



SEAPRENDI-SIMPOSIO ONLINE DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL E APRENDIZAGEM

Professora: Ozilia Geraldini Burgo

Pedagogia UEM, especialização em Ensino da Matemática pela FAFIMAN, especialização em Coordenação Pedagógica Supervisão Escolar pela UEM, mestrado em Educação Para a Ciência e o Ensino de Matemática pela UEM, especialização em Metodologia do Ensino da Arte.

Siga nossas Redes Sociais





APRENDA A APLICAR ATIVIDADES
LÚDICAS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO



Na infância, a forma como a **criança** interpreta, conhece e opera sobre o mundo é, naturalmente, lúdica.

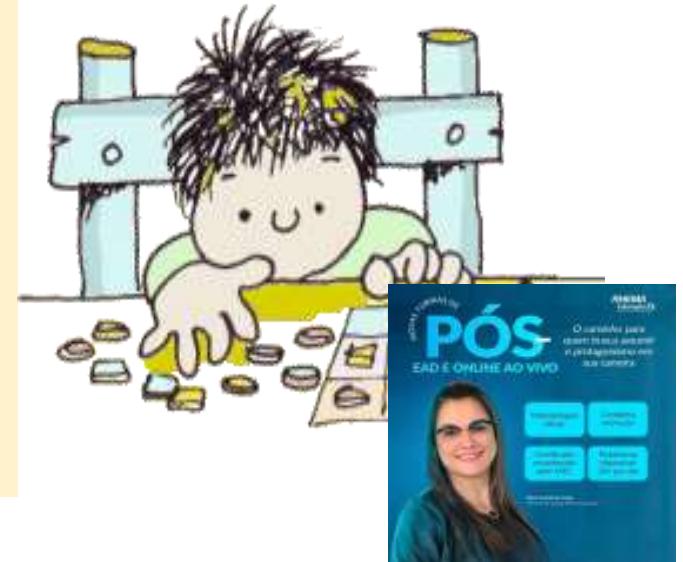


LUDICIDADE: conceito



- Dicionário AURÉLIO: “qualidade do que é lúdico”.
- Ludicidade são atividades de caráter livre, para que uma brincadeira seja considerada lúdica ela deve ser de escolha da criança participar ou não dela (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010).
- A ludicidade está presente nos **jogos e brincadeiras**, mas também pode ser aplicada em **atividades musicais, artísticas** e na **contação de histórias**: tudo depende da imaginação e criatividade.

- Ludicidade é um termo utilizado na educação infantil e que tem origem na palavra latina "*ludus*", que significa **jogo**. O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a eles.
- A ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem na educação sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo. Dessa forma, o conhecimento será absorvido de maneira leve e natural.
- O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que possam expressar seus sentimentos e emoções e desenvolver suas habilidades de socialização.



LUDICIDADE



A ludicidade na história humana é constante, desde que existimos somos seres lúdicos.

“Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana”
(HUIZINGA, 1996, s/p)





“



Os jogos e as brincadeiras fazem parte da história do homem desde seus primórdios. Estudar a história humana é, também, um estudo da ludicidade. Os jogos e as brincadeiras não são inatos ao ser humano e sim desenvolvidos entre eles.



BRINCAR, DESENVOLVER E APRENDER

8

O brincar fez parte da vida de todos nós.

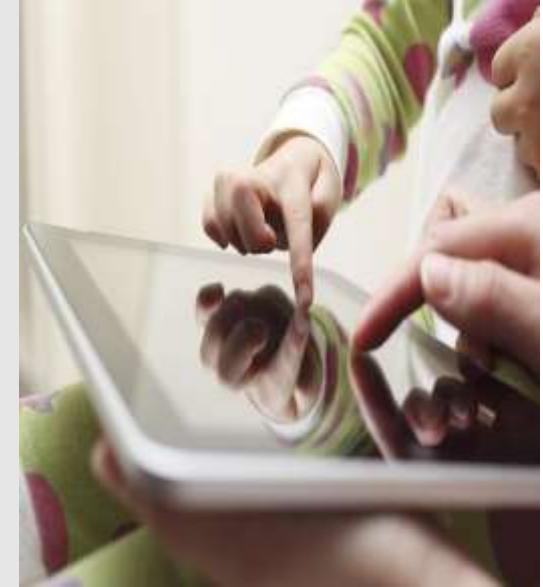
No entanto, podemos nos perguntar: As crianças, nos dias de hoje, brincam como brincávamos? Com os mesmos brinquedos? Ainda participam dos mesmos jogos de nossa época?

E comum ouvir, no ambiente escolar, que as crianças de hoje não costumam brincar. Elas interagem muito mais com equipamentos eletrônicos, do que com os antigos brinquedos que tanto influenciaram a nossa infância.

REFLEXÃO!!!



Como adultos, podemos nos questionar: Estamos criando situações que favoreçam a brincadeira entre as crianças?



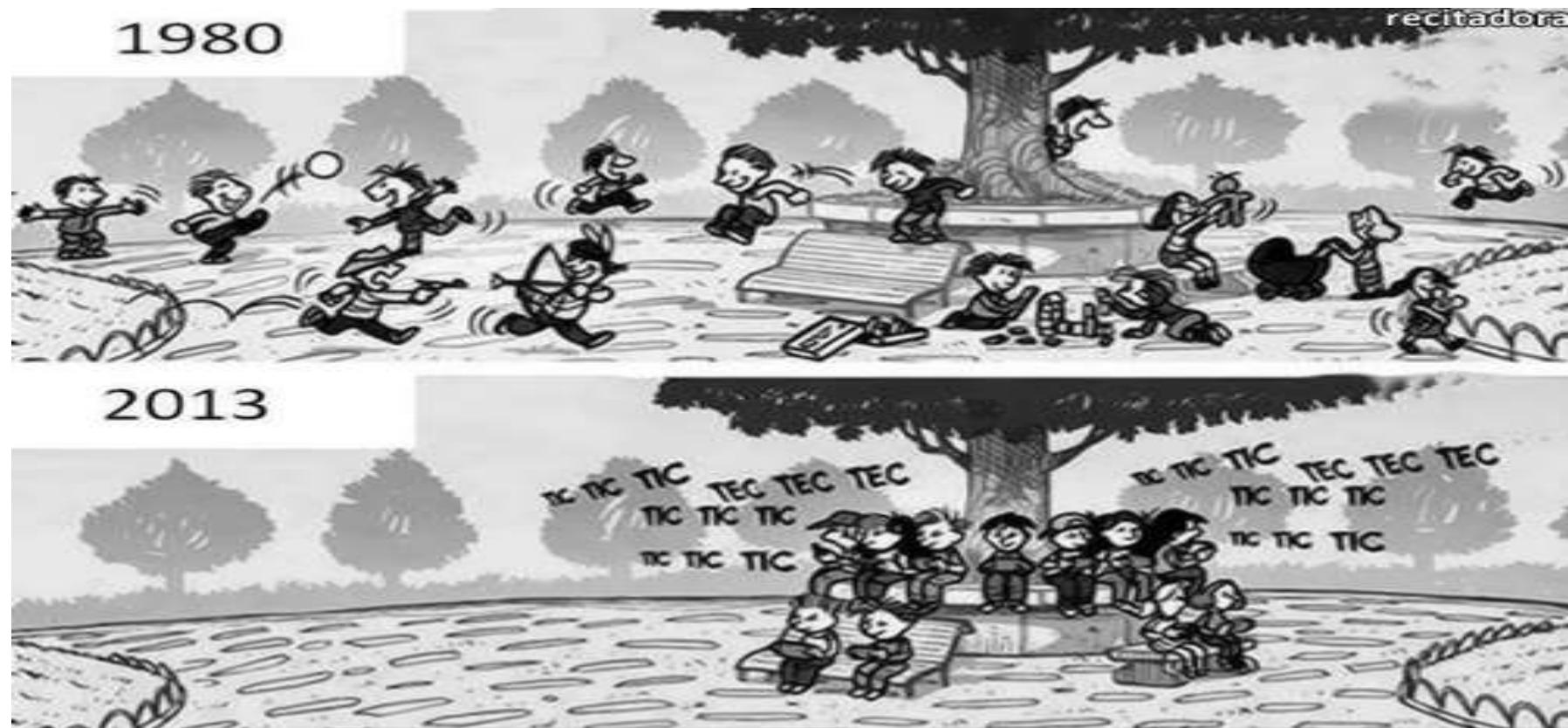
Como o brincar e o jogar estão presentes no cotidiano familiar e escolar das crianças pequenas?



- Observamos que muitas cobranças recaem sobre a criança pequena. Nossa sociedade exige que, cada vez mais cedo, a criança se envolva em atividade que visam adquirir conhecimentos preparatórios para as escolhas provenientes da vida adulta.
- Dessa maneira, a criança torna-se o futuro adolescente ou adulto que precisa definir desde cedo a profissão em que atuará e os bens que conquistará.
- Precisamos sempre pensar na atuação futura e deixar de privilegiar a atual fase da criança?
- Será que essa maneira de pensar e agir possibilita o desenvolvimento pleno das crianças?



As marcas do jogo estão presentes em todas as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana. Uma delas é a linguagem, o que permite ao homem comunicar, ensinar, comandar, distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, designá-las e eleva-las ao domínio do espírito, o qual salta entre matéria e coisas pensadas (HUIZINGA, 1996).



Conceituando Alfabetização e Letramento



A alfabetização significa a aprendizagem da técnica, o domínio do código convencional da leitura e da escrita e das relações fonema/ grafema (som e escrita das palavras), do uso de instrumentos com os quais se escreve, mas não consiste em pré-requisito para o letramento.

12



Não se aprende primeiro a técnica para depois usá-la, e é isso que a escola ensinou por muito tempo, se esquecendo que as duas aprendizagens ocorrem ao mesmo tempo (SOARES, 2003).



“



Não basta apenas que o aluno domine o código linguístico, mas que o utilize para escrever textos eficientes, envolvendo conhecimentos e habilidades, não somente codificando e decodificando os sinais gráficos.

A alfabetização ampliou-se, tornando-se um processo de compreensão do sistema de escrita, inserido em outro maior, envolvendo a aprendizagem da linguagem escrita e seus usos sociais.



PRÁTICA DA LEITURA E ESCRITA

14



Com as novas tecnologias as pessoas podem não incorporar a prática da leitura e escrita no cotidiano, não as usam para envolver-se em práticas sociais, pois dificilmente leem livros, jornais e revistas para se atualizarem e obterem informações,

as “coisas” já são expostas prontas e dessa forma encontram dificuldades em redigir um texto ou ainda uma simples carta.

É necessário que a escola apresente os mais variados gêneros textuais para as crianças identificarem informações e atender às exigências com as quais poderá deparar-se futuramente.



LETRAMENTO



Letramento é palavra e conceito recentes, introduzidos na linguagem da educação e das ciências linguísticas há pouco mais de duas décadas.



É a necessidade de configurar e nomear comportamentos e práticas sociais na área da leitura e da escrita que ultrapassem o domínio do sistema alfabético e ortográfico

A incorporação do termo “letramento” na educação brasileira tem exatos 29 anos: segundo Soares (2009), este termo foi usado pela primeira vez por Mary Kato no livro No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística.

- Passados todos esses anos, ainda pairam dúvidas sobre este conceito: de um lado, há os que pensam no letramento como um método didático que veio substituir a alfabetização, e de outro, há os que consideram alfabetização e letramento como processos análogos.
- Segundo Kleiman (2005, p. 9), podemos entender o letramento como “a imersão da criança, do jovem ou do adulto no mundo da escrita”, portanto, ele não é um método, não é alfabetização e não é uma habilidade.
- É algo muito mais complexo e que, talvez, por isso, ainda cause tantas dúvidas. Estas, muitas vezes, barram ainda mais as propostas para os usos sociais da escrita e da leitura em sala de aula.

LETRAMENTO/ ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização – entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita – distingue-se de letramento entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais.



Embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis:

A alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas,



em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento;



Este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita.

A alfabetização é a inserção no mundo da escrita através da aquisição de uma tecnologia, a escrita, e das habilidades de utilizá-los para ler e escrever.

Alfabetização e letramento são processos distintos e interdependentes onde alfabetização não precede nem é pré-requisito para o letramento.



O domínio dessa tecnologia e seu uso efetivo nas diferentes práticas sociais denomina-se letramento.

O letramento ligado a alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental envolve práticas de leitura e escrita que levam a criança a aprender a ler, escrever e interpretar essa ação.

Alfabetização x Letramento: Uma análise no contexto social



O ensino dos conhecimentos sobre o sistema de escrita tem como objetivo que os estudantes apropriarem-se deles como instrumentos mediadores na sua relação com a linguagem escrita e possam ler com desenvoltura textos que circulam socialmente.

A intenção é formar leitores e escritores, o que envolve não apenas a aprendizagem do sistema de escrita e suas convenções, mas também a aprendizagem das práticas sociais de leitura e escrita, o letramento.

A utilização do termo alfabetização em seu sentido restrito designa o aprendizado inicial da leitura e da escrita, da natureza e do funcionamento do sistema de escrita e reservar os termos letramento para designar os usos (e as competências de uso) da língua escrita.

Brincadeiras e jogos dirigidos como auxiliares na aprendizagem.

- É o adulto, na figura do professor, que, na instituição escolar, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças.
- Consequentemente, é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo pra brincar.
- Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.



A intervenção intencional



Pode-se utilizar os jogos especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

A aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifestam quando este transforma sensações em percepções e estas em conhecimentos.



Mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais do brincar que são, justamente, memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade, motivação e, sobretudo, a ação.

Integração do professor nas brincadeiras

- “[...] não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.” (RABIOGLIO, 1995, p. 75)
- para introduzir um novo jogo é necessário permitir que as crianças se apropriem do material desconhecido: é indispensável algum tempo de observação, de exploração.
- Provocar a discussão do grupo, lembrar as regras do jogo, a forma de jogar, a mudança de regras, se possível.
- É desejável propor às crianças que conservem uma recordação do jogo, através de um cartaz, de desenhos ou de colagens. Isto constitui um exercício de representação que faz sentido para a criança. (um registro)

Jogos na Alfabetização



Na alfabetização, os jogos podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido.

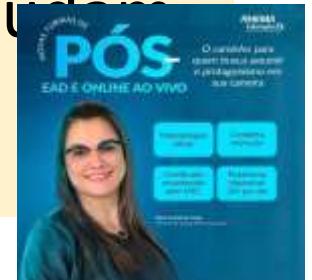
Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.



- No entanto, é preciso estar atento que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens, tal como propõe Kishimoto (2003, p. 37).
- A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.



- Para selecionar os jogos a serem usados, o professor pode, inicialmente, fazer um levantamento das brincadeiras conhecidas pelas crianças.
- Verá que muitas delas brincam com a língua, quando cantam músicas e cantigas de roda; recitam parlendas, poemas, quadrinhas; desafiam os colegas com diferentes adivinhações; participam do jogo da forca, de adedonha (também chamado de “stop ortográfico” ou “animal, fruta, pessoa, lugar”) ou de palavras cruzadas, dentre outras brincadeiras.
- Ou seja, o professor pode se valer dos jogos que as crianças já conhecem e que, juntamente com outros que ele introduzirá, ajudam a transformar a língua num objeto de atenção... e reflexão.



Sugestões de jogos para Alfabetização e letramento.



JOGO DAS CAIXINHAS



CORRIDA DA LEITURA



JOGOS PARA DESENVOLVER A LEITURA E ESCRITA

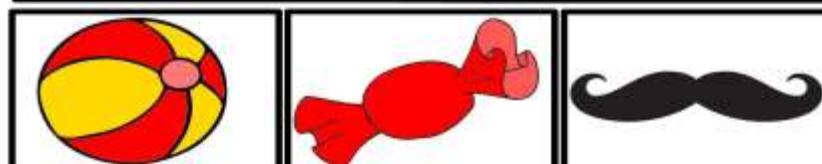
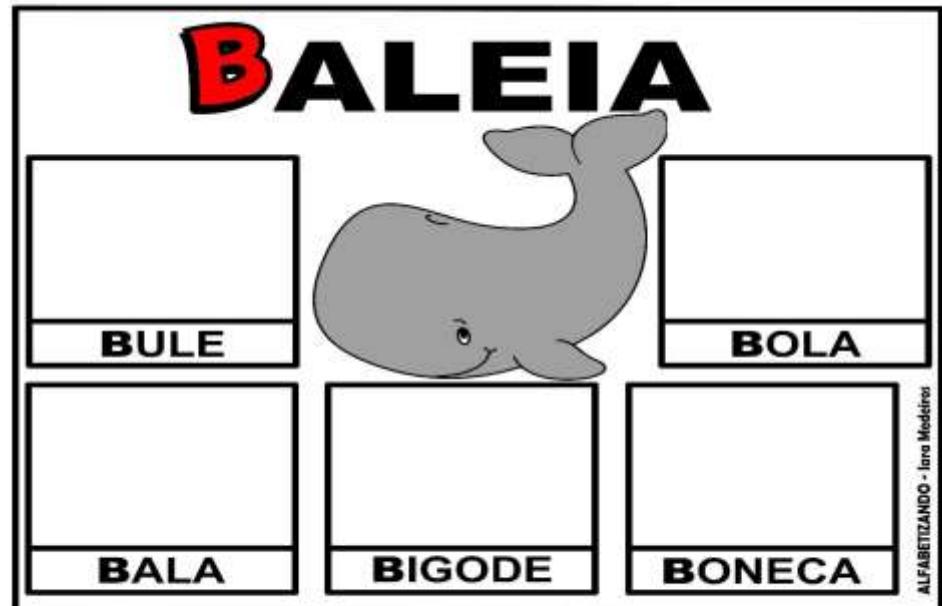
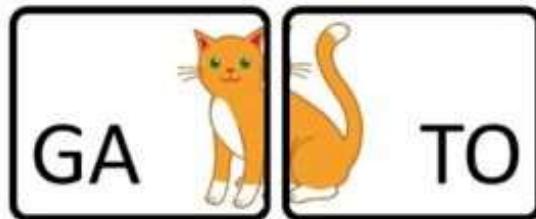
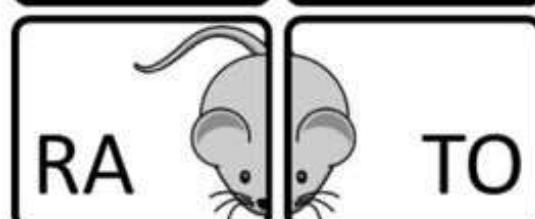
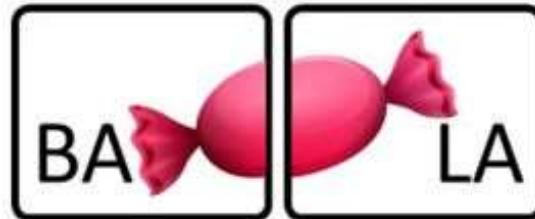
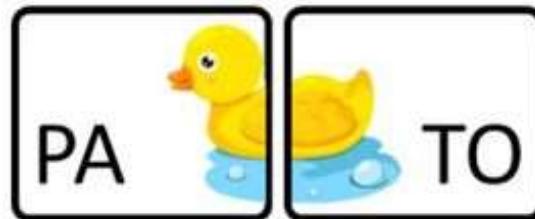


MÁQUINA DE PALAVRAS: ESTRELA NA LEITURA



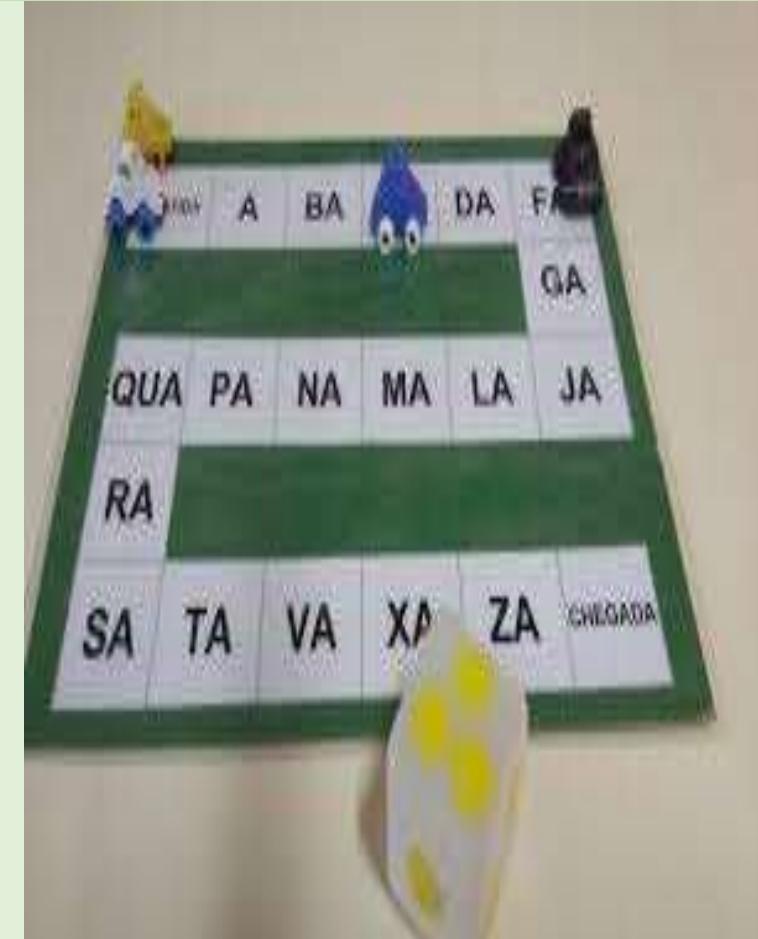
- ([EF12LP01](#)) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
- ([EF02LP04](#)) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.
- ([EF03LP02](#)) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

Quebra cabeça silábico



NA TRILHA DAS SÍLABAS

- Metodologia: Este jogo é composto por um tabuleiro com uma trilha formada por sílabas em ordem alfabética, contendo todas as letras do alfabeto (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TÁ, VA, XÁ, ZÁ).
- Também será necessário um dado. Nesta tarefa um participante por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteou.
- Ao avançar as casas o participante deverá ir lendo cada uma das sílabas por onde passou. (se for necessário a professora pode ajudar).
- Na casa que o participante parar deverá dizer palavras que começam com essa sílaba.



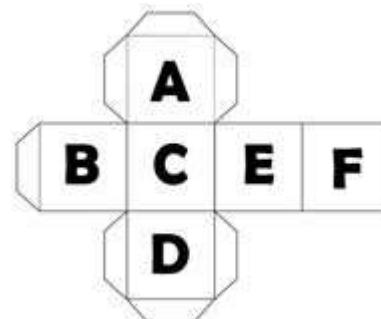
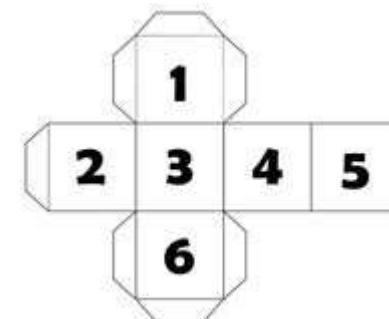
BATALHA DE PALAVRAS



BATALHA DE PALAVRAS

A B C D E F

1	BOTA	VELA	BALA	MALA	LATA	JANELA
2	SINO	PIÃO	BIGODE	DOCE	GIRAFÁ	LEÃO
3	FACA	PIPA	TOMATE	SAPATO	PANELA	REDE
4	DADO	PENA	SOFÁ	JACARÉ	MOLA	lixo
5	NAVIO	MOTO	CAMELO	FOCA	DEDO	TAPETE
6	XÍCARA	VOVÓ	CUECA	MEIA	SUCO	BOLA



BATALHA DE PALAVRAS

AS CARTAS COM AS IMAGENS SÃO DIVIDIDAS ENTRE OS JOGADORES IGUALMENTE.

- OS JOGADORES ENTÃO JOGAM OS DOIS DADOS (NÚMEROS E LETRAS) E USAM O RESULTADO PARA IDENTIFICAR A PALAVRA QUE ESTÁ NO TABULEIRO. O DADO DAS LETRAS INDICA A COLUNA E O DADO DE NÚMEROS INDICA A LINHA.
- QUEM TIVER A FIGURA QUE REPRESENTA A PALAVRA COLOCA A FICHA SOBRE O TABULEIRO.
- O VENCEDOR É AQUELE QUE COLOCAR TODAS AS SUAS FICHAS NO TABULEIRO PRIMEIRO.

Fichas de leitura



O PATO PATETA
PINTOU O CANECO
SURROU A GALINHA
BATEU NO MARRECO.

O	PATO	PATETA
PINTOU	O	CANECO
SURROU	A	GALINHA
BATEU	NO	MARRECO.

NOME: _____

O Pato

Vinicius de Moraes



O pateta

Pintou o

Surrou a

Bateu no

Pulou do

No pé do

Levou um

Criou um







Comeu um pedaço
De

Ficou engasgado
Com dor no

Caiu no

Quebrou a

Tantas fez o moço
Que foi pra

<http://ler-com-prazer.blogspot.com.br>



ROLETA SILÁBICA



FOGUETE DE PALAVRAS

- **Material:** barbante; garrafa pet com palavras (será o foguete); etiqueta com as mesmas palavras da garrafa.
- Esticar um barbante de ponta a ponta em um local amplo e transpassar a garrafa PET.
- Cada criança deverá ficar em uma das pontas do barbante e ter com ela etiquetas que tenham algumas das palavras que foram escritas no foguete (garrafa PET).
- Ler uma etiqueta, procurar a palavra correspondente no foguete e colocar a etiqueta ao lado. Depois, empurra o foguete para a outra criança que deverá repetir o procedimento. A brincadeira termina quando não tiver mais etiquetas.



Leitura engarrafada - A casa que rimava



Modelos da casa que rimava



APRENDER BRINCANDO

- **Você vai precisar de:**
- Uma garrafa pet;
- picotes de papel ou EVA;
- fichas de papel grosso ou EVA com letras, palavras e números.
- **Como jogar:**
- As crianças agitam as garrafas até o momento em que o educador faz o pedido, selecionando uma das três opções: “letra, número ou palavra”. Emitida a ordem, as crianças param de balançar as garrafas para verificar o que apareceu. Quem conseguir identificar e responder mais rápido, ganha.



CIRCULE DE ACORDO COM A FRASE

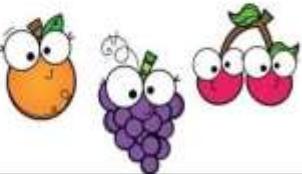
EU GOSTO DE BANANA.

Eu gosto de banana.



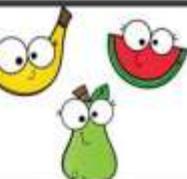
EU GOSTO DE UVA.

Eu gosto de uva.



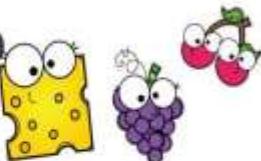
EU GOSTO DE ABACATE.

Eu gosto de abacate.



EU GOSTO DE QUEIJO.

Eu gosto de queijo.



EU GOSTO DE ABACAXI.

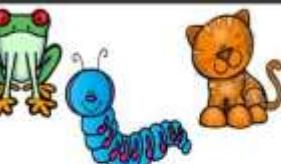
Eu gosto de abacaxi.



CIRCULE DE ACORDO COM A FRASE

EU SOU O GATO.

Eu sou o gato.



EU SOU O CACHORRO.

Eu sou o cachorro.



EU SOU A GIRAFÁ.

Eu sou a girafa.



EU SOU UM PEIXE.

Eu sou um peixe.



EU SOU UM TIGRE.

Eu sou um tigre.



CIRCULE DE ACORDO COM A FRASE

EU SOU O COELHO DA PÁSCOA.

Eu sou o coelho da páscoa.



EU SOU BRANCA DE NEVE.

Eu sou Branca de Neve.



EU SOU PETER PAN.

Eu sou Peter Pan.



EU SOU A BELA ADORMECIDA.

Eu sou a Bela Adormecida.



EU SOU A FADA MADRINHA.

Eu sou a fada madrinha.

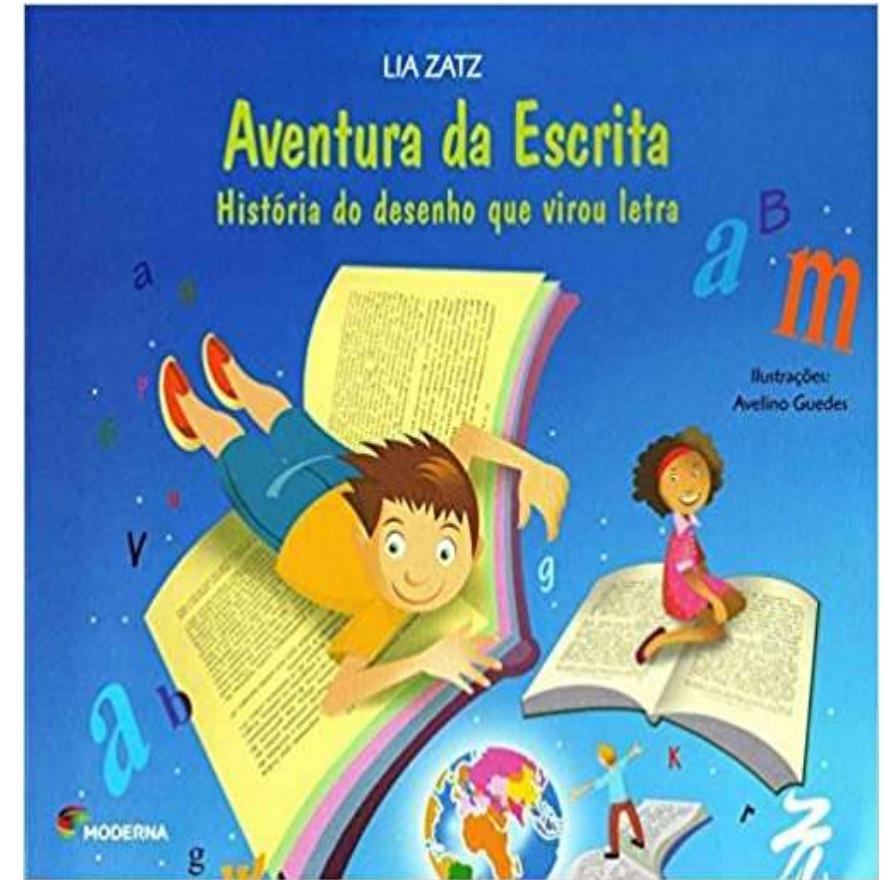




O QUE A CRIANÇA APRENDE QUANDO SE APROPRIA DO SISTEMA DE ESCRITA ALFABÉTICA?

- A criança aprende um sistema de escrita que representa o significante e não o significado.
- Como as atividades de letramento contribui para que este sistema de escrita represente o significado?
- **PARA COMPREENSÃO DO ALFABETO:**
 1. Contar a história da invenção dele: da escrita a partir dos desenhos até a invenção das letras.

Sugestão: Lia Zats: A aventura da escrita: história do desenho que virou letra. Editora Moderna

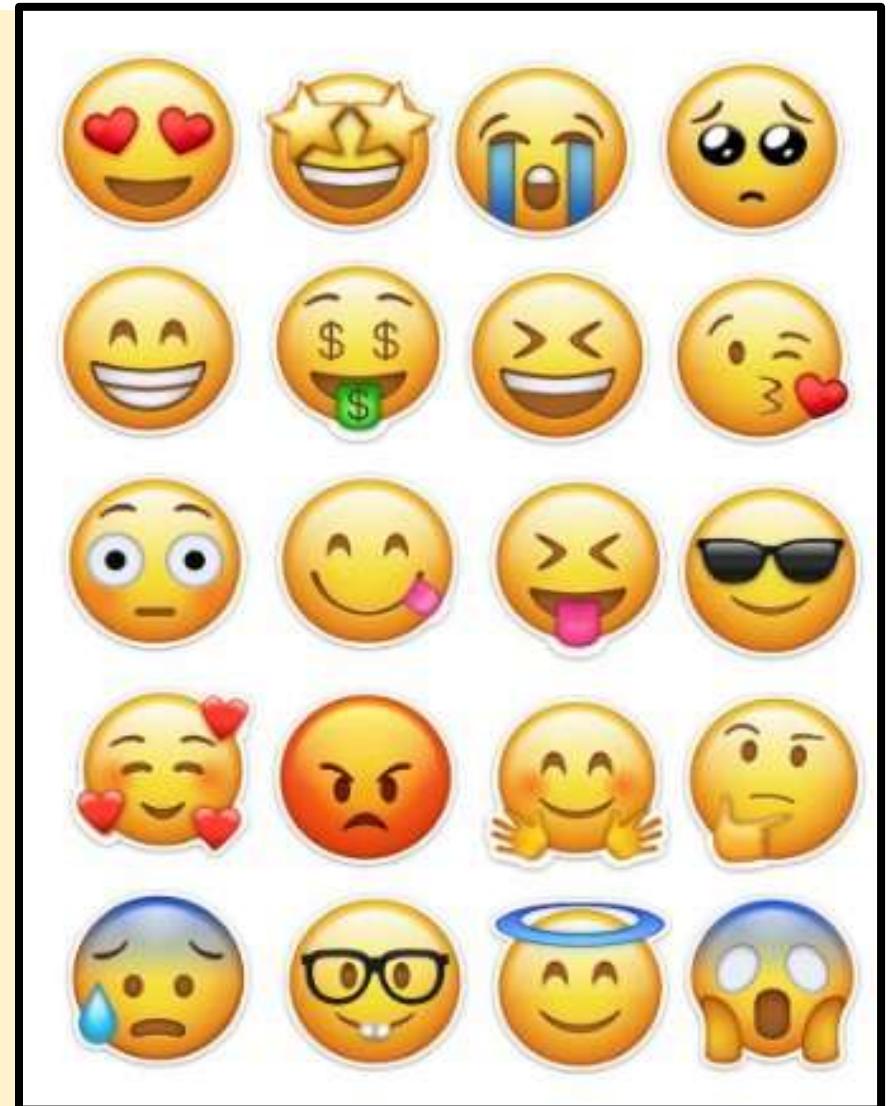


- 2. Atividades de leitura e interpretação de textos verbo-visuais- livros de imagem, histórias em quadrinhos, tirinhas, cartazes.
- Identificar e diferenciar comunicação por meio de desenhos ou recursos gráficos e por meio de palavras: expressões faciais de personagens, ilustrações que acompanham textos, palavras e símbolos em balões de histórias em quadrinhos , onomatopeias.

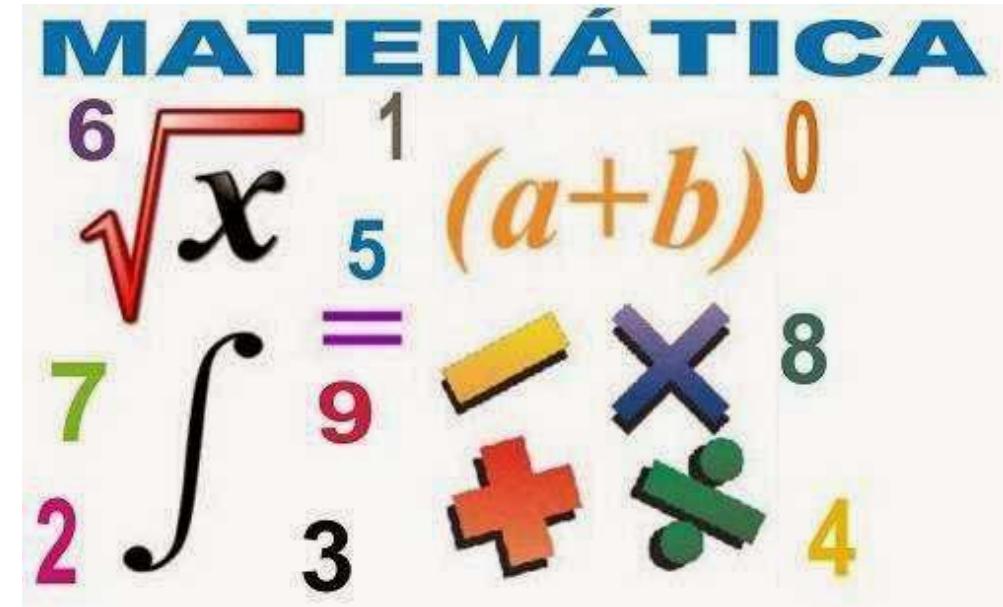


Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

- 3. Atualmente a escrita alfabética é substituída com frequência por **emojis**:
- Identificar qual mensagem cada um transmite, e como traduzi-las em palavras., oralmente ou por escrito(professor como escriba)



- 4. Reconhecer símbolos presentes em outras disciplinas , como na Matemática com os sinais.
- Na Historia, na Geografia e em Ciências.



Leitura de um cartaz: passos para a alfabetização e letramento.

- **1º Momento:**

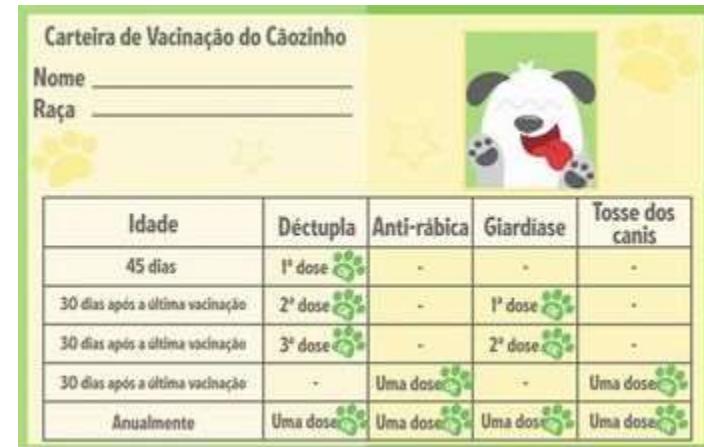
- Apresente em uma caixa várias imagens de animais que podem ser criados no ambiente familiar.
- Converse com os alunos sobre o nome e as características de cada animal e questione-os se alguém possui algum desses animais em casa.
- Em seguida, peça aos alunos para pesquisarem sobre algumas características físicas, alimentação e habitat do seu animal de estimação.



- **2^a momento:**
- Converse com os alunos que, para escolher um animal de estimação é necessário a autorização dos familiares que convivem na mesma casa, isso é uma decisão importante e envolve responsabilidade, cuidados e espaço adequado. Seja ele adotado, comprado ou ganhado, não importa.
- Levante alguns questionamentos:
- **Quais os cuidados básicos devemos ter com um animal de estimação?**
- Se você adotou ou comprou um animal de estimação (adulto ou filhote), primeiro leve-o a um veterinário de confiança. Esse profissional vai checar a saúde do mascote, marcar a castração (caso você não queira crias) e orientar sobre cuidados e vacinação.
- Mantenha o bicho longe de produtos de limpeza, que podem causar intoxicação. Baldes com roupas de molho, por exemplo, são uma tentação para filhotes curiosos.
- Se você mora em apartamento, as janelas devem ter redes especiais de proteção para evitar quedas, sobretudo de gatos.
- Cuidado com flores e plantas. Muitas podem ser venenosas e causar intoxicação.



- **3º Momento:**
- converse com a turma sobre a saúde do seu animal de estimação. Será que ele deve ser vacinado? Vocês sabem quais são as vacinas e a sua importância? Que tal investigar?
- Apresente um vídeo aos alunos de um veterinário que conta a importância de vacinar o seu animal.
- Solicite aos alunos que pesquisem o cartão de vacinação de seu animal. Se possuir, peça que traga para a sala de aula para comparar e verificar se falta alguma vacina.



Sistematização do trabalho com o cartaz.

- Agora, é a sua vez de elaborar um cartaz de vacinação para o seu animal de estimação.
- Para isso, organize os alunos em duplas e solicite que criem cartazes de divulgação destacando a importância de vacinar os animais.
- Se preferir apresente algumas sugestões.



Referências

- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & linguística**. São Paulo: Scipione, 2002.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T.(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- LEMLE, Miriam. Guia teórico do alfabetizador. São Paulo: Editora Ática, 2004.
- Rabioglio, M.B. **Jogar: um jeito de aprender**. Dissertação de Mestrado, USP: São Paulo, 1995. In: <http://www.usp.br>
- SOARES, Magda. Alfabetização e letramento. 6 ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- SOARES, Magda. Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2021.
- VIGOTSKI, Lev Semenovich. Pensamento e Linguagem. São Paulo: MARTINS FONTES, 2008.



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br