

A LUDICIDADE E O USO DE MATERIAIS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA (PIBID)

Rozilene Lopes de Sousa Alves ¹

RESUMO

O SubProjeto Alfabetização do Curso de Pedagogia visa propiciar conhecimentos teórico-práticos que permitam, ao egresso, a implementação de práticas pedagógicas fundadas no trabalho coletivo e na democratização dos espaços educativos institucionalizados, sendo assim, se alinha às intenções deste subprojeto e seus interesses em ações de enfrentamento dos problemas de alfabetização do município de Cajazeiras-PB. O presente estudo propõe a utilização dos materiais didáticos e da ludicidade como ferramentas pedagógicas auxiliares no processo de alfabetização, em diálogo permanente com o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. Dessa forma, o trabalho traz como objetivo geral: apresentar as implicações da utilização dos materiais didáticos e da ludicidade como suporte pedagógico no processo de alfabetização. E como objetivos específicos: discutir como os materiais didáticos e a ludicidade se relacionam com o processo de ensino-aprendizagem; relatar como se deu a experiência em sala de aula com os matérias didáticos e a ludicidade no processo de alfabetização; apresentar a significância da utilização de materiais didáticos e da ludicidade no processo de alfabetização. A metodologia adotada neste trabalho é de natureza básica, constituída a partir das experiências proporcionadas pelo PIBID Alfabetização do Curso de Pedagogia do CFP-UFCG, campus Cajazeiras-PB, com abordagem qualitativa, apresentando como se deu a produção de materiais didáticos e lúdicos nas escolas parceiras do projeto. Assim, comprehende-se que o trabalho realizado pelos discentes a partir dos materiais didáticos utilizados de forma lúdica funciona como ferramenta pedagógica uma vez que proporciona inovação na mediação de conteúdos diversos, almejando a construção de um conhecimento mais significativo e prazeroso. Entende-se, portanto, que o uso de materiais didáticos e lúdicos contribuem significativamente para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento dos estudantes das escolas do SubProjeto.

Palavras-chave: Ludicidade, Alfabetização., Materiais didáticos, Ferramenta pedagógica, Pibid.

INTRODUÇÃO

A escola tem uma grande importância no processo de construção dos sujeitos, como também, da promoção de um ensino de qualidade que permita o desenvolvimento dos alunos. É perceptível que a educação deve procurar ferramentas que auxiliem aos educadores e aos educandos, possuindo como finalidade estabelecer uma formação que permita a imersão de um conhecimento sólido e consistente, que promova a construção de um ser autônomo e

¹ Professora Associada da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG,
rozilene.lopes@professor.ufcg.edu.br

protagonista de seu futuro, que esteja apto a conviver de forma harmoniosa e interativa no meio social. Em vista disso, o ~~presente trabalho tem como questão norteadora: Quais as implicações do uso de materiais didáticos e da ludicidade no processo de alfabetização?~~

Assim, essa produção tem como objetivo geral: apresentar as implicações da utilização dos materiais didáticos e da ludicidade como suporte pedagógico no processo de alfabetização. E como objetivos específicos: discutir como os materiais didáticos e a ludicidade se relacionam com o processo de ensino-aprendizagem; relatar como se deu a experiência em sala de aula com os matérias didáticos e a ludicidade no processo de alfabetização; apresentar a significância da utilização de materiais didáticos e da ludicidade no processo de alfabetização.

Essa discussão se faz necessária tendo em vista a importância da alfabetização para o processo de aprendizagem escolar e social, além disso, são percebidas muitas dificuldades nesse percurso pelos alunos, para se desenvolverem. Desta forma, através de materiais didáticos e da ludicidade procura-se uma aprendizagem significativa, onde os educandos interagem de forma ativa e prazerosa, conseguindo estabelecer relação entre conteúdos escolares e suas vivências cotidianas. Buscando que haja no ambiente escolar um desenvolvimento relevante do conhecimento, onde seja possível para ambos os envolvidos uma experiência valorosa e marcante, sendo estes professor e aluno, ou professor, aluno e membros que fazem parte da instituição escolar.

As atividades criadas foram desenvolvidas de forma inicial com os alunos que possuíam dificuldades de aprendizagem, principalmente de leitura e escrita. Assim, inicialmente se tem uma discussão direcionada a utilização de materiais didáticos e do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, com o intuito de destacar as contribuições destes para a aprendizagem dos estudantes. Em sequência temos o tópico referente aos materiais didáticos e o lúdico como suporte no processo de alfabetização, que trata da relevância dos elementos já elencados aqui para o processo de alfabetização. Possuindo ainda um levantamento acerca da experiência de criação e utilização de materiais didáticos e da ludicidade na sala de aula, dos bolsistas do PIBID, do curso de Licenciatura em Pedagogia.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido a partir das vivências de graduandas do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à

Docência (PIBID). As ações foram realizadas em uma escola pública municipal na cidade de Cajazeiras-PB, onde as licenciandas puderam desenvolver atividades pedagógicas a fim de acompanhar os alunos com dificuldades de aprendizagens. Além da observação dos problema existentes e análise das vivências práticas, foi realizado um levantamento bibliográfico, com a utilização de artigos científicos e produções acadêmicas que discutem o lúdico no processo de ensino-aprendizagem e a utilização de materiais didáticos e os materiais didáticos e o lúdico como suporte no processo de alfabetização.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS

De início, é importante destacar o que são os recursos didáticos que Souza define como “[...] todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para serem aplicados pelo professor a seus alunos” (Souza, 2007, p.111). O educador tem um papel importante no processo de utilização dos materiais didáticos, sua formação interfere diretamente na aprendizagem do aluno. Nessa perspectiva Bordinhão; Silva, destaca que “torna-se imprescindível que o professor tenha no seu currículo uma formação condizente com temas atuais que relacione as perspectivas de saberes atuais com atividades educacionais, sociais, políticas, culturais, psicológicas etc.” (2015, p.4), é preciso considerar o meio ao qual o aluno pertence, como também, as características do meio social onde o mesmo está inserido.

Nessa direção, Souza (2015) destaca que se o professor não possuir uma formação sólida o processo de ensino-aprendizagem será afetado, em consonância com essa ideia Bordinhão; Silva (2015, p.5) afirmam que “todas as ações docentes poderão ser reforçadas se forem confrontadas na realidade e vindo de indagação de porquê e para que, sendo assim ponto-chave para mudança de seu trabalho”. Nesse sentido, o professor deve partir da realidade do educando e de suas dificuldades, buscando intervir de forma coesa na mediação em sala de aula. Ainda nessa linha de pensamento Souza utiliza-se da seguinte argumentação “o professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didáticos que estão o seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com seus alunos” (2007,p.111), deixando claro que a aprendizagem deve partir de uma relação mútua de professor e aluno.

O professor deve ter clareza acerca do motivo pelo qual escolheu determinado material para auxiliar a aprendizagem dos alunos, tendo consciência que o material sozinho não pode ocasionar uma transformação drástica na aprendizagem. Assim, é necessário saber o que vai

ser ensinado, os meios que serão usados, pois a prática de sala de aula é instável. Como destacado por Souza (2007, p.111)

O professor não deve ter o recurso didático como o “Salvador da Pátria” ou que este recurso, por si só, trará o aluno á luz do entendimento do conteúdo. É importante que este professor tenha clareza das razões pelas quais está utilizando tais recursos, e de sua relação com o ensino - aprendizagem, deve saber também, quando devem ser utilizados.

Assim sendo, o docente deve ter um olhar holístico para os materiais didáticos utilizados, refletindo a respeito da interação dos alunos com o material, pois “a maioria das ações do homem no seu cotidiano são elaborados previamente e assim na evolução as que foram positivas foram se adequando a cada época e as negativas descartadas” (Bordinhão; Silva, 2015, p.2), não sendo diferente com a criação e a utilização de matérias didáticos, uma vez que, deve existir uma análise quanto às contribuições dos mesmos, observando os pontos negativos ou positivos e se é necessário ajuste ou abandono. Além de observar as suas implicações no processo de assimilação do conteúdo, primeiramente o educador necessita pensar na forma mais didática possível para mediar as atividades, com o objetivo de uma interação satisfatória e a construção de um conhecimento sólido para os estudantes.

OS MATERIAIS DIDÁTICOS E O LÚDICO COMO SUPORTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O processo de alfabetização é de grande relevância para o desenvolvimento integral do aluno, como também, de sua aprendizagem, pois o domínio da escrita possibilita a compreensão e utilização do código linguístico que uma sociedade utiliza para comunicar-se. A partir do momento que o aluno consegue decifrar o código ele pode utilizá-lo de diferentes formas em diferentes lugares como ler um livro, placas de trânsito, receitas, avisos em cartazes, pôsteres, entre outros, que são utilizados para a interação e comunicação dos indivíduos no meio social. Mas, para que os estudantes tenham um bom desempenho no processo de leitura e escrita o educador deve buscar meios que auxiliem a assimilação dos educandos, uma vez que, “para as crianças que encontram-se em processo de alfabetização, a aprendizagem da leitura e da escrita carece estar contextualizada e envolvida com a ludicidade” (Lidoino et al., 2021, p.122).

Os materiais didáticos devem ser criados na intenção de tornar a aprendizagem dos alunos mais prazerosa e menos exaustiva, onde se busca uma assimilação significativa dos conteúdos medidos em sala de aula, pois “independentemente da época, da cultura e da classe

social, os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, e de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem [...]” (Brito; Nascimento; Azevedo, 2022, p.535). Nessa perspectiva, o educador deve observar a relevância desses materiais para o desenvolvimento de seus alunos, se faz inevitável referir-se mais uma vez ao processo de alfabetização, levando em consideração que este necessita estar atrelado com o letramento para uma formação crítica dos alunos.

Como também, o lúdico tem um papel fundamental no processo de alfabetização, pois promove um momento prazeroso como já foi mencionado repleto de conhecimentos, onde é possível estabelecer uma relação entre os conteúdos e as vivências dos alunos, que deve ter por objetivo uma formação crítica-reflexiva da realidade. Assim, Brito; Nascimento; Azevedo (2022, p.538) elucidam que “o lúdico é, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano”. São atividades que permitem um desenvolvimento atrelado com a imaginação e as vivências cotidianas, que algumas vezes são desconsideradas pelos professores. No tocante a isso:

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor inconteste do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadiamente possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros por meio da fantasia, da imaginação do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, a forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma. (Redin,2000, p. 64 *apud* Brito; Nascimento; Azevedo, 2022, p.538).

Porém, se faz necessário destacar que os desafios que são enfrentados pelos educadores e pela escola na contemporaneidade como a dificuldade de mediar os processos de aprendizagem das crianças, que estão inseridas em uma sociedade com diversas ferramentas tecnológicas, que possui as mídias ao seu entorno (Brito; Nascimento; Azevedo, 2022). Os autores ainda mencionam como escola tem que se desdobrar para dar conta das variantes que emergem no meio social, das novas formas de comunicação e interação, o que é citado da seguinte forma “[...] atualmente, a complexidade parece maior, pois a escola além de trabalhar com alguns saberes, como no passado, tem que conviver com os avanços tecnológicos e a realidade social extremada” (Brito; Nascimento; Azevedo, 2022, p.536). Assim, novas formas de planejamento devem ser exploradas, como procurar meios de se trabalhar as novas tecnologias e, assim, explorar e expor conteúdos no decorrer das aulas. Como também, as tecnologias podem ser implementadas no âmbito escolar como ferramentas de suporte que o

professor e a escola possuem para serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes.

DISCUSSÃO

Diante do exposto, refletiremos acerca da experiência proveniente do PIBID, a partir da observação e prática dos bolsistas do curso de licenciatura em pedagogia, que teve sua experiência em uma escola pública periférica de Cajazeiras- PB, em uma turma de 5º ano, do turno da tarde.

É necessário destacar que os materiais didáticos e a ludicidade podem ser utilizados pelos educadores como ferramentas de suporte na mediação de conteúdos diversos, almejando a construção de um conhecimento consistente, onde ocorra uma interação significativa da turma. Nessa perspectiva, tais ferramentas têm como finalidade essencial auxiliar educador e educando na relação ensino-aprendizagem, além desenvolver atividades que permitam aulas participativas e ricas de significados, que possibilitem assim o desenvolvimento dos alunos de forma marcante no que se refere a aprendizagem.

Já no que se refere ao processo de alfabetização, os materiais didáticos e o lúdico funcionam como suporte para professor e aluno, tendo em mente as dificuldades encontradas no momento que o educador trabalha a leitura e a escrita com os alunos, ainda mais no processo de alfabetização, onde ocorre a apresentação do alfabeto, da famílias silábicas. Momento este que os educandos em sua maioria possuem dificuldades para se desenvolverem, sendo também muito cobrado pelos pais e a escola a leitura e escrita dos estudantes.

Nessa vertente, é imprescindível destacar que algumas crianças chegam no 4º ano e 5º ano sem saberem ler e escrever, ou mesmo com muita dificuldade em ambas, o que dificulta sua aprendizagem nas demais áreas do conhecimento, pois ao longo dos anos os conteúdos vão se tornando mais complexos. Assim, é necessário que o educador procure ferramentas que auxiliem o desenvolvimento dos alunos, almejando amenizar as lacunas que persistem no seu processo de ensino-aprendizagem.

A turma na qual se deu a prática possui alunos que ainda não tinham o domínio da leitura e escrita, como também, muitos que ainda não conseguiam diferenciar as letras do alfabeto nem estabelecer a junção das mesmas e formar as famílias silábicas. Então começou o processo de reflexão acerca da turma e do seu desenvolvimento de aprendizagem, assim como, das atividades que mais ocorria interação, com uma participação ativa de todos, a partir

dessa visão holística foram pensadas formas de intervir para amenizar as lacunas existentes, respeitando as peculiaridades de cada discente

Diante da análise crítica feita mediante a observação da turma, na qual as dificuldades de aprendizagem foram percebidas, surgiu a ideia da elaboração de um quadro que fosse utilizado para apresentar as letras das famílias silábicas aos estudantes que ainda não conseguiam ler ou tinham dificuldades. Contudo, durante a construção do quadro, emergiu o pensamento de criar uma ferramenta pedagógica que a partir do momento que os alunos conseguissem formar palavras o quadro continuasse sendo utilizado. Assim, na lateral e na vertical possuem numerações para que a partir da junção de números palavras fossem formadas

Em face do exposto, a prática em sala de aula foi pensada levando em consideração os aspectos supracitados, no período de observação foi notório que a turma era muito participativa, gostava de brincadeiras, dinâmicas, jogos, conseguindo trabalhar em grupo de forma satisfatória. Assim, para desenvolver a leitura e a escrita foram criados materiais didáticos, atrelados com a ludicidade para que os alunos pudessem desenvolver sua aprendizagem e interagir de forma prazerosa, sendo instigado a participar das atividades propostas. Além disso, algumas atividades eram realizadas em grupos, visando que um ajudasse ao outro.

CONCLUSÃO

Em síntese, o presente estudo expõe a relevância das ferramentas educativas que podem contribuir para o processo de aprendizagem da rede pública de ensino, levando em consideração a ludicidade de maneira que auxilie o processo de alfabetização, após termos conhecimento das dificuldades que estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental da EMEIF Luiz Cartaxo Rolim apresentavam, em relação à leitura, escrita e interações sociais e que a experiência proporcionada pelo PIBID nos permitiu ter a percepção que materiais didáticos e lúdicos as aulas em momentos prazerosos de leitura, escrita e diálogo com recursos mais coloridos, atrativos e divertidos.

Assim sendo, os docentes se utilizam de recursos educacionais com seus alunos com a intencionalidade de aperfeiçoar o ensino-aprendizagem e que para isso o professor precisa dispor de uma boa formação com a presença de conteúdos que vise questões psicossociais, culturais e de diversidade, assim como também deve considerar as distintas realidades do ambiente escolar



Ainda assim, destaca-se a relevância da alfabetização na vida do aluno em que o domínio da leitura e escrita contribui ativamente em questão de sobrevivência social, ou seja, um processo efetivo de alfabetização e letramento. Diante disso, a ludicidade se faz necessária para que essa dinâmica ocorra de maneira agradável e sem a presença da monotonia, porém é expresso aqui também a dificuldade encontrada por docentes ao trabalharem com uma geração digital em que é preciso disputar a atenção do aluno com um aparelho telefônico ou a falta de formação continuada para utilizar-se dessa tecnologia para a promoção de aulas para além da sala de aula.

Entretanto, as atividades desenvolvidas na turma de 5º ano da EMEIF Luiz Cartaxo Rolim na cidade de Cajazeiras-PB que o uso de materiais didáticos e lúdicos contribuiu significativamente para o desenvolvimento do processo de alfabetização dos estudantes que possuíam dificuldades, dessa forma, docentes e alunos construíram experiências importantes para esse processo de ensino-aprendizagem.

Assim, comprehende-se que o trabalho realizado pelos discentes a partir dos materiais didáticos utilizados de forma lúdica funcionam como ferramenta pedagógica uma vez que proporciona inovação na mediação de conteúdos diversos, almejando a construção de um conhecimento mais significativo e prazeroso. Entende-se, portanto, que o uso de materiais didáticos e lúdicos contribuem significativamente para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento dos estudantes da escola campo.

REFERÊNCIAS

BORDINHÃO, Jacqueline Pintor; SILVA, Elias do Nascimento. O uso dos materiais didáticos como instrumentos estratégicos ao ensino-aprendizagem. **Revista Científica Semana Acadêmica. Fortaleza**, ano MMXV, n. 000073, 2015.

BRITO, José Andson Aquino; NASCIMENTO, Luiz Cosmo Souza; AZEVEDO, Gilson Xavier. Ludicidade na Alfabetização: Mais que Jogos e Brincadeiras. **REEDUC - Revista de Estudos em Educação (2675-4681)**, v. 8, n. 1, p. 530-555, 2022.

SOUZA, Salete Eduardo. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. **ArqMudi. Maringá, PR**, v. 11, n. Supl 2, p. 110-114, 2007.

LIDOINO, Andreia Cristina Pontarolo et al. Alfabetização e Ludicidade: Um Entrelaçamento para a Aprendizagem das Crianças no Processo de Alfabetização/Literacy and Play: An Integration for Children's Learning in the Literacy Process. **ID online. Revista de psicologia**, v. 15, n. 56, p. 121-136, 2021.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento, Caminhos e Descaminhos**. São Paulo: Pátio, 2003.

