



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS FACULDADE DE
EDUCAÇÃO CURSO DE PEDAGOGIA**

**TÍTULO: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS NO
ENSINO FUNDAMENTAL EM DIÁLOGO COM A LUDICIDADE**

GLAUCIENE DO COUTO E SILVA

Manaus

2023

GLAUCIENE DO COUTO E SILVA

**TÍTULO: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS NO
ENSINO FUNDAMENTAL EM DIÁLOGO COM A LUDICIDADE**

Orientação:

Prof. (a) Dr. Raiolanda Magalhães Pereira de Camargo

Manaus

2023

GLAUCIENE DO COUTO E SILVA

**TÍTULO: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS NO
ENSINO FUNDAMENTAL EM DIÁLOGO COM A LUDICIDADE**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Departamento de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Monografia apresentada

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Orientadora Dra. Raiolanda Magalhães Pereira de Camargo

Prof. Especialista Arycia Giseli de Melo Sousa

Universidade Federal do Amazonas

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S586a Silva, Glauciene do Couto e
Alfabetização e Letramento de crianças no ensino fundamental em diálogo com a ludicidade / Glauciene do Couto e Silva. 2023
39 f.: 31 cm.

Orientadora: Raiolanda Magalhães Pereira de Camargo
Coorientador: Márcio de Oliveira
TCC de Graduação (Pedagogia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Ludicidade. 2. Alfabetização e Letramento. 3. Sistema da Escrita Alfabética. 4. Ensino Fundamental. I. Camargo, Raiolanda Magalhães Pereira de. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela minha vida e por ter me ajudado a ultrapassar todas os obstáculos encontrados, e pela determinação para não desanimar durante o período da graduação.

Meus Pais Rosiene do Couto e Silva e Jose Glaucio Silva e Silva, por acreditarem na minha capacidade e sempre me incentivando pela busca de conhecimento, e me apoiando em todas as minhas escolhas e por ter me dado força e apoio nos momentos difíceis na caminhada da vida acadêmica.

Ao meu filho Gabriel Luis do Couto e Silva, que sempre esteve ao meu lado me dando força e apoio para vencer e sempre muito compreensivo quando eu estava sem tempo para ele.

As minhas amigas que fiz no decorrer da caminhada, que me apoiaram nos momentos difíceis, que sempre me incentivaram e vibravam com cada conquista minha.

A minha professora e orientadora Raiolanda Camargo, que muito me ajudou e que acreditou na minha capacidade, contribuindo com suas experiências e conhecimentos nas orientações e motivações dadas.

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram.”

(Jean Piaget)

RESUMO

Esta pesquisa buscou investigar a contribuição da ludicidade no processo de apropriação do sistema da escrita alfabética, revelando como os jogos e brincadeiras podem auxiliar no desenvolvimento do raciocínio lógico, estimulando as crianças a agirem de forma ativa na construção do conhecimento. O lúdico oportuniza uma forma mais prazerosa para a apropriação da língua escrita, além de favorecer o desenvolvimento das habilidades de imaginação e interpretação da realidade necessárias para a formação do leitor e escritor de textos. A metodologia de pesquisa utilizada foi o levantamento bibliográfico, revisando autores como Emília Ferreiro; Ana Teberosky; Artur Gomes de Moraes; Raiolanda Camargo; Luiz Carlos Cagliari; Magda Soares; Margareth Brenner; Ester Calland, Andrea Ferreira, dentre outros. Para isso a pesquisa foi dividida em três capítulos: O Processo de Aprendizagem da Língua Escrita numa Perspectiva Psicogenética, Alfabetização e Letramento em Diálogo com o Lúdico e por fim, Na Diversão se Aprende a Ler e Escrever: Propostas Didáticas para Alfabetizar e Letrar.

Palavras chaves: Ludicidade, Alfabetização e Letramento, Sistema da Escrita Alfabética, Ensino Fundamental.

SUMÁRIO

Introdução.....	08
CAPÍTULO I	
1. O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESCRITA NUMA PERSPECTIVA PSICOGENÉTICA.	
1.1 A teoria da Psicogênese da língua escrita.....	12
1.2 O avanço nos níveis de conceitualização de leitura e da escrita.....	14
CAPÍTULO II	
2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO EM DIÁLOGO COM O LÚDICO	
2.1 Alfabetização e Letramento: O que dizem as teorias.....	20
2.2 A ludicidade como aliada do processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento	24
CAPÍTULO III	
3. NA DIVERSÃO SE APRENDE A LER E A ESCREVER :PROPOSTAS DIDÁTICAS PARA ALFABETIZAR E LETRAR.	
3.1 Proposta Didática: Jogos	27
Considerações Finais.....	37
Referências.....	39

INTRODUÇÃO

O uso de atividades lúdicas na educação tem se mostrado eficaz para o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos em crianças, especialmente na fase de alfabetização. Além disso, o letramento, que é a capacidade de compreender e produzir textos de diferentes gêneros, também pode ser potencializado pelo uso de atividades lúdicas.

As brincadeiras estão presentes na vida da criança desde a Educação Infantil, entretanto na transição para o Ensino Fundamental, quando ocorre a obrigatoriedade para a alfabetização, o brincar fica em segundo plano, havendo uma ruptura com as interações e brincadeiras, eixos norteadores para o trabalho pedagógico com as crianças pequenas. Para Brainer et al. (2012, p.8) “As brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem-estar das crianças no ambiente escolar.”

No caso dos processos de alfabetização e de letramento, a ludicidade pode ser uma ferramenta valiosa para auxiliar nos processos da aquisição da escrita alfabética, capacidade na interpretação de texto e desenvolvimento da fala, visto que “a ludicidade pode ser uma ferramenta essencial para a apropriação dos sistemas de leitura e escrita por parte da criança, considerando-a como instrumento facilitador da aquisição de novos conceitos e habilidades.” (CARVALHO, 2015, p.10).

Os jogos lúdicos auxiliam a desenvolver o raciocínio lógico, estimulam e incentivam as crianças a pensarem de modo a tornarem-se protagonistas no seu processo de aprendizagem, além de oportunizar uma forma mais prazerosa para a apropriação da língua escrita. Para além disso, favorece o desenvolvimento de habilidades de imaginação e interpretação da realidade, necessárias para a formação do leitor e do escritor de textos.

As brincadeiras além de proporcionarem o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor e a socialização das crianças, oportunizam a expressão de seus sentimentos em relação a si e ao meio que a está inserida. É na brincadeira que a criança desenvolve as competências motora, mental, social e criativa. Deve-se

ressaltar, também, que é uma atividade de caráter intrinsecamente humano, e, em razão disso, trata-se de uma forma de expressão típica da infância” (LIMA, JUNIOR, 2020, p.8).

Portanto a ludicidade pode desempenhar um papel muito importante no processo de alfabetização e letramento, tornando a aprendizagem mais envolvente, significativa e prazerosa para as crianças. Ao introduzir jogos, brincadeiras e atividades lúdicas é possível estimular o interesse dos alunos pela linguagem escrita, tornando a aprendizagem mais efetiva.

Por meio de atividades lúdicas, as crianças podem desenvolver habilidades de leitura e escrita de forma natural, explorando e experimentando a linguagem em um ambiente descontraído e divertido. Além disso, o uso de jogos e brincadeiras pode ajudar a melhorar a concentração, a memória e a coordenação motora dos alunos, o que pode contribuir para um melhor desempenho das crianças.

Para além da contribuição do lúdico na alfabetização e letramento de crianças, destacaremos a importância da Teoria da Psicogênese criada pelas pesquisadoras Emília Ferreiro e Ana Teberosky, além de outros estudos realizados por autores de referência no campo da alfabetização como Magda Soares e Arthur Gomes de Moraes.

Assim temos como objetivo geral deste trabalho, conhecer as contribuições da ludicidade nos processos de alfabetização e de letramento, propondo jogos que favoreçam os processos de ensino e aprendizagem para alfabetizar letrando.

Traçamos como objetivos específicos, compreender como se dá o processo de aprendizagem da língua escrita numa perspectiva psicogenética e a sua contribuição para a Alfabetização e Letramento. Também analisaremos as contribuições do uso de jogos e brincadeiras para o processo de apropriação do sistema de escrita alfabética e do letramento nos anos Iniciais do Ensino Fundamental. Dando continuidade ao estudo iremos apresentar algumas propostas didáticas, contemplando a ludicidade nos processos de alfabetização e de letramento.

Estudou-se a temática mediante a perspectiva da dialética por considerá-la como o modo de pensarmos as contradições da realidade, o modo de compreendermos a realidade como essencialmente contraditória e em

permanente transformação (FAZENDA, 2006, p. 36), através de uma pesquisa bibliográfica, com o intuito de estudar diversos autores que abordam os temas sobre ludicidade, alfabetização e letramento, objetos desta pesquisa. O estudo foi realizado a partir dos procedimentos a seguir:

- Pesquisa bibliográfica sobre os principais autores que abordam a temática investigada.
- Pesquisa de perspectivas metodológicas para o diálogo entre ludicidade, alfabetização e letramento.

Este trabalho é composto por três capítulos, contemplando as seguintes temáticas:

O primeiro capítulo aborda a teoria da Psicogênese da Língua escrita criada pelas autoras Emília Ferreiro e Ana Teberosky, a teoria destaca o papel da aprendizagem social na aquisição da leitura e escrita. De acordo com essa teoria, as crianças desenvolvem uma compreensão da escrita e da leitura a partir de suas experiências sociais e culturais, e não como resultado de uma capacidade inata.

O segundo capítulo é dedicado aos estudos realizados pela pesquisadora Magda Soares, dando ênfase a Alfabetização Letramento. Os dois processos são fundamentais para a inserção das crianças no contexto de uma sociedade letrada.

Finalmente, no terceiro capítulo apresentamos quatro propostas didáticas para serem usadas nos processos de alfabetização e letramento, promovendo a reflexão sobre o sistema de escrita alfabética. As atividades escolhidas foram selecionadas em dois materiais analisados: Catálogo divertido: Jogos para alfabetizar (2018) e o Manual do professor Aprender a brincar: sequências didáticas para crianças (2011), ambos produzidos pelos pesquisadores da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), do Centro de Estudo em Educação e Linguagem, CELL. Nos dois materiais didáticos encontramos inúmeros jogos e sequências didática que podem auxiliar os professores em situações didáticas que favoreçam a alfabetização e letramento.

Ao final, fazemos algumas considerações a respeito dos elementos pontuais do trabalho, demonstrando que a ludicidade pode ser uma estratégia

pedagógica para tornar o aprendizado mais divertido e atrativo para os alunos, garantindo efetivamente os processos de alfabetização e letramento.

CAPÍTULO I - O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESCRITA NUMA PERSPECTIVA PSICOGENÉTICA.

1.1 A teoria da Psicogênese da língua escrita

A teoria da Psicogênese foi desenvolvida através de vários experimentos e estudos realizado por Emília Ferreiro e Ana Teberosky, na Universidade de Buenos Aires, com objetivo de apresentar os processos de aprendizado das crianças. A teoria coloca em questionamento os métodos adotados de alfabetização nas escolas na época, método centrados na memorização, no domínio da técnica de escrever, desconsiderando as capacidades cognitivas do sujeito que aprende ao conceber o aprendizado da língua escrita como uma simples aquisição das habilidades de codificação e decodificação da escrita alfabética.

E foi no ano de 1979, que Emília Ferreiro e Ana Teberosky publicaram a sua principal obra intitulada “**Psicogênese da Língua Escrita**”, com a intenção de demonstrar que a criança ao interagir com língua escrita cria várias hipóteses sobre a escrita alfabética sendo, portanto, “guiados pela hipótese de que todos os conhecimentos supõem uma gênese preocupamo-nos em averiguar quais são as formas iniciais de conhecimento da língua escrita” (FERREIRO, TEBEROSKY, 1999, p.272).

Para as referidas autoras, o processo de aprendizado da língua escrita passa por etapas nas quais a criança apresenta avanços e recuos. Segundo as pesquisadoras antes da criança compreender o sistema da escrita alfabética, ela cria hipóteses sobre a escrita, formulando hipóteses sobre o que ela representa. Nesse sentido o meio na qual está inserida irá favorecer a ampliação dos conceitos e ideias para o aprendizado da língua escrita, disparando, “[...] processos de estruturas e reestruturas de hipóteses, por uma progressiva construção de estruturas cognitivas e que podem ser traduzidas como avanços na compreensão sobre o funcionamento do sistema alfabético.” (CAMARGO, 2012, p.1)

No livro **Sistema de escrita alfabética**, o autor Artur Gomes de Morais nos explica que a teoria da Psicogênese da língua escrita criada por Emília Ferreiro e Ana Teberosky compreende a “escrita alfabética como um sistema notacional, e nunca como um “código”. (MORAIS, 2012, p.31), visto que

compreender a escrita como um código é ignorar todo o processo cognitivo para a construção da aprendizagem desenvolvida pelas crianças, e as suas hipóteses gerando de sua interação com a língua escrita.

Segundo o referido autor, a teoria da psicogênese da escrita não trabalha com códigos, e sim com o sistema notacional onde a criança precisa conhecer e se apropriar do sistema alfabético tendo condições de avançar na compreensão das propriedades presentes nesse sistema, conforme estão expostos no quadro.

<p>Propriedades do SEA que o aprendiz precisa reconstruir para se tornar alfabetizado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escreve-se com letras que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos; 2. As letras têm formatos fixos e pequenas variações produzem mudanças em sua identidade (p, q, b, d), embora uma letra assuma formatos variados (P, p, P, p); 3. A ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada; 4. Uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras; 5. Nem todas as letras podem ocupar certas posições no interior das palavras e nem todas as letras podem vir juntas de quaisquer outras. 6. As letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem; 7. As letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos; 8. As letras têm valores sonoros fixos, apesar de muitas terem mais de um valor sonoro e certos sons poderem ser notados com mais de uma letra. 9. Além de letras, na escrita de palavras usam-se, também, algumas marcas (acentos) que podem modificar a tonicidade ou o som das letras ou sílabas onde aparecem. 10. As sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais (CV, CCV, CVV, CVV, CVC, V, VC, VCC, CCVCC...), mas a estrutura predominante no português é a sílaba CV (consoante-vogal), e todas as sílabas do português contêm, ao menos, uma vogal.

Fonte: Livro Sistema da Escrita Alfabética: Artur Gomes de Morais, 2012, (p. 35,36).

Morais explica que para compreender o que a escrita representa, a criança precisa mobilizar esforços para responder duas importantes questões: O que a

escrita nota e como escrita cria essas representações? A escrita nota o som da fala e cria essas representações pela variação na ordem, quantidade e repertório de letras, implicando, portanto, em ações de intervenções didáticas para avançar rumo ao aprendizado da leitura e da escrita.

“A teoria da psicogênese nos ensina que apropriação do SEA não ocorre da noite para o dia, mas, sim, pressupõe um percurso evolutivo, de reconstrução, na qual a atividade do aprendiz é o que gera, gradualmente, novos conhecimentos rumo à “hipótese alfabética” (MORAIS, 2012, p.36).

1.2 O avanço nos níveis de conceitualização de leitura e de escrita

As hipóteses criadas pelos alunos seguem um processo de evolução, onde cada hipótese criada é uma tentativa de compreender o que a escrita representa, e esse processo evolutivo de tentar compreender o que a escrita nota e como a criança se apropria das habilidades de ler e escrever, são denominados pelas autoras de fases evolutivas: **pré-silábica**, **silábica**, **silábico-alfabética**, **alfabética**, caracterizadas da seguinte forma.

“São as hipóteses e os conflitos cognitivos em entender o que a escrita nota que irão conduzir os alunos à compreensão e, conseqüentemente, apropriação e desenvolvimento das habilidades necessárias na aprendizagem da leitura e da escrita” (CAMARGO, 2012, p.2)

• **Nível pré-silábico**

A primeira fase é denominada **pré-silábico**, nessa etapa a criança não estabelece nenhuma relação entre a escrita e a fala, e em um primeiro momento, a criança considera que desenhar é a mesma coisa que escrever. Conforme afirma Moraes (2012, p.32), “Aquilo que chamamos de fase ou etapa pré-silábica constitui, na realidade, um longo período, no qual, para a pergunta o quê, as variadas respostas que a criança vai elaborando têm em comum um desconhecimento”.

Nessa fase a criança cria hipóteses simples sobre a escrita, considerando que escrever é a mesma coisa que desenhar, representando as palavras com o desenho. Nessa fase elas tem dificuldades de diferenciar letras, números, e muitas vezes usam desenhos ondulados, traços as garatujas para representar a escrita. Camargo (2012, p.2) explica que “Nessa fase, sem ainda perceber o que a escrita representa, tentarão reproduzir traços que se assemelham à escrita

padrão, movimentos de linhas ondulados para representar a letra cursiva e traços separados para a letra de imprensa.”

À medida que vai interagindo com a escrita a criança começa a usar as letras de variadas formas, pois compreende que não pode utilizar uma só letra para representar uma palavra e começa a criar algumas hipóteses, mas ainda não consegue perceber que escrita representa os sons da fala. Segundo as referidas autoras Ferreiro, Teberosky (1999, p.192), “A hipótese de que o que escrevem são os nomes, logo se generaliza progressivamente aos nomes de objetos”.

Em uma etapa mais evoluída as crianças começam a diferenciar as palavras que escrevem, onde coisas têm nomes diferentes, sendo assim elas criam duas hipóteses diferentes: a hipótese **quantitativa** e a hipótese de **variedade**, denominada qualitativa

As tentativas de diferenciar entre si as palavras que escrevem, tal como acontece com as palavras que veem ao seu redor, faz as crianças formularem dois tipos de hipóteses originais, nunca ensinadas pelo adulto e que cedo foram descritas por Ferreiro e Teberosky (1979): a hipótese de quantidade mínima e a de variedade. (MORAES, 2012, p.41)

- **Hipótese quantitativa** nessa hipótese a criança acredita que para uma palavra ser lida ou escrita precisa ter no mínimo três letras. “As crianças deste nível pareciam trabalhar sobre a hipótese de que faz falta um certo número de caracteres – mas sempre o mesmo – quando se trata de escrever algo” (FERREIRO, TEBEROSKY, 1999, p.202)
- **Hipótese de variedade** variação de letras e números sem ter uma posição correta. Nessa fase a criança percebe que não pode usar somente uma letra para escrever uma palavra. Conforme afirma Morais (2012, p.40), “No caso da hipótese de variedade, a criança descobre que não se pode ler sequências nas quais todas as letras são iguais e que, para escrever palavras diferentes, não se pode produzir notações iguais”.

Portanto, para a criança avançar de nível devemos trabalhar para desenvolver a estabilidade da escrita, levando a criança a perceber que as palavras sempre são escritas em uma ordem e com letras diferentes, podendo associar o som da palavra com a escrita.

Neste nível é muito importante trabalhar com palavras chamadas de estáveis, como o nome dos alunos pois o nome próprio tem significado para a criança, podemos trabalhar também com palavras com cores diferentes, assim a criança percebe a imagem e o que está representado no papel.

- **Nível silábico**

Nesse nível a criança começa a perceber que a escrita está relacionada com a pauta sonora, no entanto cria a hipótese de que a quantidade de letras a serem escritas corresponde a quantidade de vezes que pronunciamos a palavra, passando assim a utilizar uma letra para cada sílaba na palavra ou para cada vez que abre a boca, sem valor sonoro convencional inicialmente, chamada de hipótese quantitativa.

“Ao ler o que escreveram, tendem a pronunciar a palavra dividindo-a em sílabas e buscando fazer corresponder as letras ou marcas colocadas (no papel ou sobre outra superfície) aos segmentos silábicos orais que pronunciam” (MORAIS, 2012, p.41)

Em um estágio mais evoluído, começa a usar letras para representar as sílabas orais com valor sonoro convencional, usando vogais ou consoantes correspondentes a sílaba pronunciada. A hipótese em questão é chamada de qualitativa.

Sendo assim, nessa fase a criança já tem conhecimento de que a escrita tem relação com a pauta sonora e começam a analisar a representação da escrita.

Um das intervenções que podem auxiliar as crianças nesse nível seriam atividades direcionadas ao desenvolvimento da consciência fonológica e silábica com jogos para identificar palavra maior e menor, sons iniciais iguais com representação sonora e gráfica, rimas, dentre outros.

- **Nível Silábico-Alfabética**

Nessa etapa a criança tem as suas hipóteses aproximadas da escrita alfabética, pois a criança já consegue fazer a relação entre grafema e fonema em grande parte das palavras, porém apresenta algumas dificuldades nas sílabas maiores. Na etapa silábico-alfabética as crianças “Começam a grafar algumas sílabas completas e outras incompletas. Descobrem que a sílaba não pode ser considerada como uma unidade e passam a fonetizar a sílaba.

(CAMARGO, 2012, p.4)

Nessa fase a criança já descobriu que as palavras notam (representação das pautas sonoras), compreendendo que precisa colocar mais letras nas palavras, abandonando a hipótese que precisava colocar uma letra para representar uma sílaba, assim fazendo que as crianças reflitam com mais calma sobre as representações das palavras, se dedicando, portanto, aos pequenos sons das palavras. Segundo Morais (2012, p.44), “Sempre vista como um período de transição, a etapa silábica-alfabética expressa a descoberta de uma mudança radical na questão **como**”.

Assim como em todos os níveis, as crianças passam por conflitos nessa etapa, criando hipóteses **quantitativa** e **qualitativa**.

Na **hipótese quantitativa** as palavras não são representadas somente por duas letras, e há um conflito entre a palavra escrita e o som em algumas palavras.

Na **hipótese qualitativa** algumas pronúncias das palavras entrarão em conflitos, pois em alguns casos a escrita não representa o som, e o som não representa a escrita, conforme afirma Ferreiro e Teberosky (1999, p. 217) “O meio ofereceu um repertório de letras, uma série de equivalentes sonoros para várias delas...”

Portanto, no nível silábico-alfabético a criança tenta ao máximo estabelecer a relação correta entre sons e letras entendendo que as sílabas possuem mais de duas letras com diferentes combinações (vogais com consoantes ou vogais com vogais), na tentativa de tornar a escrita compreensível e assim avançar para o nível alfabético.

Nessa fase é importante propor atividades para a sistematização correta entre letras e sons como cruzadinhas e jogos de alfabeto móvel.

• **Nível Alfabético**

Nessa fase a criança já está no último estágio da evolução da escrita, a criança passa a compreender que as letras representam unidades menores do que somente as sílabas. Quando está no nível alfabético, ela consegue fazer a relação entre fonema e grafema quase que integralmente, e descobre que a escrita tem a sua função social. Porém ainda podem existir alguns erros na transcrição da fala e alguns erros ortográficos.

“Ao chegar a este nível, a criança já franqueou a “barreira dos códigos”; compreendeu que cada um dos caracteres da escrita corresponde a

valores sonoros menores que a sílaba e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrever” (FERREIRO, TEBEROSKY, 1999 P. 219)

Umas das dificuldades que a criança irá enfrentar será os erros ortográficos, e na leitura, pois alguns sons serão representados de outra forma na escrita e inversamente a escrita não representará a pauta sonora e com isso fará que, na escrita ocorra a ausência de letras e fonemas. Nesse sentido, a criança aperfeiçoará seus conhecimentos dos valores sonoros e desenvolvendo habilidade nos processos da representação do oral em escrito e na compreensão do escrito no oral.

“O domínio da escrita alfabética, portanto, implica não só o conhecimento e o uso “cuidadoso” dos valores sonoros que cada letra pode assumir, no processo de notação, mas o desenvolvimento de automatismos e agilidades nos processos de “tradução do oral em escrito” (no ato de escrever) e de “tradução do escrito em oral” (no ato de ler). (MORAIS, 2012 p. 47)

Algumas atividades de intervenção que podem ser utilizados para auxiliar no processo alfabético seria: leitura oral, pequenas produções de textos, organização de sílaba para formar frases.

Desse modo, a teoria da Psicogênese da língua escrita possibilita os educadores mudarem suas práticas pedagógicas, deixando o método tradicional e dando atenção aos ser que aprende e sua compreensão em cada uma das fases evolutivas da pesquisa feita por Ferreiro e Teberosky.

CAPÍTULO II - ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO EM DIÁLOGO COM O LÚDICO

2.1 o que dizem as teorias.

Magda Soares (2020) no seu último livro **Alfalettrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever** nos explica que **alfabetização** e letramento são processos que embora distintos, estão interligados pois a alfabetização só tem sentido quando é construída por meio de práticas sociais da leitura e escrita que representam o letramento e atividades direcionadas para a reflexão sobre o sistema de escrita alfabética. Sendo assim é de fundamental importância que se ensine a criança a ler e escrever no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita simultaneamente.

“Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes” (SOARES, 2020 p. 27).

Sabendo que alfabetizar não é um processo de codificar e decodificar letras e sons, nem um processo de memorização de fonemas, ou a simples consciência fonológica, característica fortemente adotada nas práticas por muito tempo em sala de aula e até hoje, faz-se necessário compreender a alfabetização como um processo de aprendizagem do sistema da escrita alfabética.

Com base no exposto podemos considerar que alfabetização é um processo de construções de hipóteses sobre o sistema da escrita alfabética, e será por meio da interação com o meio que criança irá construir hipóteses para se apropriar da língua escrita, fazendo o uso nos contextos sociais e culturais em que a escrita está presente.

“Alfabetização é processo de apropriação da tecnologia da escrita isto é um conjunto de técnicas e procedimentos, habilidades necessárias para a prática da leitura e escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética...” (SOARES, 2022, p.27).

Na aquisição da escrita é necessário que a criança reflita sobre os segmentos sonoros da palavra, e estabeleça relação entre o som e a representação gráfica do sistema alfabético, a aquisição da escrita tem uma ligação com a consciência

fonológica, pois a criança terá que desenvolver diferentes habilidades para desenvolver a hipótese silábica. Sobre essa consciência é necessário entender que.

“Essa capacidade de refletir sobre os segmentos sonoros da fala é que se denomina consciência fonológica: a capacidade de focalizar e segmentar a cadeia sonora que se distinguem por sua dimensão: a palavra, as sílabas, as rimas, os fonemas. (SOARES, 2022, p. 77).

A consciência fonológica pode ser um facilitador no processo de alfabetização ao possibilitar a reflexão sobre os sons das palavras, pois a criança tem uma grande capacidade de manusear o brincar com os sons e as estruturas das palavras.

Desse modo cabe ao educador trabalhar com atividades lúdicas que possam contribuir para a aprendizagem do aluno, que é para além do brincar. “Numa outra frente de trabalho, temos jogos com palavras e situações lúdicas que permitem às crianças brincar com as palavras, explorando, mais uma vez, suas dimensões sonoras e gráficas”. (MORAIS, 2012, p.68)

Com o objetivo de criar situações para que o aluno se desenvolva e adquira sua autonomia, o processo de ensino de aprendizado da alfabetização deve ser trabalhado de modo organizado em que a leitura e escrita sejam desenvolvidas de forma significativa para a criança.

Cagliari (,2010, p. 39), alerta sobre essa questão afirmando que “No ensino é muito importante o que se diz; na aprendizagem, o que se faz, mesmo quando o fazer significa dizer. Aprender não é repetir algo que ensinado, mas criar algo semelhante, a partir da iniciativa individual de quem aprender”.

O autor estabelece uma comparação entre o método de ensino e aprendizagem, onde o método de ensino é inapropriado, pois estabelece que o aluno não possui conhecimento e na escola serão acrescentados conhecimentos. O método de aprendizado por sua vez é voltado na reflexão compreendendo que a criança já carrega consigo um aprendizado antes de frequentar a escola.

O método de ensino é comum em escolas e nessa perspectiva o aluno é visto como alguém que está iniciando seus conhecimentos sem ter alguns conhecimentos prévios. “Nesse caso, a situação inicial do aprendiz é interpretada como um começo absoluto de tudo, o marco zero de uma caminhada, uma

página em branco onde se vai começar a escrever sua vida escolar. (CAGLIARI, 2010, p.44)

A metodologia adotada nesse método é pautada na reprodução de um modelo pronto, sem nenhuma reflexão da linguagem e na montagem e desmontagem de palavras chaves e de sílabas geradoras. “As sílabas geradoras (o bá-bé-bi-bó-bu) nada mais são do que a organização dos pedaços de palavras, extraídos das palavras-chave, para os alunos construírem palavras conhecidas e palavras novas” (CAGLIARI, 2010, p. 45).

As cartilhas adotam o princípio da repetição, desconsiderando todo o processo de aprendizado do aluno, pois o aluno não é estimulado a criar hipóteses e nem refletir sobre a atividade proposta. As cartilhas alfabetizam através de palavra chaves e de sílabas geradoras, desconsiderando os conhecimentos que os aprendizes apresentam sobre a língua escrita. “Todas as lições têm a mesma estrutura: partem de uma palavra-chave, ilustrada com um desenho, e destacam as sílabas geradoras, que é quase sempre a primeira sílaba da palavra.” (CAGLIARI, 2010, p.83)

Sobre o outro enfoque, o referido autor explica que a metodologia de aprendizado compreende que aluno é um ser racional que ao entrar em um ambiente escolar já possui conhecimentos prévios que foram adquiridos no decorrer da sua vida “Leva em conta o fato essencial de que o aprendiz, como um ser racional, vai juntando conhecimentos adquiridos pela vida toda, a partir do momento que nasce” (CAGLIARI, 2010. P.53)

Cagliari esclarece que cada aluno possui sua história de vida e cabe ao professor conhecer cada uma dessas histórias, pois será um ponto de partida para o processo de aprendizagem, devendo o método ser focado nas reflexões e pensamentos dos alunos.

“No método baseado na aprendizagem e na reflexão, a situação inicial de cada aprendiz é diferente, porque cada um tem a sua própria história de vida e conhecimento. Como diz a velha recomendação da metodologia, deve-se partir sempre da realidade da criança.” (GAGLIARI, 2010, p.53).

Para o professor que adotar o método de aprendizagem, ele trabalhará no coletivo, dando explicação para toda a turma, mas quando solicitado por um aluno ou um grupo ele irá dar uma atenção adequada sempre que a criança tiver

necessidade de esclarecimento, pois cada aluno reage de uma maneira diferente na construção de conhecimento. “O professor deverá dizer coisas de interesse comum, voltando-se para toda a classe, e outras de interesse particular, nos momentos adequados, ensinando uma questão ou outra a um ou mais alunos, de maneira especial.” (CAGLIARI, 2010 p. 55).

O professor será o mediador entre o conhecimento e o aluno, ajudando a criança na construção do conhecimento. Assim, as crianças vão construindo competências para buscar explicação e soluções para construir o saber.

Para que isso ocorra o aluno precisa ter autonomia para realizar suas atividades partindo sempre de seus conhecimentos prévios. “Ser um mediador, aqui, é ajudar o aprendiz a construir seu conhecimento, passando a ele as informações adequadas, explicando o que tem de ser explicado.” (GAGLIARI, 2010 p. 56).

No método de aprendizagem o aluno aprende primeiro a leitura, e depois passa a se preocupar com a escrita ortográfica, já no método de ensino primeiramente os alunos aprendem a escrever usando as habilidades já dominadas.

“Os dois métodos podem alfabetizar, mas o método 1 o fará de uma maneira indesejável, embora aparentemente adequada. O método 2 exige experiências e competência do professor, paciências dos pais e uma escola preparada para ser uma oficina de trabalho, não apenas uma sala de aula onde o professor ensina e o aluno de se virar para aprender.” (GAGLIARI, 2010. p. 61).

Os argumentos de Cagliari são importantes, pois consideram que as crianças que estão aprendendo a ler e escrever devem ser considerados sujeitos cognoscentes, ativos no processo de apropriação da língua escrita, cabendo aos professores articular o ensino com a aprendizagem.

Assim para garantir que a aluno atenda as demandas da sociedade atual é necessário que ela seja um sujeito alfabetizado e letrado, interagindo com diversos portadores de textos numa perspectiva que favoreça a ludicidade como os textos de tradição oral: parlendas, músicas, trava-línguas e adivinhações ao mesmo tempo que reflete sobre as propriedades do sistema de escrita alfabética (SEA).

Nesse contexto, para a criança se tornar um sujeito letrado ela precisa ter tido contado com práticas e leituras e escritas antes mesmo da educação formal, através das experiências culturais, por meio de ambiente letrado, que favoreça a convivência com livros, jornais, revistas instrumentos que motive a criança a ler e escrever.

Portanto alfabetização e letramento são processos ligados um ao outro, que devem ser trabalhos juntos, mas sempre respeitando as especificidades cada um. Se faz necessário promover a conciliação entre os dois processos de aprendizado e para que isso ocorra é preciso adotar práticas pedagógicas em que as crianças tenham experiências variadas com a leitura e escrita, apresentando uma variedade de tipos de gêneros textuais.

É importante destacar que não basta a criança saber ler e escrever ou codificar a escrita alfabética, mas é preciso que ela consiga fazer uso da leitura e escrita e que consiga passar por diversos tipos de gêneros textuais e identificar a função desses textos. Conforme afirma Soares (2020, p.39) “Para possibilitar a integração desses dois processos, o texto deve ser sempre o eixo central das atividades de alfabetização e letramento.”

Portanto alfabetizar e letrar implica em favorecer práticas pedagógicas, que façam sentido para a vida e o cotidiano do aluno, formando leitores autônomo e críticos. Cabe ao professor ter uma nova visão do ensino da leitura apresentando textos de diversos gêneros, mudando suas práticas pedagógicas tradicionais, por experiências que façam sentido ao aluno.

Essas práticas exigem que as crianças desde muito pequena tenham contato com a cultura letrada, antes mesmo de frequentar a escola, pois em todos os lugares existe alguma forma de escrita.

2.2 A ludicidade como aliada do processo de ensino e aprendizagens da alfabetização e letramento.

O lúdico pode se apresentar de diversas formas, dentre elas por meio de brincadeiras, jogos, músicas, dança, podendo contribuir para o desenvolvimento de habilidades tanto no contexto educacional como social, pois o ato de brincar é uma atividade humana, não é somente uma mera diversão, mas um processo de desenvolvimento da criança.

“Por conseguinte, podemos conceber o ser humano em sua totalidade, dotado de expressão racional, mas também de dimensões lúdicas. Para tanto, torna-se necessário refletirmos sobre a ludicidade emergente nas relações humanas, estando associada não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento de atitude do sujeito, criança ou adulto, envolvido numa ação.”

(VOTTO, PORCIÚNCULA, 2022, p.22)

É no brincar que a criança cria e realiza representações da sua realidade, mostrando que é a cultura lúdica resulta da interação social com jogos, brincadeiras e brinquedos. Para as autoras supracitadas (2022, p. 19) “A brincadeira é um espaço de criação cultural, um conjunto de regras e significados que cada criança adquire sua cultura lúdica brincando.

Desse modo, a ludicidade pode ser compreendida como uma ferramenta pedagógica com o objetivo de aperfeiçoar os processos de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento tornando-o prazeroso e motivador. Brainer e Teles (2012, p.22) afirmam que “nessa perspectiva, o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas”.

Sendo assim, o lúdico oportuniza ao aluno criar e recriar diferentes experiências vivenciadas por eles, permitindo que seja observado como um instrumento para garantir o desenvolvimento da criatividade e a consolidação de conhecimentos mediante diversas experiências lúdicas. “A ludicidade vem se constituindo como um fenômeno que pode ser desenvolvido em diversos ambientes, proporcionando diferentes experiências àqueles que as vivenciam.” (VOTTO, PORCIÚNCULA, 2022, p.19).

Desse modo, as atividades lúdicas proporcionam a diversão e a interação entre os pares, fortalecendo o desenvolvimento integral do aluno, ampliando o processo de ensino e aprendizado e contribuindo nas ações corporais, no raciocínio lógico e na concentração das crianças. Para as autoras Rosa, Brainer, Cavalcante (2012, p.7) “Brincando e interagindo com pares, por meio de jogos e outras atividades lúdicas, as crianças têm oportunidade de incrementar suas capacidades de memorização, enumeração, socialização, articulação, entre outras,”.

Isso significa que ao brincar a criança imagina, representa, reproduz regras, trabalha coletivamente, sendo, portanto, inúmeros os benefícios que as crianças adquirem no ato de brincar. Assim, cabe ao educador compreender e oportunizar aulas prazerosas que façam uso das brincadeiras para ensinar de maneira significativa. Votto, Porciúncula (2022, p.22), sinalizam que “Compreendemos que atrelar os aspectos lúdicos à educação seria uma oportunidade de tornar a aprendizagem agradável, prazerosa e que confira significado às atividades que a ela estão ligadas.

Partindo do pressuposto que os jogos e as brincadeiras são necessidades da criança, e que fazendo o uso devido para as práticas pedagógicas pode estimular e facilitar o processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento, precisamos compreender que “Jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído. Por meio dessas atividades lúdicas, pode-se criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado.” (BRENNER, TELLES 2012, p.22)

Dessa forma, trabalhar com o lúdico pode ser enriquecedor e significativo, pois alunos experimentam algo novo, adquirem habilidades cognitivas e físicas mediante experiências lúdicas favorecedoras para o aprendizado da língua escrita.

Ademais, as atividades lúdicas trabalhadas como ferramenta para processo de alfabetização e letramento aumentam o vocabulário dos alunos, o raciocínio lógico, permitindo a criança avançar em suas hipóteses sobre a língua escrita.

Os jogos proporcionam o avanço nas habilidades de consciência fonológica, fonêmica e correspondência grafofônica permitindo o avanço da apropriação da leitura e escrita.

“Para os alunos em processo de apropriação do Sistema de Escrita, os jogos ou atividades de análise fonológica são importantes instrumentos para o aprendizado da língua, pois levam os aprendizes a pensar nas palavras em sua dimensão não só semântica, mas também sonoro-escrita. Refletir sobre a relação entre a escrita e a pauta sonora ajuda os estudantes a estabelecer e sistematizar as relações entre letras ou grupos de letras e os fonemas com mais eficiência, princípio fundamental para a alfabetização” (FERREIRA, ROSA, CAVALCANTE, 2012, p.10)

CAPÍTULO III - NA DIVERSÃO SE APRENDE A LER E A ESCREVER: PROPOSTAS DIDÁTICAS PARA ALFABETIZAR E LETRAR.

A partir do arcabouço teórico discutido, apresentamos nesta seção, algumas propostas didáticas para promover a alfabetização na perspectiva do letramento, tomando como referência a análise realizada nos cadernos **Catálogo Divertido: Jogos para alfabetizar e o Manual do professor: Aprender e Brincar na Alfabetização**. Os referidos cadernos valorizam as capacidades cognitivas dos aprendizes da língua escrita, considerando que a alfabetização implica em uso e reflexão sobre a língua numa abordagem lúdica e reflexiva.

3.1 Proposta didática: Jogos para alfabetizar

Os jogos na alfabetização representam um recurso que contribuirá no processo de aquisição da escrita alfabética, pois traduz-se numa estratégia metodológica, que oferece uma aprendizagem efetiva, significativa e prazerosa para as crianças.

Os jogos didáticos são fonte importante no desenvolvimento da alfabetização, dando possibilidade para as crianças se apropriarem de conhecimentos e das propriedades do sistema da escrita alfabética. É no jogar que as crianças desenvolvem habilidades necessárias para o processo de alfabetização e letramento.

No catálogo divertido: Jogos para alfabetizar (2018) encontramos jogos que contribuem para alfabetização numa perspectiva lúdica. Os jogos foram criados pelo grupo de pesquisa Centro e Estudos de Educação e Linguagem - CELL da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) de modo a permitir que as “crianças possam avançar no processo de alfabetização de maneira mais agradável e reflexiva.” (LIMA et al, 2018, p.7).

Sendo assim, selecionamos 3 sugestões de atividades que contemplam a aprendizagem do funcionamento do sistema de escrita alfabética, permitindo que as crianças analisem os valores sonoros das palavras, as relações entre letras e fonemas, sendo capazes de estabelecer as correspondências grafofônica (letras e sons).

1 - Rimou Ganhou (21 a 27)

Objetivo Didático

- Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores que as sílabas;
- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das palavras;
- Perceber que as palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais no final, comparando e identificando as rimas de cada palavra.
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Finalidade do Jogo

- Vence o jogo o grupo quem chegar primeiro ao fim do tapete de rimas.

Jogadores

- Cinco grupos, com, no mínimo, dois jogadores.

Peças dos Jogos

- Um tapete
- Quarenta cartelas com figuras
- Um CD
- Uma ampulheta
- Duas cartelas com as letras das músicas do jogo.

Regras

- Para começar o jogo, deve-se forrar o tapete no chão e espalhar as cartelas com figuras em local distante do tapete, também no chão;
- Um jogador de cada grupo deverá se posicionar na primeira casa do tapete (início). Os outros jogadores ficarão responsáveis por procurar as cartelas no chão;
- Ao iniciar o jogo, deve-se executar uma música do CD. Em cada rodada, será tocada uma música;
- No final de cada música, o mediador deverá desafiar os jogadores a procurar uma figura que rime com a palavra dita. Os jogadores responsáveis por procurar a cartela terão quarenta segundos, cronometrados pela ampulheta, para entregá-la com a figura correta para o jogador que estiver no tapete;
- Cada grupo só poderá entregar uma cartela ao jogador que está no tapete;

- Se a cartela estiver correta, o grupo avançará uma casa;
- Se a cartela estiver incorreta ou se algum grupo não colocar nenhuma cartela no tapete, o grupo não avançará uma casa e devolverá a cartela incorreta;
- Se, em alguma rodada, todos os grupos errarem, a rodada será repetida;
- Vencerá o jogo o grupo que chegar primeiro ao fim do tapete.

Repertório de Palavras

- BALÃO – FEIJÃO – PÃO – MÃO – VIOLÃO MEL – ANEL – PINCEL – CHAPÉU – CÉU BACIA – PIA – MELANCIA – BIJUTERIA – BATERIA CAMISETA – CANETA – AMPULHETA – MAÇANETA – LUNETAS GAIOLA – CARTOLA – MOLA – BOLA VARINHA – GALINHA – RAINHA CASTELO – COGUMELO – CHINELO OLHO – FERROLHO - REPOLHO CASA – PIRULITO – BONECA – BOCA – SOL – ELEFANTE – BORRACHA – PETECA – MAÇÃ – CARRO.

Música do Jogo

- **Faixa 1 – Rime com Pavão**

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

Como CHÃO e VAGÃO?

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

ÃO, ão, ão, ão!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com PAVÃO.

A minha palavra é (...)!

- **Faixa 2 – Rime com Pastel**

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

Como QUARTEL e PAPEL?

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

EL, EL, EL, EL!

Vai demorar o dia todo,

Vai demorar a noite inteira!

Procure uma palavra que rima com PASTEL.

A minha palavra é (...)

Como foi discutido nessa pesquisa, o jogo em questão irá permitir que a criança faça associação entre as correspondências de grafemas e fonemas, permitindo a aquisição da escrita com maior facilidade, pois a jogo irá o potencializar o processo de consolidação das sílabas, necessário para a leitura autônoma das palavras. Ademais, desenvolve a consciência fonológica que permitirá que a criança identifique e combine sons semelhantes.

2 - Quebra cabeça: figura misteriosa (pg. 29 a 33)

Objetivos Didáticos

- Possibilitar o contato com as letras e palavras, a partir da exploração das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), de forma lúdica e reflexiva, consolidando aprendizagem já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos a partir de hipóteses criadas no desenvolvimento do jogo.
- Compreender o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética, de maneira que o aluno perceba que o sentido do sistema da escrita está entre as letras e a pauta sonora.
- Fazer com que as crianças compreendam a utilização dos símbolos convencionais para a escrita da palavra, e que se escreve com letras que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos. (conforme exposto do quadro do autor Artur Gomes, p.14)
- Entender que palavras diferentes variam quanto a número de sílabas, e o repertório e ordem de letras, e que as letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem, segundo exposto do quadro (pg.14).

Finalidade do Jogo

- Ganha o jogo o primeiro jogador que conseguir montar uma sequência de três quebra-cabeças e ordenar os nomes das figuras descobertas corretamente.

Peças do Jogo

- Nove fichas com dicas sobre os nomes das figuras, por exemplo, se for um bicho (BOI): Este bicho tem quatro patas; possui pelos, tem chifres, entre outras dicas.
- Base em papelão e emborrachado com suporte em velcro para montagem e fixação do quebra-cabeça;
- Setenta e duas caixas de fósforos, cada uma com pedaços de figuras (nove conjuntos de oito caixas, que formam nove figuras);
- Nove envelopes com as fichas de letras que formam os nomes das figuras do quebra-cabeça;
- Cartela com as figuras e lacunas para montar o nome com as letras móveis.

Regras do Jogo

- Cada grupo receberá um conjunto de caixas de fósforo que formam uma figura;
- O professor lerá as fichas com as dicas das imagens a serem formadas;
- Cada grupo deverá montar o quebra-cabeça e descobrir a figura;
- Após descobrir a figura, o grupo deverá encontrar um envelope com a figura e as letras que formam o nome da figura;
- Após encontrar o envelope, o grupo deverá ordenar as letras e montar o nome da figura em uma cartela lacunada com a figura e os respectivos quadrados para cada letra;
- Caso o grupo não consiga montar o nome sozinho, o professor deve auxiliá-los com dicas; Após a montagem, deverá ser realizada a contagem dos pontos de cada grupo;
- Cada imagem montada corretamente, com a formação correta da palavra valerá cinco pontos (cada grupo pode marcar, no máximo, quinze pontos).
- Cada dica que o professor fornecer equivalerá a menos um ponto.

- O grupo que montar os três quebra-cabeças, formar os seus respectivos nomes primeiro e obtiver maior pontuação será o grupo vencedor.

Repertório de figuras

- Figuras de animais: elefante, jacaré e rato Figuras de frutas: melancia, laranja e uva Figuras de brinquedos: bicicleta, peteca e pipa.

O jogo em questão é uma excelente estratégia para alfabetização, podendo de acordo com os objetivos didáticos atender crianças com diferentes hipóteses sobre a escrita, favorecendo a leitura global das palavras, reconhecimento das letras, entendimento de que a escrita representa o som da fala, dentre outros.

3 - Uno silábico (pg. 40 a 41)

Objetivo Didático

- Auxiliar as crianças a identificar à sílaba inicial das palavras, podendo ser jogado pelas crianças a partir do nível silábico, com finalidade que elas comecem a compreender que a escrita nota a fala e que as palavras são compostas por diferentes sons.
- Identificar semelhanças sonoras entre palavras diferentes, para que as crianças compreendam que palavras diferentes compartilham as mesmas letras, Conforme afirma Moraes (2012, p.40), “No caso da hipótese de variedade, a criança descobre que não se pode ler sequências nas quais todas as letras são iguais e que, para escrever palavras diferentes, não se pode produzir notações iguais”.

Finalidade do Jogo

- Fazer com que as crianças tomem consciência dos sons das palavras.

Peças do Jogo

- Dezoito cartas coloridas com imagens e palavras correspondentes. As cartas são divididas em seis trios de cores diferentes. Os trios combinam em relação às cores (vermelho, verde, roxo, amarelo, azul, laranja) e às sílabas iniciais das palavras (FA, VA, TA, PA, MA, BA).
- Seis cartas de ação (em que o próprio jogador poderá escolher uma cor e sílaba para dar sequência ao jogo).

Regas do Jogo

- Embaralhar as cartas;
- Entregar quatro cartas para cada jogador;
- As demais cartas devem ficar disponíveis num montinho para serem utilizadas ao longo do jogo;
- Para dar início ao jogo, cada participante deverá lançar o dado. Quem tirar o número maior começará lançando na mesa uma carta de sua escolha.
- Na sequência, os jogadores deverão apresentar uma carta que contenha uma palavra / figura que comece com a mesma sílaba inicial da última carta lançada.
- As cartas de ação poderão ser lançadas a qualquer momento, desde que o jogador esteja na sua vez de jogar.
- Quando nenhum jogador tiver carta que contenha uma palavra iniciada com a sílaba inicial da palavra lançada na mesa, deve-se iniciar a próxima rodada, em que novamente os jogadores devem lançar o dado, para decidir quem lançará a próxima carta. Novamente, os jogadores devem depositar na mesa, em ordem de jogada, as cartas que contenham palavras que comecem com a sílaba inicial da palavra lançada.
- Ganha o jogo quem conseguir descartar todas as suas cartas.

Repertório de cartas do jogo de acordo com as cores e sílaba inicial:

- Cor laranja, sílaba MA – mala, macaco, maça.
- Cor verde, sílaba VA – vaca, varal, vagalume.
- Cor roxo, sílaba TA – tatu, tapete, tablet
- Cor vermelho, sílaba BA – bala, baleia, batata
- Cor azul, sílaba PA – papa, pato, papagaio
- Cor amarelo, sílaba FA – fada, fazenda, faca.

O jogo em questão irá permitir que a criança perceba que palavras são compostas por unidades sonoras (sílabas) e que palavras diferentes compartilham pedaços ou sons iguais. Nesse jogo a consciência fonológica é trabalhada através da exploração das sílabas iniciais das palavras, permitindo que a criança tenha a capacidade de perceber as semelhanças sonoras, fazendo a conexão entre os

fonemas e grafemas, promovendo assim, a aquisição da leitura e escrita.

- **Manual do professor: Aprender e Brincar na Alfabetização (2021)** Ao analisar o manual, encontramos sequências didáticas que contribuem para alfabetização lúdica. As sequências didáticas foram criadas pelo grupo de pesquisa do Centro de Estudo em Educação e Linguagem - CELL de modo a permitir que a criança tenha a capacidade de produzir textos nos diversos gêneros textuais, promovendo a reflexão sobre o funcionamento do Sistema da Escrita Alfabética. No manual são apresentadas atividades que favorecem a apropriação do Sistema da Escrita Alfabética, bem como as habilidades necessárias para a produção de textos.

“Todas as sequências objetivam que as crianças desenvolvam capacidades de reflexão sobre temáticas diversas e de argumentação, apropriando-se de conhecimentos aprofundados sobre a natureza e a sociedade. Leitura, escrita e oralidade são eixos centrais do trabalho pedagógico, na perspectiva de reflexão acerca de gêneros discursivos e práticas sociais em que tais gêneros emergem” (LEAL, et al. 2021, pg. 12).

Tomando como referência a análise do material, finalizo a seção com a apresentação de uma sequência didática elaborada por mim. A sequência tem como gênero textual a parlenda, escolhida por ser um gênero textual com marcas fortes da oralidade, fazendo parte das tradições orais e muito utilizado nas brincadeiras infantis. A parlenda aguça o imaginário das crianças e mobiliza de forma lúdica e divertida as brincadeiras com as palavras, motivando o aprendizado da leitura e da escrita.

- **Proposta**

“Cadê o toucinho que estava aqui?”

Cadê o toucinho que estava aqui?

O Gato comeu.

Cadê o gato?

Foi para o mato.

Cadê o mato?

Pegou fogo.

Cadê o fogo?

A água apagou.
Cadê a água?
O boi bebeu.
Cadê o boi?
Foi amassar trigo.
Cadê o trigo?
A galinha espalhou.
Cadê a galinha?
Foi botar ovo.
Cadê o Padre?
Foi rezar missa.
Cadê a missa?
Está no altar.
Cadê a altar?
Está na igreja.
Cadê a igreja?
Fica por aqui, por aqui, por aqui.

*fonte (Domínio Popular)

• **Sugestões de encaminhamentos a serem desenvolvidos com as crianças.**

No primeiro momento, realizaremos uma roda de conversa com as crianças, apresentando a parlenda em cartaz exposto na sala para que as crianças tenham contato com o texto, realizando uma leitura apontada e coletiva com as crianças.

Em seguida perguntar para as crianças se conhecem outras parlendas. Caso conheçam, fazer uma lista das parlendas indicadas pelas crianças para ler na sala de aula

No segundo momento solicitar que as crianças localizem na parlenda que estará exposta no cartaz, palavras ditadas pela professora, com algumas perguntas norteadoras que irão facilitar a localização das palavras, como: “onde está a palavras toucinho”, “Por que você acha que é essa palavra?”, “Que outra palavra você conhece que começa com a mesma letra da palavra toucinho?”

Posteriormente trabalhar a organização do texto, com tiras de papel onde estão escritas as frases da parlenda. Pedir que as crianças montem a parlenda na ordem correta

No terceiro momento oportunizar atividade para que as crianças possam trocar ideias e avançar na hipótese de escrita e leitura. Separar a turma em pequenos grupos e distribuir a parlenda ilustrada com a figura principal de cada verso e pedir que as crianças preencham o nome da figura no espaço em branco.

E por fim pedir que cada criança identifique no cartaz palavras que rimem, podendo verificar se as crianças obtiveram avanço no conhecimento sobre a escrita alfabética.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa em questão possibilitou a compreensão da importância da ludicidade no processo de apropriação da cultura escrita mediante a incorporação de elementos lúdicos como jogos e brincadeiras no processo de ensino. O jogo é uma forma poderosa de aprendizagem, traduzindo-se numa ferramenta valiosa para ajudar as crianças a alfabetizarem-se e desenvolverem as habilidades necessárias de letramento.

A teoria da psicogênese da leitura e escrita, desenvolvida por Emília Ferreiro e Ana Teberosky, sugere que o processo de aprendizagem da leitura e escrita é resultado de uma interação entre o desenvolvimento cognitivo do indivíduo e a cultura e as práticas sociais. De acordo com esta teoria, a aquisição da leitura e escrita não é uma habilidade natural e automática, mas sim um processo que ocorre ao longo de várias etapas e fases, cada uma delas caracterizada por diferentes compreensões e usos da linguagem escrita. Em resumo, a teoria da psicogênese da leitura e escrita destaca a importância da interação entre o desenvolvimento individual e o contexto sociocultural para a aquisição da leitura e escrita.

Ferreiro e Teberosky (1999) argumentam que a educação formal precisa reconhecer e apoiar este processo de aprendizagem ao invés de impor uma abordagem tradicional.

Desse modo, a pesquisa aponta para a necessidade de conjugar no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento, jogos e brincadeiras que permitirão que as crianças avancem na compreensão sobre o que a escrita representa e como se criam essas representações, além de promoverem o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a apropriação do sistema de escrita alfabética como a consciência fonológica, consciência fonêmica, correspondência entre grafemas e fonemas, dentre outras.

Concluimos que é preciso superar as práticas pautadas no ensino cartilhado, de repetição, memorização de sílabas descontextualizadas e de valorização apenas da dimensão motora da escrita para um ensino que valorize as capacidades cognitivas e linguísticas das crianças. Nesse sentido, os jogos e

brincadeiras permitem as crianças protagonizarem esses processos, sendo ativos na construção do conhecimento por meio de atividades que instiguem sua curiosidade, imaginação, raciocínio, capacidade de reflexão, tornando o aprendizado mais prazeroso e motivador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- MORAIS, Artur Gomes de. **A teoria da psicogênese da escrita: a escrita alfabética como sistema notacional e seu aprendizado como processo evolutivo**. In: MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema da escrita Alfabética** .1ª edição. Melhoramento, São Paulo. 2012. p. 29 -58.
- CAMARGO, Raiolanda Magalhães Pereira de. **Níveis Conceituais de leitura e de escrita e intervenções didáticas**. 2012. Não publicado.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **O ensino e a aprendizagem: os dois métodos**. In: CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 2010. p. 38 – 61.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **O método das cartilhas**. In: CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 2010. p. 82 - 103.
- SOARES, Magda Becker. **Alfabetizar toda criança pode aprender a ler e escrever**. São Paulo. Contexto, 2020.
- BRAINER, Margareth et al. **Qualquer maneira de jogar e brincar vale a pena? O que fazer para ajudar as crianças a aprender?** Unidade 4. Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa. Ano 01. Brasília 2012.
- ROSA, Ester Calland de Souza et al. **A criança que brinca aprende?** Unidade 4. Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa. Ano 03. Brasília 2012.
- FEREIRA, Andrea Tereza Brito et al. **O brincar e o jogar no ensino relativo ao componente curricular Língua Portuguesa e os recursos disponíveis para um trabalho lúdico na sala de aula** Unidade 4. Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa. Ano 02. Brasília 2012.
- VOTTO, Thays et al. **A Ludicidade como estratégia pedagógica**. Modulo 3. Ludicidade, Metodologias Ativas e Aprendizagem Significativa. UEA. Manaus 2022.
- LIMA, Juliana de Melo et al. **Catálogo divertido: jogos para alfabetizar**. Recife. UFPE, 2018.
- TELMA, Leal Ferraz et al. **Aprender a e brincar na Alfabetização: Sequência didática para crianças manual do professor**. Recife. UFPE, 2021.

