



O ENSINO DO ALFABETO SOB UMA PERSPECTIVA LÚDICA: JOGOS E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Cicera Enmilly Marins de Sousa¹, Juliana Mayane Sobreira Xavier², Edivone Meire Oliveira³. E-mail: Emilly.marins@urca.br
Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil; ² E.E.F. São Francisco; ³ Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil;

RESUMO

O processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental exige estratégias que dialoguem com o universo infantil, considerando suas formas próprias de aprender, interagir e significar o mundo. A ludicidade favorece o envolvimento, a curiosidade e a construção significativa do conhecimento, tornando o aprendizado mais prazeroso e participativo, Kishimoto et al. (2011). Conectar alfabeto e ludicidade possibilita que as crianças associem sons, grafias e significados de maneira contextualizada, ampliando suas hipóteses sobre o sistema de escrita alfabética, segundo Kishimoto et al. (2011). O projeto teve como objetivo desenvolver o ensino e a apropriação do alfabeto dos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental, por meio de práticas pedagógicas lúdicas, como jogos, brincadeiras e contação de histórias, favorecendo o reconhecimento das letras do alfabeto, a compreensão da relação entre fonema e grafema e o desenvolvimento da leitura e da escrita de forma significativa, crítica e prazerosa. A proposta fundamentou-se na compreensão de que a alfabetização deve ultrapassar o domínio técnico da leitura e da escrita, contemplando o uso da linguagem de maneira crítica e reflexiva (Soares, 2004). Caracterizado como um relato de experiência de intervenção pedagógica, o projeto foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na Escola São Francisco, com a participação das bolsistas do programa e de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental. As atividades foram realizadas semanalmente, entre os meses de fevereiro e junho, com duração média de quatro horas por encontro. A cada semana, foi explorada uma letra do alfabeto, estratégia que possibilitou maior foco e aprofundamento, além de diferentes formas de interação com a linguagem. As ações envolveram atividades lúdicas como dinâmicas divertidas com tintas, caça palavras, bingos temáticos com as letras e



sílabas estudadas, músicas, contação de histórias no qual o livro escolhido sempre tinha ligação com a letra estudada e era explorado ao decorrer da aula como a formação de palavras e produções artísticas no qual e muito apreciadas pelas crianças, exibição da história por multimídia, além de exibição de filme com tema interligado a letra estudada. Ao longo do desenvolvimento do projeto, observou-se um avanço no processo de apropriação do sistema de escrita alfabética. Algumas delas avançaram para a leitura de suas primeiras palavras, utilizando a associação entre fonemas e grafemas como apoio para a compreensão e formação das palavras. A experiência possibilitou observar maior participação e interesse dos estudantes no processo de alfabetização durante as propostas lúdicas. Além disso, contribuiu para a formação inicial das bolsistas. Para a Escola São Francisco e o PIBID, o projeto fortaleceu o desenvolvimento de práticas lúdicas voltadas à alfabetização e apresentou possibilidades para a continuidade e ampliação dessas ações no contexto escolar.

Palavras-chave: Alfabetização; Contação de Histórias; Ludicidade; Interações e Brincadeiras

Referências:

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônica Appezzato; MORGADO, Rosana de Fátima Cardoso; TOYOFUKI, Kamila Rumi. **Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 37, n. 1, p. 191-210, 2011. DOI: 10.1590/S1517-97022011000100012.