



Poços de Caldas

Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 1-2 JUN 2017

O LÚDICO NO PROGRAMA PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA¹

Tatiana Andrade Fernandes

Unesp, Rio Claro-SP, Brasil, tatiana.andfer@gmail.com

Prof^a. Dr^a Andréia Osti

Unesp, Rio Claro-Sp, Brasil, aosti@rc.unesp.br

Eixo temático: Alfabetização e Letramento

Este trabalho tem como objetivo expor as discussões de uma pesquisa de Iniciação Científica já concluída acerca do tema lúdico presente no programa federal Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, evidenciando que a ludicidade é um dos princípios que embasam a proposta de alfabetização do programa. Assim, nos textos de orientação aos professores alfabetizadores, encontra-se um embasamento teórico que reitera a relevância de tal tema no processo de aprendizagem e escrita, desse modo, contribuindo para que o professor compreenda tais atividades como um recurso metodológico de ensino. Além disso, o trabalho também expõe uma análise dos jogos oferecidos pelo programa às escolas que aderiram à proposta, demonstrando as possibilidades de uso no cotidiano e sua contribuição no contexto educativo.

Palavras-chave: Ludicidade. PNAIC. Alfabetização.

Introdução

O lúdico vem sendo compreendido por diversos autores (Brandão, 2010; Macedo, 2005; Leal, 2005; Moura, 2011) como um recurso que oferece contribuições no espaço escolar, tanto no desenvolvimento da aprendizagem dos sujeitos, quanto para o professor, em sua tarefa de ensinar. Isto posto, os estudos acerca dessa temática elucidam que tais atividades podem contribuir para o processo de desenvolvimento cognitivo dos alunos, como na memória, no desenvolvimento do raciocínio lógico, na descentração do pensamento e no aspecto social. A ludicidade pode auxiliar o indivíduo a desenvolver o respeito pelas regras e pelo outro, exercer o respeito ao ponto de vista do outro, aprender a negociar e a enfrentar situações problemas, bem como expor seu próprio ponto de vista.

Assim, visto que a ludicidade pode ser uma ferramenta útil no cotidiano escolar e sendo uma atividade predominantemente de interesse infantil, observa-se que até mesmo orientações governamentais, como programas destinados à orientação pedagógica de professores, têm evidenciado as contribuições da inserção de atividades lúdicas na escola, especialmente para a aprendizagem dos sujeitos, como é o caso do programa Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

¹ Trabalho de Iniciação Científica finalizado em 2015 desenvolvido com o apoio a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - FAPESP. Instituição: UNESP – Rio Claro/SP.

**O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC)**

O PNAIC é um programa de formação continuada do governo federal, criado em 2012 com objetivo de propor uma reflexão acerca do processo de alfabetização no país, para garantir o direito de que todas as crianças estejam alfabetizadas ao final do 3º ano. Assim, os professores alfabetizadores formam o corpo de profissionais que participaram do programa (professores de 1º a 3º ano). O curso oferecido ocorreu em duas etapas: a primeira, em 2013, teve como foco o estudo a Linguagem e o processo da alfabetização, propriamente. Já em 2014 o estudo ocorreu na área de Matemática. Os encontros de formação ocorreram nos municípios que aderiram ao programa e, como embasamento teórico para tais encontros, os professores receberam, em 2012, um total de oito cadernos, que versavam sobre diversas temáticas relacionadas à aprendizagem da linguagem. Além disso, o programa também enviou para as escolas participantes, dentre outros recursos pedagógicos, uma caixa com dez jogos com a finalidade de trabalhar a alfabetização.

Nesse material teórico, de estudo para o professor participante da formação, um dos cadernos dedica-se a discussão exclusivamente do lúdico no processo de alfabetização. É também relevante elucidar que o PNAIC possui quatro princípios que embasam a proposta formativa, sendo que o quarto diz respeito à importância do lúdico no processo de alfabetização. Na análise desse material, foi possível observar que os textos buscam propiciar, por meio de excertos teóricos e relatos de experiências, reflexões ao docente de como o lúdico pode ser inserido em sala de aula contribuindo em diversos aspectos, seja na organização do grupo; seja no trabalho com outros componentes curriculares; no trabalho com as especificidades da alfabetização, na apropriação das particularidades do Sistema de Escrita Alfabética; bem como o recurso pode servir como um instrumento facilitador para o diagnóstico dos alunos.

Além disso, também apreende-se que o material oferece subsídios teóricos para a compreensão das contribuições dos jogos não apenas no aspecto da aprendizagem de conteúdos escolares específicos, mas na capacidade de trabalhar com a socialização, a interação, a questão das regras e outras perspectivas.

Nesse sentido, convém ressaltar, ainda, que o principal enfoque dos cadernos de formação do PNAIC relacionados à perspectiva lúdica está na possibilidade de esses recursos, entre eles, os jogos, serem utilizados para desenvolver um trabalho sistemático com a alfabetização, considerando suas especificidades. A questão da necessidade de um trabalho sistemático com a alfabetização, considerando as propriedades do sistema de escrita alfabética é bastante discutida na proposta. Destaca-se, ainda, a responsabilidade do professor no planejamento de atividades que considerem e trabalhem com tais especificidades, pois, de acordo com orientação teórica do programa, sem o domínio de tais habilidades específicas, o aluno não terá a possibilidade de se alfabetizar plenamente. Portanto, é dentro desse contexto que se recomenda a utilização dos jogos, enquanto recursos metodológicos de ensino, que permitam ao professor trabalhar de forma sistematizada com as especificidades da linguagem.

Como assinalado anteriormente, o programa distribuiu nas escolas participantes um total de dez jogos destinados para o trabalho com a alfabetização. Tais jogos têm como foco trabalhar três grandes eixos da linguagem: a análise



fonológica, os princípios do Sistema Alfabético e a sistematização da correspondência grafofônica. Apesar de o material indicar que os jogos trabalhem com esses três eixos, observa-se, na análise desses recursos, que se atribuiu grande relevância ao trabalho com a consciência fonológica e com as correspondências grafofônicas, reconhecendo que esses aspectos são fundamentais no processo de aprendizagem da língua escrita. E, nesse sentido, pode-se observar que os jogos estão em consonância com os pressupostos trabalhados ao longo da formação. Através dessa análise, compreende-se que diversos jogos podem servir para os mesmos propósitos, por meio de abordagens diferentes, com objetivos específicos diversos.

Assim, convém ressaltar que os jogos não trabalham com todos os aspectos do sistema de escrita, sendo, portanto, necessário que o professor compreenda as necessidades da turma e faça as alterações e adaptações que julgar fundamentais. Neste aspecto, observou-se são poucos os jogos que se ocupam do exercício da leitura e escrita de palavras, logo, o material orienta que essas intervenções possam ser realizadas com os jogos após a rodada. Dessa forma, percebe-se que o material também propõe que o professor saiba tirar desses recursos outras utilidades, trabalhando com outras propriedades do sistema de escrita e outros conhecimentos contundentes ao processo de alfabetização e letramento, indo além dos objetivos do jogo, bem como explorando outras formas de utilizar o mesmo jogo.

Outro ponto a se refletir sobre os jogos oferecidos pelo PNAIC é em relação à faixa etária que podem atender, ou melhor, a que ano do ciclo de alfabetização estão direcionados. Como grande parte dos conhecimentos e capacidades do sistema de escrita, nos cadernos de formação dos professores, estão estipulados para serem apropriados até o final do 1º ano do Ensino Fundamental, percebe-se que uma quantidade significativa dos jogos coaduna com os conhecimentos acerca do sistema de escrita estabelecidos para o 1º ano e, dessa forma, pode-se inferir que boa parte deles estão destinados para um trabalho inicial com o ensino da leitura e escrita, isto é, para um trabalho a ser desenvolvido no 1º ano.

Com isso, um questionamento cabível é se os jogos disponibilizados também atendem as necessidades e especificidades dos outros anos que compõem o ciclo de alfabetização, partindo do princípio de que os próprios cadernos de formação indicam que se espera que os alunos encerrem o 1º ano dominando as propriedades do sistema de escrita e “no 2º ano, espera-se que a criança já possua o domínio da apropriação do sistema de escrita e alguma fluência mínima de leitura para que desenvolva autonomia na compreensão dos textos” (BRASIL, 2012, p. 10).

Além disso, o material também indica que no 2º ano “[...] o foco deve ser o domínio do sistema e o uso adequado das palavras nos textos, por meio da reflexão sobre os recursos linguísticos necessários para a construção de efeitos de sentido em textos orais e escritos” (BRASIL, 2012, p. 9). Bem como assinala que o trabalho com a ortografia também deve ser desenvolvido, tendo como foco a compreensão das regras e não apenas a memorização. Logo, o que se questiona é se os jogos disponibilizados pelo PNAIC trabalham com essas especificidades do 2º e 3º ano do ciclo de alfabetização.

De modo geral, pode-se apreender que o programa tem como objetivo propor a reflexão de um processo de alfabetização em que se considere a necessidade de um trabalho sistemático e contemple as especificidades da língua escrita, bem como compreenda a importância da inserção de atividades lúdicas nessa aprendizagem.



Conclusão

Ao finalizar esta breve exposição acerca dos pressupostos do PNAIC, pode-se inferir que o programa de formação objetivou abordar e conscientizar o professor alfabetizador da necessidade do trabalho com as particularidades e regularidades da língua, para que o aluno possa, de fato, aprender a utilizar o sistema de escrita. Assim, observa-se que a necessidade de um trabalho sistemático com as propriedades do sistema alfabético foi algo bastante discutido.

É neste contexto que a ludicidade tem notoriedade, já que o programa tem como princípio o desenvolvimento da aprendizagem por meio de uma perspectiva lúdica. Os cadernos buscaram ilustrar essa relação diversas vezes, seja através de relatos de professores alfabetizadores que utilizam o lúdico em sala de aula, seja por meio dos aportes teóricos, que esclareceram as contribuições do uso do recurso no processo de ensino.

Isto posto, apreende-se que PNAIC torna evidente que é possível ter esse trabalho com as especificidades da língua sem que seja necessário retomar ou utilizar uma metodologia de trabalho tradicional, isto é, é possível promover situações em que o aluno seja ativo, interaja com o objeto do conhecimento e se proporcione momentos de reflexão sobre as regularidades da língua escrita, sem que este processo seja realizado de forma impositiva ao aluno, desconsiderando seus pensamentos e hipóteses.

Referências

BRANDÃO, A. C. et al **Jogos de Alfabetização**. Brasília: Ministério da Educação, 2010.

BRASIL. **Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. Organização do planejamento e da rotina no ciclo de alfabetização na perspectiva do letramento: ano 02, unidade 02 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012. 47 p.

LEAL, T. F.; MENDONÇA, M.; MORAIS, A. G.; LIMA, M. B. O. **O lúdico na sala de aula: projetos e jogos**. In: Pró-Letramento: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica, 2008.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **O lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar**. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOURA, G. R. A. de Jogos e o lúdico na intervenção das dificuldades de aprendizagem e aquisição da escrita na alfabetização. **Revista Edufatima**, Brasília, v.2, n. 1, p. 1 – 16, jan./dez., 2011.