discentes que não conseguem manter a concentração nas aulas, despertando a

curiosidade para solucionar os problemas apresentados. Todos querem aprender como se joga, como resolvê-los, que caminho percorrer para chegar a vitória, e, dessa forma, a aprendizagem e o processo de construção do desenvolvimento vão sendo trabalhados de maneira natural.

[...] Os jogos e as brincadeiras promovem por si só diversas situações de aprendizagem e de interpretação da realidade ao produzir situações vividas no cotidiano, como por exemplo, brincar de casinha, de supermercado, médico, entre outras. (SOUSA, 2019, p.15).

O jogo é um impulso natural da criança, que funciona como um grande motivador para a aprendizagem, bem como estratégia primordial para o ensino nos anos iniciais, e o professor é a peça chave neste processo.

O docente é a ponte que leva o aluno ao conhecimento e aprendizado, devemos sempre estar buscando meios para esse desenvolvimento, não só baseado no livro didático, mas de formas diferentes e que surjam efeitos positivos. O uso do lúdico, é, de fato, um dos meios que mais dão esse retorno positivo em sala de aula, toda criança gosta e tem a necessidade de brincar, e, quando nos apropriamos pedagogicamente desse recurso, o resultado é significativo.

A intencionalidade do lúdico não está somente ligada à aprendizagem, como também proporciona ao aluno uma visão de mundo social, constrói pensamentos e estimula a comunicação. Assim sendo, o professor se torna um eterno aprendiz, sempre buscando meios para mediar o conhecimento objetivando a ascensão de seus alunos.

2.4. BRINCADEIRAS ALFABETIZADORAS

O primeiro ano do ensino fundamental é uma ruptura da educação infantil para a educação básica, as crianças têm a rotina das brincadeiras em sala, essa prática ao nosso ver não deve ser quebrada. Iniciasse a fase da alfabetização das crianças e inserção do letramento, SOARES (2005) vem conceituar letramento como parte integrante da alfabetização, pois, é preciso saber fazer a leitura e a escrita das palavras, mas também compreender o que se lê, para dar contexto social a narrativa, mostrando a aplicação desse saber no cotidiano, assim como está posto na BNCC (2018, p. 59)

Nos dois primeiros anos do ensino fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramento [...].

Conforme Pimentel (2018, p. 15) "o termo letramento tornou-se necessário com a compreensão de que não bastava alfabetizar, no sentido de decodificar e codificar, mas também era necessário inserir essa criança alfabetizada nos usos sociais da leitura e escrita". Nesse sentido, o papel da brincadeira é trazer para os alunos o sentido das palavras que eles façam suas reflexões e percebam que a escrita e a leitura fazem parte do mundo social em que eles vivem.

Compreendemos a complexidade que é alfabetizar e ainda maior a dificuldade que é letrar, são necessários diversos recursos pedagógicos quando não se opta pelo método tradicional de alfabetização, sendo assim o modo de alfabetizar e letrar difere de uma escola pública para uma escola particular ou seja de uma classe social alta para a classe social baixa. Soares (2005, p. 17) colabora quando esclarece que a alfabetização depende de características culturais, econômicas e tecnológicas.

Esta pesquisa está direcionada a educação da população baixa renda, é nesse público alvo que pensamos formas de alfabetizar e letrar com qualidade apesar das circunstâncias de baixa infraestrutura e baixo custo orçamentário destinado aos materiais pedagógicos. As brincadeiras são espontâneas e livres o que fazemos é dar um direcionamento para o componente curricular a fim de promover a alfabetização e o letramento.

À vista disso, quando se menciona a palavra "brincadeiras" nos remete àquelas já existentes e aquelas que inventamos com nossas próprias regras, a ludicidade no ensinar está nas entrelinhas das brincadeiras que criamos para propiciar aos discentes momentos inesquecíveis de aprendizado, o que eles guardarem na memória é o conhecimento que ficou e o que esquecerem não foi aprendido, normalmente o que é apagado da mente são os conhecimentos transmitidos de forma mecânica, o lúdico está nas brincadeiras inventadas e usamos esse saber como ferramenta alfabetizadora, uma vez que são esse momentos que ficam guardados na memória das crianças.

3. ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA

Os três primeiros dias de estágio consistiam em fazer uma observação geral da escola desde a estrutura à rotina dos estudantes, no intuito de sondar em que nível de alfabetização os alunos estavam, realizamos uma diagnose de ditado do alfabeto, de palavras canônicas monossílabas, dissílabas, trissílabas, polissílabas e uma frase, o modelo aplicado está contido no apêndice II.

Conseqüentemente, percebemos a importância de estar em contato com os alunos, observamos as dificuldades e a evolução deles durante a aplicação dos conteúdos relacionados à alfabetização, visando contribuir para uma aprendizagem significativa. O quadro abaixo mostra os resultados dessa coleta de informações e o modelo utilizado está no apêndice III.

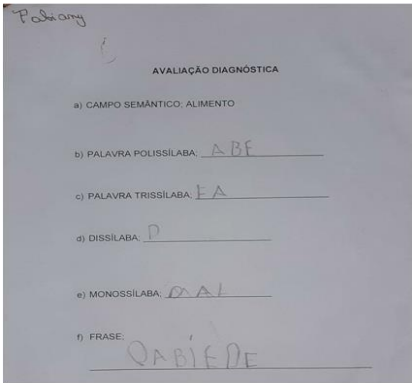
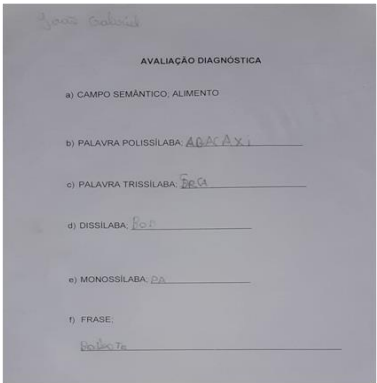
Tabela 1 - Níveis de escrita turma 1º ano - 1º teste de sondagem

Turma	Pré-Silábico	Silábico	Silábico Alfabético	Alfabético	Total de Alunos
1º ano	8	6	2	4	20

Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Os resultados da diagnose deram base para a elaboração do plano de aula com 6 regências aplicadas, como é possível perceber na tabela observamos que a turma possuía quatro níveis de alfabetização. Desse modo, foram pensadas atividades diferenciadas para cada grupo de acordo com a demanda específica de cada um.

Figura 1- teste de sondagem dos alunos

Aluno 1- Pré-silábico	Aluno 2- Silábico c/s valor sonoro
	

Aluno 3- Silábico alfabético	Aluno 4- Alfabético
 <p>Handwritten diagnostic evaluation for Aluno 3. The student's name is 'Jennyly'. The evaluation includes: a) CAMPO SEMÂNTICO: ALIMENTO; b) PALAVRA POLISSÍLABA: <u>BACAX</u>; c) PALAVRA TRISSÍLABA: <u>FAAA</u>; d) DISSÍLABA: <u>Pole</u>; e) MONOSSÍLABA: <u>cao</u>; f) FRASE: <u>o rato da casa dele</u>. There is a drawing of a heart with the name 'Jennyly' written inside.</p>	 <p>Handwritten diagnostic evaluation for Aluno 4. The student's name is 'Yara Renata'. The evaluation includes: a) CAMPO SEMÂNTICO: ALIMENTO; b) PALAVRA POLISSÍLABA: <u>OPACA LI</u>; c) PALAVRA TRISSÍLABA: <u>ferro</u>; d) DISSÍLABA: <u>ab</u>; e) MONOSSÍLABA: <u>cao</u>; f) FRASE: <u>o rato da casa dele</u>.</p>

Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Decidimos trabalhar com o gênero textual tirinha da Turma da Mônica, optamos por utilizar a lousa para os alunos copiarem o texto estimulando a escrita e a organização do caderno, contextualizamos o conteúdo e demos a eles alguns minutos para fazerem a própria análise do texto, logo após fizemos a interpretação textual para as crianças. Nesse contexto, realizamos atividades de acordo com a necessidade de desenvolvimento de cada aluno como: identificar as letras do seu nome no texto, separação de algumas palavras aglutinadas, pintar os espaços entre as palavras, produção textual de tirinha e dever de casa, ademais todos os alunos receberam um alfabeto móvel que foi usado para reconhecerem as letras do alfabeto.

Figura 2 - Turma do 1º ano do ensino fundamental.



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

A Escola oferece aulas de Ensino Fundamental Anos Iniciais, sendo uma sala para cada série, possui sistema de ventilação, um pátio coberto com bancos, sala da coordenação equipada com notebooks, impressoras, telefone e filtro de água, as salas possuem lajotas, cadeiras e mesas para todos os alunos, além da mesa da professora, os ventiladores funcionam, as paredes contém inúmeros cartazes informativos que fazem parte da rotina escolar como: calendário, quadro de regras, espaço reservado para expor as atividades, para exemplificar melhor, formulamos um quadro explicativo sobre a estrutura da escola que consta no apêndice I.

Além disso, a professora da sala utiliza atividades impressas e têm recursos pedagógicos como lâminas para trabalhar a alfabetização com os alunos, para agregar ao conhecimento levamos diversos recursos pedagógicos com o fito de contribuir com a qualidade de nossas aulas.

3.1. BRINCADEIRAS E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Na busca de unir brincadeiras com alfabetização, utilizamos algumas brincadeiras específicas para darem direcionamento a escrita e leitura das palavras. A massinha de modelar é um recurso manipulável que as crianças gostam bastante devido sua consistência, a diversidade de cores e elementos que podem ser criados. Nesse âmbito, achamos importante levar a massinha caseira para que as crianças pudessem ter esse contato da brincadeira com um recurso que estimula além da criatividade a coordenação motora fina, processo fundamental para o desenvolvimento da escrita.

Figura 3 - Massinha de modelar



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

As crianças adoraram receber a massinha e se reuniram em grupos para que pudessem brincar juntas, cada uma escolheu a cor de sua preferência e modelaram de acordo com sua imaginação, fazendo e desfazendo as formas criadas.

Nesse sentido, observamos a importância de conectar a criança com o mundo da imaginação, do faz de conta, sem perceberem elas estão desenvolvendo habilidades significativas com o manuseio da massinha contribuindo para sua aprendizagem em outros segmentos.

3.2. COLORINDO

Durante a elaboração de nosso plano de aula, pensamos em atividades extras para os 15 minutos finais da aula, como forma de estímulo após concluírem as atividades alfabetizadoras, levando em consideração, que os alunos precisam desses momentos de descontração e liberdade para se expressarem como quiserem.

Figura 4. Desenho e pintura



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Levamos desenhos de super- heróis e de princesas da disney, os educandos escolheram qual desenho queriam receber, ficaram muito contentes e fizeram pinturas com muita dedicação, os que ainda não tinham recebido o desenho ficavam ansiosos para sanarem as demais atividades e poderem pintar também com os colegas.

Nos tracejados do lápis de cor as crianças pintam o papel, na sua mente criam histórias, oralizam suas percepções sobre o desenho e trabalham a coordenação motora, tendo noção de espaço, pegada correta do lápis, exercícios que ajudam a melhorar a caligrafia.

3.3. JOGO DA MEMÓRIA

Fabricamos o jogo da memória como atividade prática de socialização da turma, esse jogo desenvolve o raciocínio lógico, aumenta a concentração e trabalha as relações interpessoais, dado que, precisam estabelecer regras, esperar sua vez, decidirem quem vai ser o primeiro a jogar, aprender a perder, lidar com a frustração, saber ganhar sem judiar dos outros colegas, esse é um processo de inserção na sociedade de cidadãos conscientes de suas práticas.

Figura 4. Atividade coletiva



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

A turma foi dividida em 5 grupos de 4 pessoas para que pudessem brincar, mediamos as informações sobre a brincadeira, porém, houve conflito entre os alunos, que era natural de acontecer, pois esse era um jogo em grupo e as opiniões se divergiam, entretanto, esclarecemos as dúvidas dos alunos e solucionamos a problemática, todos queriam participar dessa atividade ficaram contentes com os novos aprendizados.

3.4. O BRINCAR INSERIDO NA LEITURA

Tivemos momentos de leitura para despertar o hábito de ler e promover um maior conhecimento do vocábulo de palavras das crianças, fortalecendo sua criatividade e o senso crítico. Sabemos que, a partir de leituras, a escrita se desenvolve com maior facilidade e melhora a capacidade linguística. No intuito de promover um momento relaxante da aula mudamos o cenário da sala de aula, organizamos a turma em meia lua para que todos pudessem vê as ilustrações do livro e entrar no mundo de imaginação, fazíamos as vozes dos personagens e imitações dos sons dos animais e objetos, dessa forma as crianças ficavam atentas a história e ficavam muito alegres, querendo ouvir mais historinhas e fazer leituras individuais.

Figura 5 - Socialização da literatura infantil



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Diante disso, realizamos contação de histórias para os alunos, porém, esse trabalho precisa ser levado para além da sala de aula, praticado na casa dos educandos, pois, visa estimular o imaginário dos alunos, fazendo com que eles comecem a ter uma noção de mundo a partir do que está sendo exposto, desencadeando o universo fictício e desenvolvendo a criticidade da criança e reflexão.

Figura 6 - Explorando personagens



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Nessa aula, contamos alguns contos infantis, e para que todos ficassem descontráidos levamos pipoca para o momento da leitura, falamos que íamos fazer perguntas sobre os personagens no final para que eles ficassem atentos a toda história. Um dos primeiros passos para a formação do leitor, é chamar a atenção para que ele questione, pense, interogue e se posicione diante dos fatos. As crianças se sentem atraídas pela história quando relacionam a sua personalidade com algum personagem, mesmo que não seja de uma maneira direta, mas elas se identificam, tomam partido na escolha dos seus personagens favoritos, e é nesse momento que elas costumam externar suas opiniões, foi com esse propósito que decidimos explorar os personagens da história, para que houvesse essa interação coletiva e dinâmica.

3.5. JUNTANDO SÍLABAS E PALAVRAS

Elaboramos o recurso com a finalidade de ensinar o aluno a identificar e comparar os diferentes fonemas e as formas que podem posicioná-los, para formar diferentes palavras. Optamos pelo processo de formação das palavras por meio das junções silábicas, explicamos que cada palavra é formada por sílabas, e fazendo a junção podemos criar uma variedade de palavras.

Figura 7 - Formando palavras

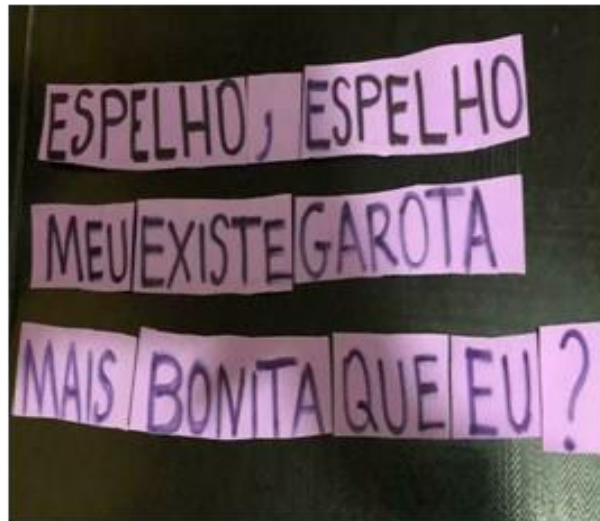


Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Este recurso foi feito com EVA e escrita manual da palavra “cebolinha” que estavam contidas na tirinha, ele nos ajudou a orientar de forma visual as crianças a identificar as letras e formar os sons das palavras. Dessa forma, demos segmentação em sílabas e trabalhamos os fonemas, a aluna da foto ficou muito feliz em conseguir realizar essa atividade, visto que anteriormente havia dito “eu não sei ler tia” e ela pode perceber sua capacidade de conseguir brincando com as sílabas.

Quando o aluno avança da hipótese silábico alfabético, ele deve fazer atividades da hipótese alfabética, sendo assim ao invés de trabalhar com fragmentação de sílabas, elaboramos exercícios de construção de pequenos textos. Seguindo esse pensamento o dominó de palavras é um jogo muito eficaz.

Figura 8. Dominó de palavras



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

Esse jogo possibilita a interação entre as palavras e os jogadores. Além do mais, o dominó é um método construtivo, desafiador e que desenvolve o aprendizado de forma dinâmica, pois a aprendizagem vai muito além do ler e escrever. Para Santos (2021) O jogo tem a função de assimilar a realidade, a criança expressa suas emoções através dos jogos, busca solucionar conflitos, aprende a respeitar regras e aprende a importância da socialização a partir das brincadeiras. Dessa forma, o lúdico proporciona ao aluno um conhecimento que não tem como base o ensino mecanizado, mas busca um saber inovador, desinibido e concreto. O jogo possibilita desenvolver uma série de desempenhos, como o raciocínio lógico, a atenção e as interações, que permite momentos de troca de conhecimento, comunicação e o compartilhamento de informações, esse jogo foi construído com essas palavras com o intuito de trabalhar o texto da tirinha apresentada na aula, além do mais reforçar o uso dos sinais de pontuação.

3.6. ALFABETO MÓVEL

Este é um recurso manipulável indispensável para a leitura e escrita das crianças. Através desse material, os alunos conseguem reconhecer as letras e na pronúncia perceber os seus sons individuais. Produzimos o alfabeto para acelerar o processo de alfabetização das crianças na hipótese pré-silábica com o objetivo de familiarizá-las com as letras, visando também o processo de escrita e leitura.

Figura 9. Letras do alfabeto



Fonte: Arquivo autoral, 2022.

A utilização dos recursos pedagógicos serviu de facilitador para o ensino e aprendizagem das crianças, principalmente daqueles que tinham uma dificuldade na concentração. Durante nossas regências, pudemos constatar a diferença de ensinar somente de forma tradicional (giz e quadro) e ensinar também usando recursos, pois, os alunos se empenhavam em aprender tudo sobre os jogos e ficavam ansiosos para responder perguntas que fazíamos sobre o assunto abordado da aula, além de interagirem bastante. O lúdico foi um facilitador no desenvolvimento de cada um, e trabalhar o alfabeto móvel, proporcionou aos alunos o conhecimento do universo das letras de forma diferenciada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar o processo de desenvolvimento de alunos a partir de atividades lúdicas que nos permitiu perceber a importância do lúdico na aprendizagem, pois o professor possibilita para as crianças uma aprendizagem dinâmica, que trabalha não só a didática como um ensino pedagógico, mas fundamenta a construção de conhecimento de mundo, a partir desses percursos alcançamos esses objetivos. Mediante a isto, enfatizamos o lúdico como ferramenta central para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, destacando os aspectos físico, social e cognitivo.

A brincadeira, no ensino, se torna um facilitador de aprendizagem, durante nossas regências percebíamos um entusiasmo nos alunos para saber o roteiro da aula e das próximas aulas, notório a satisfação deles no acolhimento conosco sempre com um abraço carinhoso, interagiram entre si, aprendendo a se relacionar com o

outro, o lado motivacional delas foi ativado, visto que a cada atividade realizada, elas eram parabenizadas pelo empenho e dedicação. Assim, evoluindo a prática pedagógica, que busca exercitar a liberdade de expressão. Entende-se que, o educador precisa traçar estratégias pedagógicas ativas, com o uso de materiais concretos em suas metodologias de aprendizagem para que os resultados alcançados sejam satisfatórios para o desenvolvimento dos alunos, entretanto leva-se em consideração a dificuldade que é elaborar um plano de aula que contemple o lúdico como método de ensino, dado que é preciso tempo e material para preparar os recursos necessários que atenda a demanda de toda a turma e as especificidades individuais de cada aluno, esse olhar atencioso sobre a importância de jogos e brincadeiras, é papel de todo corpo pedagógico, estudos apontam a ludicidade como um instrumento indispensável na educação, através das atividades recreativas os alunos conseguem resolver questões problemas com menor dificuldades.

Contudo, compreendemos que a forma lúdica de trabalho fundamenta a conscientização de estar sempre buscando mais conhecimentos em estudos que nos auxiliem em um trabalho de qualidade empenhado em contribuir no crescimento social dos alunos, minimizando assim o ensino mecanizado que estamos "acostumados", os saberes podem ser reconstruídos visando também a capacitação estudantil dos educandos. Em síntese, a pesquisa permitiu expandir nosso olhar sobre nosso papel pedagógico, contribuindo para que futuramente estejamos aptos a exercer nossa profissão, tendo em vista a abordagem de ensino com recursos educacionais primordiais para uma qualidade educacional.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Reflexões sobre como fazer trabalho de campo.** Sociedade e cultura, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/703/70310103.pdf>. Acesso em 16 maio de 2023.

BRASIL. **Ministério da educação.** Base nacional comum curricular. Brasília, 2018.

FONSECA, Silvani de Lima. **O lúdico como estratégia de aprendizagem na educação infantil.** Universidade Federal do Pará-UFPA. Gurupá- PA, 2023, p. 19. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/5351/1/TCC_LudicoEstrategiaAprendizagem.pdf. Acesso em 28 maio de 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Editora Paz e terra, 24^o edição. São Paulo, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Editora Paz e terra, 66^o edição. São Paulo, 2018.

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica.** Campinas, SP: Editora Alínea, 2021. Disponível em: <https://doceru.com/doc/evs8n8n>. Acesso em: 19 de maio de 2023.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul. Três Cachoeiras, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

PIMENTEL, Eni Maria Santa Brigida. **Práticas pedagógicas de alfabetização do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Castanhal-PA.** Universidade Federal do Pará campus castanhal. Castanhal, 2018. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/1234/1/TCC_PraticasPedagogicasAlfabetizacao.pdf. Acesso em: 14 de maio de 2023.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental, V1. Brasília, 1998, p. 27.

Disponível em:http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 13 de jun de 2023.

SANTOS, Jordana Sanzoni Bruno. **A importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil**. Pontícia Universidade Católica de Goiás. Goiás, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/2201/1/monografia%20jordanna%202.pdf>. Acesso em: 15 de jul de 2023.

SENADO FEDERAL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Coordenação de Edições Técnicas. Brasília, 2017. Disponível em: <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1471>. Acesso em 16 de maio de 2023.

SOARES, Cristina Dallastra. **Prática pedagógica de alfabetizadores do 1º ano: interrogações sobre formação continuada**. Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2018. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/534718/eca_1ed.pdf. Acesso em 14 de maio de 2023.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. Editora contexto, 3 ed. São Paulo, 2005.

SOUZA, ELIANE AZEVEDO. **A importância da ludicidade na educação infantil: o desenvolvimento infantil por meio do lúdico**. Universidade Federal do Pará-UFPA. Belém-PA, 2019, p. 15. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/3215/1/TCC_ImportanciaLudicidadeEducao.pdf. Acesso em: 29 de maio de 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. Ed. São Paulo-SP: Ícone, 1998.

VIEIRA, Alexia. Inep: **56% das crianças brasileiras não foram alfabetizadas na idade certa em 2021**. O povo. Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/brasil/2023/05/31/inep-56-das-criancas-brasileiras-nao-foram-alfabetizadas-na-idade-certa-em-2021.html>. Acesso em: 15 de jul de 2023.

APÊNDICE I- Tabela de informações da escola

Dados da Escola
<p>Turnos: Manhã e Tarde Manhã: 121 alunos matriculados Tarde: 109 alunos matriculados. Total de Alunos: 230</p>
Equipe escolar
<p>Porteiro: um Diretora: um Vice diretora: uma para cada turno do dia Coordenador: um Secretária: um Professores: dez regulares; dois de educação física</p>
Espaço escolar
<p>Copa: 1 Salas de aula: 5 Ventilador nas salas: 2 Quadra: 1 OBS: o espaço é pequeno, de chão batido e não possui cobertura Banheiros: 2, sendo um para menino e o outro para menina e professor(a) Bebedouro: os alunos pegam água da garrafa na copa Coordenação e secretaria: 1 sala para as duas funções Sala da diretoria: 1 Pátio: 1 de entrada e espera</p>
Rotina
<p>Horário de entrada:13:30 Horário de saída:17:30 INÍCIO: -Oração (pai nosso) -Chamada -Atividades da disciplina de língua portuguesa Educação física: 15 hrs até 15:45 nas quintas-feiras Recreio: 15:45 às 16 hrs, no corredor e na quadra Atividades complementares: até a saída às 17:30</p>

APÊNDICE II
Modelo de diagnose

- a) **CAMPO SEMÂNTICO: alimento**

- b) **PALAVRA POLISSÍLABA: abacaxi**

- c) **PALAVRA TRISSÍLABA: farofa**

- d) **PALAVRA DISSÍLABA: bolo**

- e) **PALAVRA MONOSSÍLABA: pão**

- f) **FRASE: O bolo de abacaxi é dela**



DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS N° documentos /2023 - ICED (11.32)
(N° do Documento: 19)

(N° do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 20/07/2023 17:53)
ADRIANE RAQUEL SANTANA DE LIMA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
ICED (11.32)
Matrícula: ###101#6

Visualize o documento original em <https://sipac.ufpa.br/documentos/> informando seu número: **19**, ano: **2023**, tipo: **DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS**, data de emissão: **20/07/2023** e o código de verificação: **ddd2c6a8f9**