

## PROJETO “SEU ALFABETO” – UNINDO O LÚDICO A EDUCAÇÃO

Ticiane Testa Ferrari<sup>1</sup>; Michelle Cristina Munhoz Di Flora Oliveira<sup>2</sup>; Tatiane Testa Ferari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Professora Especialista de Ensino Fundamental na Rede Municipal de Bauru; <sup>2</sup>Professora Especialista de Ensino Fundamental na Rede Municipal de Bauru; <sup>3</sup>Professora Especialista de Ensino Fundamental na Rede Municipal de Bauru

### RESUMO

Observando as dificuldades que muitos de nossos alunos apresentam durante o processo de alfabetização decidimos utilizar novos recursos para tentar solucionar esse problema. Assim estamos utilizando o Projeto do Seu Alfabeto como estratégia didática, desenvolvendo ações que possibilitem à criança ter prazer ao mesmo tempo em que se insere no processo de alfabetização. Este trabalho surgiu por acreditarmos que a aprendizagem deve ser um processo ativo, interativo e dinâmico, para isso, o professor deve inserir em suas aulas os mais variados recursos objetivando enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Assim a ludicidade é de grande importância para a aprendizagem da leitura e da escrita.

**Palavras-chave:** Educação. Ludicidade. Alfabetização.

### INTRODUÇÃO

O presente projeto tem como objetivo contribuir para a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental.

No contexto educacional tudo que possa vir a enriquecer a aprendizagem e proporcionar um desenvolvimento satisfatório dos alunos deve ser utilizado de forma adequada. Assim busca-se com este trabalho verificar o papel educativo da ludicidade para o desenvolvimento da criança.

Sabemos que lúdico exerce poder e fascínio sobre a criança, contribui com o processo de construção de conhecimento, propicia prazer e diversão. Nesse sentido, compreendemos que trabalhar ludicamente, não é passatempo, mas sim um instrumento essencial para a aprendizagem, estimulando a realização de tarefas, desenvolvendo várias habilidades nas crianças e promovendo a socialização. Além disso, a criança não só aprende como também se diverte, e essa aprendizagem torna-se prazerosa.

De acordo com Vygotsky (apud MALUF, 2003) a brincadeira quando inserida no processo educativo beneficia muito a aprendizagem, pois estimula a exploração, a reflexão, a descoberta e a cooperação tornando a criança mais ativa, interativa, criativa e com maior possibilidade de aprender de maneira significativa.

Froebel (apud KISHIMOTO, 2002) ressalta que a brincadeira além de uma atividade séria, é importante aliada do adulto já que permite conhecer mais a respeito da criança enquanto ela brinca.

Neste caso, inserir a ludicidade em nossa prática educacional pode auxiliar a criança a superar as suas dificuldades. É necessário incentivá-la a produzir, pensar, respeitar, observar,

ouvir, falar, buscar...é nesse contexto que se ressalta a importância do brincar, da fantasia na educação.

## **METODOLOGIA**

Observando as dificuldades que muitos de nossos alunos apresentam durante o processo de alfabetização decidimos utilizar novos recursos para tentar solucionar esse problema.

Assim estamos utilizando o Projeto do Seu Alfabeto como estratégia didática, desenvolvendo ações que possibilitem à criança ter prazer ao mesmo tempo em que se insere no processo de alfabetização.

As atividades estão sendo realizadas em turmas de 1º ano de diferentes escolas da rede municipal de ensino de Bauru. O projeto está voltado, principalmente, para constatar a importância da ludicidade e da fantasia no processo de alfabetização, despertando na criança o prazer em aprender.

Para isso iniciamos com a obra de Ademir Piedade “O Aniversário do Seu Alfabeto”, onde o Seu Alfabeto, personagem principal da história, está fazendo aniversário e convida todas as letras do alfabeto para a festa. Após a leitura do livro, apresentamos aos alunos o mascote do projeto, um boneco de tecido, confeccionado pelas educadoras.

No livro as letras então levam um presente que se fazem serem lembradas. Exemplo: o A levou um pacote de Alegria, o F levou uma fotografia do Seu Alfabeto de quando estudava na pré-escola.

Assim, diariamente um aluno é sorteado para levar o boneco para casa para apresentá-lo aos seus familiares e passar o dia com ele. Além do mascote, dentro da sacola há, o livro “O Aniversário do Seu Alfabeto” que será lido em família e também um diário onde o aluno deverá registrar, com figuras, o presente que dará ao seu alfabeto no dia do seu aniversário. Para o presente, o estudante sorteia a letra que deverá fazer a pesquisa, justificando o motivo pela escolha.

No dia seguinte na sala de aula o aluno contará como foi o seu dia com o boneco do Seu Alfabeto e contará para a turma qual foi o presente escolhido para ele.

Também podem ser explorados vários jogos e brincadeiras que envolvem o alfabeto, a fixação da ordem das letras.

Após explorarmos a obra “O Aniversário do Seu Alfabeto”, familiarizarmos com o alfabeto e desenvolvermos a oralidade, vamos concluir realizando uma festa de aniversário desse Senhor que tanto nos auxiliou.

Desta forma, as crianças terão que trazer o presente que foi registrado no diário através da figura, com a letra que for sorteada pela professora.

Na culminância cada família ficará responsável por trazer algo para o aniversário do Seu Alfabeto e também confeccionaremos o convite de aniversário. A participação da família no projeto será muito importante.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O lúdico pode ser definido como o conjunto de atividades e de elementos que promovem alegria, diversão, prazer e satisfação. Estas atividades, segundo Dantas (2002)

tanto podem ser individuais e coletivas como livres e com regras. Fazem parte do universo lúdico o brinquedo, as brincadeiras e os jogos.

Wallon (apud DANTAS, 2002) considera que o infantil é sinônimo de lúdico e que toda atividade da criança é lúdica, ou seja, se exerce sobre si mesma. A criança brinca sem ter nenhum outro objetivo de não seja a diversão, a alegria e o prazer.

Dantas (2002) aponta que o lúdico contribui de maneira enorme para a aprendizagem da criança, principalmente porque quando em situação de brincadeira e tendo liberdade para explorar materiais e o próprio brincar, a criança aprende mais rápido e de forma mais significativa.

Através da brincadeira a criança vai aprendendo então a se libertar da realidade imediata e criar outra realidade na qual tem o controle sobre suas ações e situações.

Na brincadeira, os significados são libertados de seus objetos e ações relacionadas, de forma que as crianças podem utilizar processos de pensamento de ordem superior. Assim, o jogo de faz-de-conta assume um papel central na aquisição da linguagem e das habilidades de solução de problemas por parte das crianças (SPODEK e SARACHO, 1998, p. 212).

Segundo Vygotsky (apud MALUF, 2003) a influência da brincadeira tanto no desenvolvimento infantil como na aprendizagem é benéfica principalmente porque através dela a curiosidade infantil é aguçada, a criança adquire autonomia, autoconfiança, desenvolvendo e aprimorando o pensamento e a linguagem.

Vygotsky (apud MALUF, 2003) destaca que além de dar prazer, a brincadeira proporciona experiências agradáveis à criança relacionadas à aprendizagem em especial.

Oliveira (1997) completa que a brincadeira proporciona à criança aprendizagens diversas e significativas, organizando melhor seu pensamento, além de estimular diversos aspectos cognitivos.

Spodek e Saracho (1998) acrescentam que a brincadeira pode contribuir para o aprendizado da linguagem escrita já que numerosos estudos têm comprovado a relação entre a capacidade de brincar das crianças na primeira infância e sua capacidade de aprender a ler. “A aprendizagem simbólica que as crianças obtêm através da brincadeira enriquece sua habilidade de lidar com a linguagem oral e escrita” (SPODEK e SARACHO, 1998, p. 224).

Na verdade, a brincadeira assim como o jogo e o lúdico de maneira geral promovem a aprendizagem sem que a criança perceba. Aprender então se efetiva através do brincar.

O imprescindível é que as brincadeiras atraiam o interesse da criança para participar, pois elas são importantes para tornar esse processo de alfabetização dinâmico, fazendo com que a criança se sinta ativa.

## CONCLUSÃO

A aprendizagem da escrita e da leitura é um processo dinâmico, interativo de construções e reconstruções intensas e contínuas; de diálogo da criança com os textos e com outros materiais de leitura. Por isso as brincadeiras devem estar presentes neste contexto assim como o lúdico em geral principalmente porque colocam a criança como sujeito ativo de sua aprendizagem e permitem que ela aprenda de forma prazerosa e divertida.

As brincadeiras na alfabetização além de ampliar a compreensão da criança e a capacidade de realizar aprendizagens significativas, criam um ambiente educativo, acolhedor, motivador e com isso é possível ao educador obter resultados muito mais positivos.

## REFERÊNCIAS

DANTAS, Heloysa. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2002. p. 111-121.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincar: prazer e aprendizado*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico*. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

SPODEK, Bernard; SARACHO, Olívia N. *Ensinando Crianças de Três a Oito Anos*. Porto Alegre: Art Med, 1998.