



**JULIMARA CARLA DE SOUZA**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS  
MUSICALIZADAS: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO  
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**LAVRAS-MG  
2019**

**JULIMARA CARLA DE SOUZA**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: PRÁTICAS  
PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do curso de Pedagogia, para a  
obtenção do título de Licenciada.

Profa. Mestre. Ellen Maira de Alcântara Laudaes  
Orientadora

**LAVRAS-MG  
2019**

**JULIMARA CARLA DE SOUZA**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: PRÁTICAS  
PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO  
GAMES, TOYS AND MUSICALIZED GAMES: PEDAGOGICAL PRACTICES IN  
THE LITERACY AND LETTERING PROCESS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do curso de Pedagogia, para a  
obtenção do título de Licenciada.

Lavras/MG, em 22 de novembro de 2019

Dr (a) Ilsa do Carmo Vieira Goulart, UFLA

Dr (a) Fernanda Barbosa Ferrari, UFLA

Profa. Mestre. Ellen Maira de Alcântara Laudaes  
Orientadora

**LAVRAS-MG  
2019**

*Este trabalho será dedicado primeiramente a Deus, que iluminou meu caminho por essa longa jornada, posteriormente aos meus pais Derly Vicente de Souza e Maria Aparecida de Souza, que foram meus guias, sempre me dando força para continuar, e as pessoas que sempre estiveram dispostas a me dar conselhos produtivos.*

*(Julimara Carla de Souza)*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Deus, por ser meu ponto de equilíbrio e através dele ter conseguido forças para continuar e obter o melhor resultado para este trabalho.

Agradeço aos meus pais, Derly Vicente de Souza e Maria Aparecida de Souza, que com seus esforços e dedicação, me criaram com valores e sempre estiveram presentes nessa caminhada, incentivando-me nos estudos, com toda humildade e amor. A eles todo meu respeito e admiração.

Ao meu sobrinho Giliard Dário de Souza, que sempre se colocou disposto a me ajudar com ideias e discussões para que esse trabalho tomasse forma.

Às minhas colegas de aula, que deram sempre apoio em relação ao presente trabalho.

À minha orientadora Ellen Maira de Alcântara Laudares, que dedicou seu tempo para me dar as melhores orientações sobre a realização deste trabalho.

À Universidade Federal de Lavras, ao Curso de Pedagogia juntamente com seus profissionais docentes.

*“A mente que se abre a uma nova ideia jamais voltará ao seu tamanho original”*

*(Albert Einstein)*

## RESUMO

O presente trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido sobre jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas na perspectiva de aguçar o processo de alfabetização e letramento de estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais. Assim, esse trabalho tem como objetivo geral verificar se as abordagens lúdicas e musicalizadas podem auxiliar as crianças que se encontram em processo de alfabetização e letramento. Enquanto objetivos específicos, pretende-se elencar diferentes formas lúdicas de ensinar por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas, a fim de contribuir para com a sugestão de distintas práticas docentes. Esse relato possui uma abordagem qualitativa. Como referencial teórico, este trabalho possui como suporte os principais autores: Cordovil, Souza e Nascimento Filho (2018), Huizinga (2000), Soares (2016) e Brito (2003), tendo como suporte as atividades realizadas com suas discussões e resultados que foram aplicadas na mesma turma. Portanto, entender o processo de alfabetização e letramento muitas vezes se torna algo monótono e complexo para algumas crianças e, portanto, utilizar-se de práticas pedagógicas voltadas para brincadeiras e jogos além de incluir a música pode ser um meio de auxiliar e desenvolver esses processos de forma divertida e válida. Então, como proposta de discutir se essas práticas são realmente viáveis, foram aplicadas cinco atividades voltadas para essa perspectiva, como instrumento de pesquisa. Essas atividades foram desenvolvidas através do programa “*Residência Pedagógica*” e pensadas de acordo com a necessidade da turma trabalhada. Com esse relato de experiência, foi possível perceber que através dessa discussão essas práticas diferenciadas além de provocarem um grande interesse nos alunos e alunas em querer participar de forma frequente no processo de alfabetização e letramento, a grande maioria obteve um resultado positivo no que diz respeito ao avanço do processo de alfabetização e letramento.

**Palavras-Chave:** Jogos. Brincadeiras. Alfabetização. Letramento. Musicalização.

## ABSTRACT

This paper presents an experience report developed about games, toys and musical games in order to sharpen the literacy and literacy process of students in the 2nd year of elementary school. Thus, this work aims to verify whether playful and musicalized approaches can help children who are in the process of literacy and literacy. As specific objectives, it is intended to list different playful ways of teaching through games, toys and musical games, in order to contribute to the suggestion of different teaching practices. This report has a qualitative approach. As a theoretical framework, this work is supported by the main authors: Cordovil, Souza and Nascimento Filho (2018), Huizinga (2000), Soares (2016) and Brito (2003), having as support the activities carried out with their discussions and resolutions that were applied to the same class. Therefore, understanding the process of literacy and literacy often becomes monotonous and complex for some children and, therefore, the use of pedagogical practices focused on play and games as well as including music can be a way of helping and developing these processes. in a fun and valid way. So, as a proposal to discuss if these practices are really viable, five activities focused on this perspective were applied as a research instrument. These activities were developed through the program “Pedagogical Residence” and designed according to the needs of the worked class. With this experience report, it was possible to realize that through this discussion these different practices besides provoking a great interest in the students wanting to participate frequently in the process of literacy and literacy, the great majority obtained a positive result regarding advancing the process of literacy and literacy.

**Keywords:** Games. Games. Alphabetize. Literacy. Musicalization.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo composição das palavras.....	27
Figura 2 - Jogo roleta silábica.....	29
Figura 3 - Brincadeira pé de leitura.....	30
Figura 4 - Letra da música Samba Lelê.....	36

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos no jogo composição das palavras.....	27
Gráfico 2 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos no jogo Roleta Silábica.....	29
Gráfico 3 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na brincadeira pé de leitura.....	31
Gráfico 4 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na atividade paródia: Vamos para Escola.....	34
Gráfico 5 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na atividade música Samba Lelê.....	36

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1- Paródia: Vamos para Escola!.....	33
--	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....</b>	<b>18</b>
<b>1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: O DESPERTAR DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA .....</b>	<b>20</b>
<b>1.4 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO E A INTER-RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E MUSICALIZAÇÃO .....</b>	<b>22</b>
<b>2 PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>24</b>
<b>3 ATIVIDADES REALIZADAS: DISCUSSÕES E RESULTADOS .....</b>	<b>26</b>
<b>ATIVIDADE 1: A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .....</b>	<b>26</b>
1.1 Jogo: composição das palavras .....	27
1.2 Jogo: roleta silábica .....	28
<b>ATIVIDADE 2: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS .....</b>	<b>30</b>
2.1 Brincadeira: pé de leitura.....	30
<b>ATIVIDADE 3: JOGOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: O DESPERTAR DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA .....</b>	<b>31</b>
3.1 Paródia: Vamos para a Escola! .....	31
<b>ATIVIDADE 4: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO E A INTER-RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E MUSICALIZAÇÃO .....</b>	<b>34</b>
4.1 Música: Samba Lelê .....	35
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>40</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Meu nome é Julimara Carla de Souza, tenho 23 anos de idade e estou finalizando o Curso de Pedagogia, através da Universidade Federal de Lavras. Escolhi desenvolver esse relato de experiência através do tema, “Jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas: práticas pedagógicas no processo de alfabetização e letramento”, depois de adentrar no programa da *Residência Pedagógica* dessa mesma universidade. Tal programa tem por objetivo proporcionar aos estudantes em licenciatura uma formação ampliada, pois através do mesmo, o aluno aprimora o seu estágio curricular atuando na escola de educação básica, com o intuito de produzir e ganhar conhecimento.

Assim, a Residência possibilitou a aplicação de atividades em regência em sala de aula e intervenções pedagógicas com auxílio de uma professora da instituição em que o aluno estuda e também de um docente da escola que foi aplicado o programa, promovido pelo governo. Quando entrei no projeto estava cursando o sétimo período do curso, assim já estava pesquisando sobre o trabalho de conclusão de curso.

Em conversa com minha orientadora do TCC, expliquei o meu interesse em desenvolver atividades para auxiliar as crianças em processo de alfabetização e letramento dentro do programa, diante disso que veio o interesse pelo tema, em usar de jogos e brincadeiras musicalizadas para fomentar nas crianças esse processo.

O tempo estimado para o programa é de um ano e seis meses, seu início foi em agosto de 2018 e terminará em janeiro de 2020, com ele quase concluído, e pensando em relatar essa experiência, durante sete meses, de fevereiro a agosto do ano de 2019, foram desenvolvidas várias atividades, no que tange a alfabetização, sempre focando em usar jogos e brincadeiras e também a musicalização. Assim, selecionei cinco delas, as que mais trouxeram resultados e demonstraram um resultado estimado alcançado pelas crianças no processo de alfabetização e letramento.

Para tanto, desenvolvi esta investigação em uma escola municipal de uma cidade do sul de Minas Gerais, a partir da *Residência Pedagógica*, com alunos e alunas do 2º ano do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais. Desse modo, esse trabalho discutirá situações em que, por meio da ludicidade e de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas, se foi possível ampliar o despertar da Consciência Fonológica das crianças e conseqüentemente, potencializar a alfabetização e o letramento dos educandos e educandas.

Diante ao exposto, o presente trabalho tem como objetivo geral verificar se as abordagens lúdicas e musicalizadas podem auxiliar as crianças que se encontram em processo

de alfabetização e letramento. Enquanto objetivos específicos, pretendo elencar diferentes formas lúdicas de ensinar por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas, a fim de contribuir para com a sugestão de distintas práticas docentes.

Isso posto, como forma de concluir as ideias introdutórias, o trabalho foi organizado por meio dos seguintes tópicos: 1.1- *Ludicidade como prática pedagógica no processo de Alfabetização e Letramento que será representado através dos jogos “Composição das Palavras” e “Roleta Silábica”*; 1.2- *Jogos, brinquedos e brincadeiras, esse será interpretado por meio da brincadeira “Pé de leitura”*; 1.3- *Jogos e brincadeiras musicalizadas: o despertar da consciência fonológica, que terá representação diante do “Jogo de Estátua” e* 1.4- *Alfabetização e Letramento e a inter-relação entre a ludicidade e a musicalização, que terá por intermédio as atividades “Paródia de Funk: Vamos pra escola!” e a música “Samba Lelé”*. Seguidamente serão apresentados o percurso metodológico, as atividades realizadas com suas discussões e resultados e as considerações advindas dessa investigação.

## **1.1 A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Tendo como referência a frequente utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas na Educação Básica, faz-se importante analisar quais são as contribuições de tais recursos para com o processo de alfabetização e letramento de crianças com 6 (seis) e 7 (sete) anos de idade.

Considera-se relevante conceituar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, que em conformidade com Santos (2011):

O termo lúdico tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração. (SANTOS, 2011, p. 44).

Ampliando a discussão, Cordovil, Souza e Nascimento Filho (2018), defendem que o lúdico leva aos educadores à diversificação de suas práticas pedagógicas, proporcionando aos estudantes, atividades diferenciadas. Assim, a ludicidade envolve tanto jogos, brinquedos e brincadeiras como também é passível de aplicação de atividades diversificadas, que podem vir a auxiliar o processo de desenvolvimento da aprendizagem de determinada turma ou aluno.

Quanto à ludicidade e o trabalho docente, o lúdico como recurso didático, além de se usar os jogos e as brincadeiras, de promover o divertimento, suas características são mais acentuadas como, auxiliando desenvolver habilidades motoras e intelectuais, fixando conteúdos de maneira prazerosa e permitindo com que o educando construa sua aprendizagem. (Cordovil, Souza e Nascimento Filho 2018). Frente ao exposto, ainda em conformidade com esses autores, o docente pode construir atividades de matrizes pedagógicas voltadas para a ludicidade promovendo nos estudantes o gosto pelos conteúdos de forma lúdica e sendo capaz assim de atender a proposta de alfabetizar.

Expandindo a discussão sobre a temática, no que tange os métodos de alfabetização, Soares (2016) assevera que “entende-se por métodos de alfabetização um conjunto de procedimentos que, fundamentados em teorias e princípios, orientam a aprendizagem inicial da leitura e da escrita, que é o que comumente se denomina como alfabetização”. Assim, procurando atender a proposta da escola em utilizar os métodos silábicos, esse trabalho não dará enfoque para os outros métodos e sim o silábico que foi o solicitado para desenvolver as atividades com as crianças.

Dessa forma, utilizando dos métodos silábicos que para Soares por meio do Glossário CEALE (2017), “se caracteriza pela apresentação visual de sílabas prontas, sem forçar a articulação das consoantes com as vogais, e sem destacar as partes que compõem a sílaba”. Então, pensando em enfatizar o processo de alfabetização as atividades desenvolvidas que contemplam esse tópico deram ênfase na utilização do método silábico já que esse foi pedido pela escola e professora durante as atividades, assim essas foram voltadas para os jogos, levando sempre em conta o uso da ludicidade.

## 1.2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Na perspectiva de discutir sobre jogos, brinquedos e brincadeiras, é importante mencionar o significado do que seria jogo, para isso, primeiramente é interessante enfatizar que esse não possui somente um significado. Nesse sentido, Huizinga (2000) descreve que:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2000, p. 13).

Seguidamente a esse significado, o autor também associa que o jogo pode ser considerado como fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa as atividades físicas ou biológicas. Tem por função, um ato significativo, isto é, encerra um determinado sentido. Enquanto se joga, alguma coisa está "em jogo" que vai adiante das necessidades da vida e produz um sentido à uma ação. Logo, o jogo significa alguma coisa. Da forma que for interpretado e considerado, o fato de o jogo encerrar um sentido desenvolve a presença de um elemento não é material na sua própria essência. (Huizinga, 2000).

Dessa forma, o jogo pode proporcionar o significado e dar sentido para um determinado exercício. Ainda nesse sentido, Kiya (2014), diz que “o jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade”. Assim, durante a Roma Antiga e a Idade Média Européia, os jogos eram voltados para questões religiosas, de combates, ritos de sacrifício e de grande importância na função social. Desta forma, pode-se perceber que os diversos jogos existem desde a antiguidade e em diferentes aspectos.

Pensando na atualidade, é notória a manifestação a favor da utilização da tecnologia, mais especificamente dos jogos digitais o que Machado (2013) explica que por tecnologia entendemos um conjunto de saberes inerentes ao desenvolvimento e concepção dos instrumentos, criados pelo homem para satisfazer suas necessidades pessoais e coletivas. Assim, ao se falar de jogos, brinquedos e brincadeiras, é possível que se ouça, também, de vídeo games, celulares, tablets, e outros dispositivos digitais, pois esses elementos compõem e circundam o dia a dia da sociedade moderna, portanto, Ferreira e Junior, (2014) explica que:

As brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração principalmente

através da oralidade. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. No entanto, observa-se cada vez mais que o contato das crianças com brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destaca: videogames, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto. (FERREIRA; JUNIOR, 2014. p. 2).

Por esse fator, é assertivo afirmar que existiu a alteração da rotina e das ações sociais infantis ao longo dos anos, o que pode ser notado conforme as palavras de Meira (2004), que “desde a crescente urbanização, em que as formas de transporte traçam vias onde a rua passa a ser mero trajeto de percurso, até a velocidade do tempo, que se configura em segundos digitalizados e controlados virtualmente”.

No que tange os suportes das brincadeiras, cada vez mais se tem percebido que os recursos digitais prevalecem aos analógicos, que conforme Otto (2016):

As crianças nascidas neste século têm mais facilidade e acesso favorável, em manusear recursos tecnológicos, com habilidades impressionantes, mas as quantidades de recursos, habilidades, facilidades, muitas vezes barram questões simples do cotidiano. Percebe-se que são ágeis em tecnologias, mas uma grande maioria não consegue se relacionar de maneira afetiva, social, com seus pais, amigos, familiares, em ambientes não virtuais. (OTTO, 2016, p.9).

Desse modo, ao se pensar na educação nas escolas e também na educação, em seus diferentes espaços, é preciso considerar, também, os usos da tecnologia, pois eles permeiam o cotidiano das crianças, que nessa perspectiva, nesse início de século, a tecnologia não é considerada mais uma ferramenta isolada ou uma matéria que precisa ser aprendida. Se bem utilizada nos dias de hoje, ela pode se tornar um recurso que concede aos docentes inovar em sua prática pedagógica e desenvolvendo o aprendizado para as crianças. (MACHADO, 2013).

Mediante a essas questões, acerca dos jogos eletrônicos, mesmo com o avanço da tecnologia e conseqüente perda de espaço físico destinado aos jogos e brincadeiras, é muito importante resgatar as práticas brincantes tradicionais com as crianças. E não somente com as crianças, mas também com todos em sua volta e consigo mesmo, porque a época de brincar nunca passa, e é importante ressaltar que o ser humano é sempre uma criança, e o futuro é o espaço de se expandir, de crescer. O envelhecimento não apaga o jovem que sempre teremos que tentar ser. (FREIRE, 2005).

### 1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: O DESPERTAR DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Atrelando os jogos e brincadeiras musicalizadas com o desenvolvimento do processo da consciência fonológica, utilizando de práticas pedagógicas voltadas para a musicalização e a ludicidade, na tentativa de fomentar o melhor resultado no processo de alfabetização, primeiramente é necessário saber o seu significado. Ao abordar o conceito de consciência fonológica, esse se refere à capacidade de identificar e manipular as unidades da fala. Pensando na unidade, a capacidade que a criança tem de a isolar num contínuo de fala e a desenvoltura que ela tem de compreender as unidades fonológicas identificadas interiormente, essas são expressões da sua consciência fonológica. (FREITAS, ALVES e COSTA, 2007)

Buscando discutir mais sobre essa expressão, através do Glossário CEALE (2017) no que se refere à consciência fonológica, Silva (2018) explica que:

Entretanto, além de identificar sons individuais, um falante é capaz de separar palavras em sílabas, perceber o tamanho de uma palavra em relação à outra, identificar semelhanças sonoras entre palavras ou parte das palavras e é também capaz de segmentar e manipular sílabas e sons (rimar ou substituir sons específicos). O conjunto dessas habilidades é denominado consciência fonológica. (SILVA, 2018).

Partindo desses conceitos fica evidente, como mencionado acima, a importância em enfatizar o desenvolvimento do trabalho com a consciência fonológica, no processo de alfabetização e letramento dos alunos e alunas. Para Soares (2016) “foi reconhecida a importância de que a criança desenvolva sensibilidade sonoridade da fala e reconhecimento das possibilidades de sua segmentação e desenvolva a consciência fonológica”.

Por essa questão, introduzir a música como prática pedagógica, além de ser uma referência lúdica, pode ser mais um meio importante no auxílio desse processo, o que justifica a abordagem, nesta investigação, da origem da música. Na verdade há diversas teorias sobre a origem e a presença da música na sociedade. A linguagem musical já vem sendo interpretada, entendida e definida de diferentes formas, em cada época e cultura, em sintonia com a maneira de pensar, com os valores e as concepções vigentes (BRITO, 2003). Assim, a música é entendida como sendo um conjunto de sons, a arte e ciência de combinar os sons de modo agradável ao ouvido.

Voltando para a questão de se inserir a música como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, essa pode ser utilizada através do canto, da dança, da leitura de uma letra de música, proporcionando coerência na escrita e na prática da leitura. Levando em conta o contexto cultural da criança de maneira divertida, sendo assim, uma prática que leva

em conta o diálogo que o aluno está passando entre o fonema e o grafema. (FEIER; GEDOZ, 2015).

Desse modo, a musicalização, aplicada como um método pedagógico vai além de suprir as necessidades da consciência fonológica na alfabetização e letramento das crianças, Feier e Gedoz (2015), citados acima, também afirmam isso quando dizem que:

Esta prática da utilização da música como complemento da educação é uma forma de dinamizar e agilizar o desenvolvimento durante os anos iniciais do ensino fundamental, que se inicia com a alfabetização. Os métodos utilizados no uso da música em sala de aula vão desde pequenas canções, para focalizar a atenção dos alunos, até o trabalho com conteúdo diversos, que envolvem a sociedade na vida do aluno e também fazem o movimento oposto, envolvem o aluno na sociedade, ou seja, a música é uma expressão de uma cultura de um país, pois possibilita a transmissão de uma forma de agir e pensar. (FEIER; GEDOZ, 2015).

Portanto, ao pensar no processo de alfabetização, introduzindo a ludicidade através de jogos e brincadeiras, é interessante também levar como prática pedagógica a utilização mais frequente da música. Assim, essas práticas podem ser aplicadas em conjunto, entrelaçando uma na outra com o objetivo de estimular os estudantes ou também podem ser desenvolvidas separadamente dependendo da necessidade de se trabalhar algum tema em específico e também a alfabetização.

## **1.4 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO E A INTER-RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E MUSICALIZAÇÃO**

Abarcando os conceitos de alfabetização e letramento, através do Glossário CEALE no que se refere à alfabetização, Soares (2001) explica que “Em síntese, alfabetização é o processo de aprendizagem do sistema alfabético e de suas convenções, ou seja, a aprendizagem de um sistema notacional que representa, por grafemas, os fonemas da fala” existem palavras que se ligam a essa ideia, tais como, alfabetizar, que é basicamente ensinar o ser humano a ler e a escrever; alfabetizado que é aquele que possui a capacidade de ler e escrever; analfabeto que é a pessoa que não sabe ler e escrever, que não conhece o alfabeto e o analfabetismo que se refere ao estado de se proceder como analfabeto (SOARES, 2001).

E da mesma forma que esses termos entrelaçam a alfabetização, Soares (2001) também cita que é através desses conceitos que surgiu o letramento que por sua vez também possui termos para melhor compreensão de seu significado. Esses são: letrado que é o indivíduo que é erudito, versado em letras e iletrado que é a pessoa analfabeta, não erudita. Assim, a alfabetização é a ação que envolve o ato de ensinar e também aprender a ler e a escrever. E já o letramento, para a mesma autora seria:

O indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita. (SOARES, 2001).

Assim, o letramento está relacionado ao uso da escrita em um contexto social e que essa aprendizagem faz parte da vida dos alunos e alunas constantemente. Então, pode-se entender que ele tem um significado distinto de alfabetização, pois por mais que a alfabetização e o letramento estejam relacionados, um indivíduo não precisa necessariamente saber ler e escrever para estar letrado, e sim apropriar-se da escrita em algum momento.

Portanto o letramento está presente em todos os espaços, dentro e fora da escola. Em um contexto escolar, é necessário que o docente entenda e compreenda a realidade e a vida que seu aluno ou aluna vive fora daquele contexto, para assim poder conduzir melhor o letramento a partir das vivências daquele estudante.

Inter-relacionando a lucidade e a musicalização a esses processos, Lucas e Wolffenbuttei (2016) descrevem que:

[...] é desejável que a educação musical junto às crianças seja realizada a partir de processos lúdicos, tornando-se um instrumento de potencialização da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, tornando assim uma aprendizagem concreta. A ludicidade é agente

fundamental na educação de crianças, estimulando a imaginação. (LUCAS; WOLFFENBUTTEI, 2016, p.339).

Enfatizando mais essa questão da ludicidade ser interligada à musicalização, é importante entender que a criança sempre está brincando, dessa forma, ela é capaz de construir a música, porque a mesma se relaciona com o mundo que desvenda em seu dia a dia. De maneira metafórica, a criança fazendo a música, pode se transformar em respectivos sons, pois ela é curiosa e busca sempre por materiais sonoros, dessa forma, consegue inventar instrumentos, diferentes barulhos e também ouve com satisfação a música de diferentes culturas e povos (BRITO, 2003).

Essa categoria está abarcada pela alfabetização, o letramento, a ludicidade e a musicalização, sendo assim foi pensada em se trabalhar com a canção, pois quando se canta coletivamente, consegue-se desenvolver o ato de ouvir, tanto aos outros colegas como também a nós mesmos e conseqüentemente desmembrar aspectos da personalidade, tanto dos alunos, como também do docente, sendo esses, a concentração, cooperação e a coletividade em quando se trata do trabalho em grupo. Em conjunto com a prática pedagógica, aplicada através da canção, é importante que o docente tenha em mente que as canções precisam se voltar para a música popular, que no caso, é a brasileira, sendo essas as regionais e também variar nas canções de diferentes povos, estimulando nas crianças o ato de cantar canções que já são prontas, mas também desenvolver junto com elas inovações musicais criadas pelas mesmas (BRITO, 2003).

Acerca desses conceitos e embasamento, mesmo que o processo de alfabetização e letramento dependendo da situação podem se tornar processos que demandam dedicação e persistência, para alguns estudantes na ação desses processos podem surgir dificuldades, assim buscar por métodos a ludicidade e a musicalização como meio de auxílio no ensino e aprendizagem, podem tornam essas fases menos massacrantes para ambas as partes, podem transformar algo que pode vir ser preocupante para o professor e aluno em um processo descontraído, rico e totalmente válido.

## 2 PERCURSO METODOLÓGICO

Para discutir as práticas pedagógicas no processo de alfabetização e letramento desenvolvidas com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais de uma escola municipal do sul de Minas Gerais, por meio do programa *Residência Pedagógica* ao longo do período de sete meses, optou-se pela realização de um relato de experiência, no qual serão descritas as atividades pedagógicas realizadas por mim, que por sua vez fiz uso de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas. Esse relato possui uma abordagem qualitativa.

Para Ferreira (2017), “o relato de experiência enquanto gênero literário põe em evidência a autoria do pesquisador por meio de descrição e análise dos fatos que ele viveu, considerando um ambiente onde ele estava, as interações e suas observações”. Nessa perspectiva, primeiramente foi feito um estudo com a finalidade de investigar os temas abordados nesta investigação. Posteriormente, optei por descrever um capítulo sob os seguintes prismas: 1.1- A ludicidade como prática pedagógica no processo de Alfabetização e Letramento, 1.2- Jogos, brinquedos e brincadeiras, 1.3- Jogos e brincadeiras musicalizadas: O despertar da consciência fonológica e por fim 1.4- Alfabetização e Letramento e a inter-relação entre ludicidade e musicalização.

Deste modo, pensando em cada tópico supracitado foram selecionadas cinco atividades pedagógicas que se basearam nos livros “música na educação infantil, propostas para a formação integral da criança” com autoria de Teca Alencar de Brito (2003) e “Alfabetização, a questão dos métodos” da autora Magda Soares (2016) que trouxeram resultados positivos no que tange a alfabetização dessas crianças, sendo elas: 1) jogos – 1.1) Composição das palavras; 1.2) Roleta silábica; 2) brincadeira – 2.1) Pé de Leitura; 3) Vamos para Escola e 4) Samba Lelê.

É importante destacar que antes dessas atividades serem aplicadas, foi feito um teste de sondagem da escrita para averiguar quais alunos ainda não eram alfabetizados. Assim, o com o teste aplicado para turma que contém 23 (vinte e três) alunos, dentre esses, 08 (oito) não eram alfabetizados. Em sequência as atividades deram início, sendo que, essas, foram aplicadas em diferentes dias e meses, tendo variações na quantidade de alunos que estavam presentes na sala de aula.

Em cada atividade, foram realizados registros, por parte das crianças, que foram feitos no quadro ou em seus cadernos, isso variou conforme cada atividade, e conseqüente houve a avaliação coletiva de cada atividade executada. Por fim, foi feita a apresentação das atividades

desenvolvidas, seus impactos no processo de aprendizagem das crianças levando em consideração os resultados obtidos.

### **3 ATIVIDADES REALIZADAS: DISCUSSÕES E RESULTADOS**

Foram criadas atividades no intuito de classificá-las conforme sua abrangência teórico-prática. No que tange cada atividade, têm-se:

#### **ATIVIDADE 1: A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

##### **1.1 Jogo: composição das palavras**

O jogo foi composto por fotos de diversos animais e alfabeto móvel. Os materiais utilizados no jogo foram: a) 38 cartelas contendo fotos de animais, b) 60 cartelas com sílabas simples, escritas em letras cursiva maiúsculas. Estavam presentes na turma no dia dessa atividade, 23 alunos do 2º ano do ensino fundamental. Tais cartelas foram dispostas em uma mesa sendo separadas em dois grupos, um contendo as fotos dos animais e o outro com as sílabas. Assim, cada criança, uma por vez, retirava uma cartela de um animal do primeiro grupo, o reconhecia através de manifestação verbal do nome desse animal e em seguida procurava no segundo grupo, as sílabas que correspondiam à forma escrita do nome do animal. Após formar a palavra com as sílabas na mesa, a criança tinha que ir até o quadro e escrever a palavra em letra cursiva. Durante a atividade, fui discutindo com os alunos sobre como ocorre o processo de formação de palavras por meio das sílabas e os estimulava a criar um raciocínio acerca disso. Ressaltando aqui, a escolha do método silábico se deu devido ao fato de a escola utilizar este método como referencial. Ainda, após a atividade foi indagado aos estudantes à preferência entre essa atividade lúdica com a atividade tradicional de ensino para avaliar a satisfação dos mesmos com o que foi realizado.

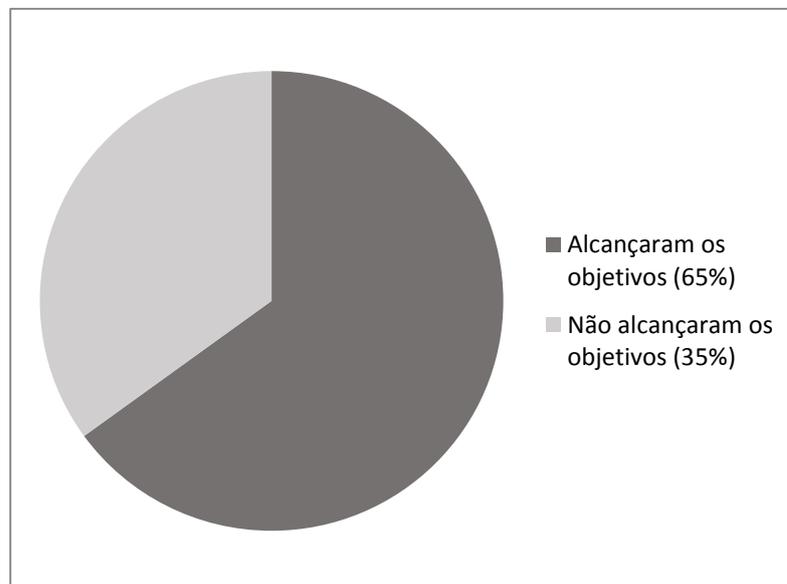
Assim, os objetivos dessa atividade foram: desenvolver a capacidade de reconhecer visualmente e verbalmente fotos, associar esse reconhecimento às sílabas que compõem o nome correto do que está sendo caracterizado na foto, reconhecer as principais sílabas simples que existe, aprender a colocar essas sílabas em ordem correta formando substantivos e ainda saber diferenciar palavras em bastão de palavras cursivas através da escrita das mesmas no quadro. A Figura 1 abaixo demonstra como a atividade foi realizada:

Figura 1- Jogo Composição das Palavras



Fonte: Da autora (2019).

Gráfico 1 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos no jogo composição das palavras



Fonte: Da autora (2019).

Foram considerados como resultado, o quanto a criança conseguiu realizar em cada etapa descritas acima, sem a necessidade de minha intervenção ou dos colegas de turma. Dessa maneira, os resultados obtidos foram: 15 alunos (65%) conseguiram formar palavras corretamente e 8 alunos (35%) não registraram corretamente as palavras, sendo necessária a

intervenção em alguma das etapas, conforme pode ser aferido no (Gráfico 1). Assim, acredito que o incentivo aos jogos como metodologia para ensinar a formação silábica são úteis como objeto auxiliar no processo de desenvolvimento da alfabetização visto que a maioria dos estudantes conseguiu alcançar os objetivos. Além disso, todos os alunos disseram preferir a atividade lúdica à tradicional, o que corrobora a favor da necessidade de se implementar tais metodologias no processo de ensino de alfabetização e letramento nas escolas

## **1.2 Jogo: roleta silábica**

Os materiais utilizados no jogo foram 2 (duas) roletas com nove sílabas cada uma, 8 (oito) cartelas com nomes simples e 1 (um) dado. A associação entre uma sílaba de uma roleta com uma sílaba da outra roleta formava as palavras correspondes às das cartelas. Participaram dessa atividade 20 estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental. Para que a atividade acontecesse, a turma foi dividida de forma aleatória em duas equipes denominadas equipe Amarela e equipe Azul.

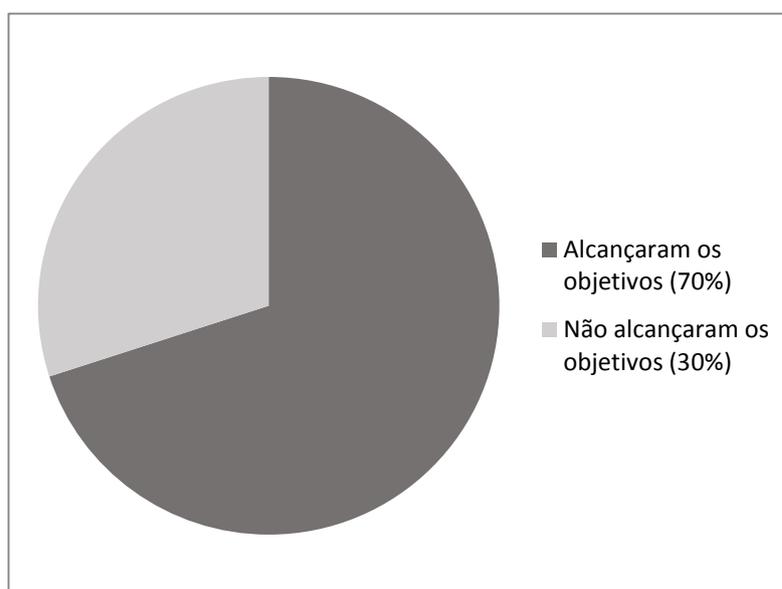
Primeiramente, li com os estudantes todas as palavras que estavam nas cartelas e expliquei que o objetivo principal do jogo era conseguir formar essas palavras na roleta. O jogo acontecia alternando as rodadas entre as equipes, sendo que em cada rodada, um estudante era escolhido para ser representante do grupo, de forma que até o fim do jogo todos os alunos tinham que ter participado ao menos uma vez. Em que cada rodada o representante ficava responsável por jogar o dado. A criança então, uma por vez, se dirigia à roleta correspondente a sua equipe e girava a mesma na quantidade de vezes a partir do número que foi obtido no dado. Então, o aluno tinha que analisar as sílabas, tanto de sua roleta quanto da roleta do oponente, com o intuito de reconhecer e formar as palavras que estavam nas cartelas. A partir disso, duas possibilidades poderiam ocorrer. A primeira seria o aluno ter conseguido formar uma palavra da cartela e a segunda seria não ter formado nenhuma palavra. Dessa maneira, ganhava o jogo a equipe que conseguisse formar todas as palavras das cartelas da sua equipe. Os objetivos dessa atividade lúdica foram: reconhecer sílabas simples em bastão, adquirir a capacidade de formar palavras pré-determinadas a partir dessas sílabas e reconhecer quando a junção de sílabas aleatórias não formam palavras. A Figura 2 abaixo ilustra como o jogo foi realizado:

Figura 2 - Jogo roleta silábica.



Fonte: Da autora (2019).

Gráfico 2 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos no jogo Roleta Silábica



Fonte: Da autora (2019).

A obtenção dos resultados do jogo foi feita por mim durante a atividade. Apesar de atividade, para as crianças, ter como resultado a vitória de alguma equipe, que no caso foi a Amarela, foi considerado como objetivo alcançado o estudante que conseguiu cumprir com os três objetivos supracitados e objetivo não alcançado, o que necessitou de intervenção durante a atividade. Dessa forma, 14 (quatorze) estudantes (70%) alcançaram os objetivos e 7 (sete)

(30%) não alcançaram os objetivos nessa atividade (Gráfico 2). Então se pode concluir que isso corrobora novamente a favor da implementação de atividades lúdicas como auxiliar no processo de alfabetização das crianças nas escolas.

## **ATIVIDADE 2: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

### **2.1 Brincadeira: pé de leitura**

Os materiais utilizados para a brincadeira foram: um livro, denominado “O Livro Estreito” do autor Caulos publicado no ano de 2010, 23 cópias de frases desse livro – organizadas em pergaminhos, barbante, papel sulfite e lápis de cor. O ambiente da atividade foi em um gramado, debaixo de duas árvores dentro da escola. As cópias em pergaminho foram distribuídas pelo barbante entre as árvores. Participaram dessa atividade 23 estudantes do segundo 2º ano do Ensino Fundamental. Primeiramente os estudantes foram dispostos em uma roda e houve a leitura completa do livro pela aplicadora. Logo após, cada estudante retirou um dos pergaminhos, realizou a leitura em voz alta da frase que estava contida nele e foi orientado a interpretar, sob sua visão subjetiva, o que significava aquela frase. No fim, foi proposto a todos que desenhassem na folha sulfite a representação da frase retirada.

O objetivo principal dessa brincadeira foi estimular a leitura e a criatividade da criança. Para isso, analisei quais os estudantes que conseguiram realizar a leitura adequada das frases e quais tiveram mais dificuldade. A Figura 3 ilustra o ambiente em que a brincadeira foi realizada e o livro utilizado, além de apresentar um trecho do livro:

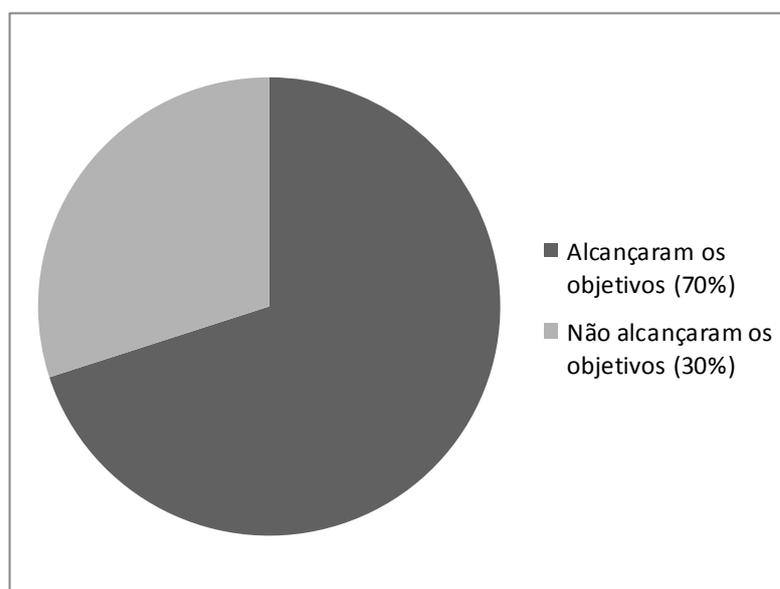
Figura 3 - Brincadeira pé de leitura



Fonte: Da autora (2019).

Dos 23 alunos, 16 (dezesseis) (70%) conseguiram realizar a leitura e 7 (sete) (30%) necessitaram de auxílio ou não conseguiram interpretar de forma correta o que estava escrito. Todos os alunos que conseguiram ler também conseguiram associar informações das frases e representar em forma de desenho. Aqueles que não conseguiram, tiveram intervenção por minha parte. Durante a atividade, algumas crianças demonstraram verbalmente estarem mais interessadas em realizar o que era proposto por estar em um ambiente diferente da sala de aula e a forma como a brincadeira foi abordada o que demonstra que essas atividades são eficazes no processo de ensino nas escolas.

Gráfico 3 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na brincadeira pé de leitura.



Fonte: Da autora (2019).

### **ATIVIDADE 3: JOGOS E BRINCADEIRAS MUSICALIZADAS: O DESPERTAR DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA**

#### **3.1 Paródia: Vamos para a Escola!**

Diversas são as ferramentas que podem ser utilizadas na alfabetização e letramento das crianças e a utilização da paródia no contexto da sala de aula pode ser uma importante dessas ferramentas. De acordo com Ribeiro (2016):

A paródia consiste na recriação/releitura de uma obra já existente, a partir de um ponto de vista predominantemente cômico. Além de humor, a paródia também pode transmitir um teor crítico, irônico ou satírico sobre a obra

original, por meio de alterações no texto ou na imagem do produto original, por exemplo. Por norma, as paródias são utilizadas como ferramentas para discutir assuntos polêmicos, mas de modo descontraído e menos tenso. (RIBEIRO, 2016).

Ainda, de acordo com a mesma autora:

Transformar a sala de aula em espaço de troca de ideias e vivências, de expressão lúdica e artística, discutindo diferentes pontos de vista e de análise de diversos meios de comunicação, abre a possibilidade de formar um aluno em comunicador-leitor e escritor competente na sociedade. Essa concepção do espaço escolar de aprendizagem harmoniza-se com o desenvolvimento de atividades envolvendo a paródia com apresentação musical, dramática, poética e gráfica (RIBEIRO, 2016).

Neste contexto, a escolha da paródia como estratégia de ensino foi devido à minha experiência durante o trabalho com a turma visto que muitas vezes, principalmente durante os intervalos, era nítida a utilização de músicas como forma de lazer entre as crianças. Entretanto, as letras das músicas que as mesmas estavam tendo contato não eram adequadas para sua idade, muitas vezes contendo conotação sexual e palavras impróprias. Assim, visto a importância da paródia no processo de alfabetização e letramento, foi escolhida a música “Vamos pra Gaiola”, do ano de 2019, originalmente interpretada pelo MC Kevin o Chris. A paródia foi construída por mim e seguindo as premissas de utilizar de palavras com sílabas simples e rimas de fácil entendimento para que os objetivos pudessem ser alcançados.

A paródia está descrita abaixo:

## Quadro 1 – Paródia: Vamos para Escola!

Se quer dar um rolê  
Eu vou te apresentar a melhor escola de... (nome da cidade onde se situa a escola)  
Tu já sabe qual é?  
O... (nome da escola) é o melhor do mundo inteiro

Vamos pra escola! Que tá tudo bom  
Livrinho fininho, atenção na regra  
A pró olhou pra mim, eu olhei  
Ela falou assim  
Então vem com as prô aqui!

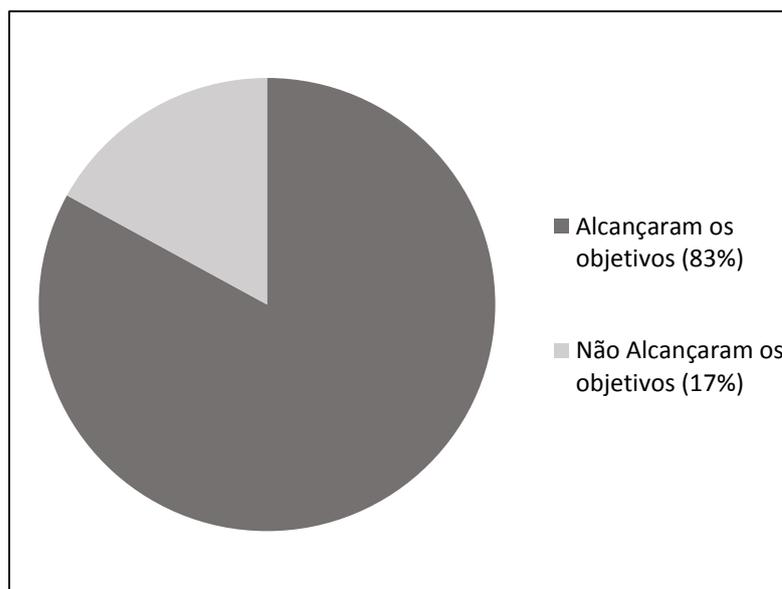
Tenta, tenta  
Tenta, tenta  
Tenta, tenta tá, tá, tá, tá (não desiste) 3x

Vou mandar assim só (1x)  
Vem pra escola ler e aprender (3x)  
Toma, toma conta da biblioteca (3x)

Fonte: Da autora (2019).

Os materiais utilizados para essa atividade foram 18 (dezoito) cópias da letra da paródia. Participaram dessa atividade 18 (dezoito) alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Inicialmente entreguei uma cópia da letra para cada estudante, li cada sílaba e analisei cada palavra das frases. Durante a leitura, as crianças foram instruídas a repetir cada sílaba e cada palavra. Após isso, as mesmas tiveram que cantar a paródia junto a mim e, além disso, foram instruídas a dançar da maneira como se sentissem a vontade. Após cantar três vezes a letra, foi trabalhado com os estudantes alguns aspectos linguísticos tais quais a definição e utilização de rimas e a diferenciação entre os principais sinais de pontuação da língua portuguesa.

Gráfico 4 – Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na atividade paródia: Vamos para Escola.



Fonte: Da autora (2019).

Desta maneira, os objetivos dessa atividade foram: desenvolver a leitura e a divisão das sílabas de cada palavra corretamente, trabalhar a rima, trabalhar a paródia, e desenvolver coordenação motora. O resultado dessa atividade baseou-se na capacidade de as crianças conseguirem cantar toda a letra da música e saber identificar as rimas e os sinais de pontuação, o que foi avaliado por mim. Assim, 15 (quinze) alunos (83%) obtiveram o resultado esperado e 3 (três) alunos (17%) não obtiveram (Gráfico 4). Isso confirma como as atividades lúdicas e a musicalização podem ser facilitadoras no processo de ensino e alfabetização das crianças e como elas devem ser sempre estimuladas, visto que são metodologias simples e fáceis de serem desenvolvidas.

#### **ATIVIDADE 4: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO E A INTER-RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E MUSICALIZAÇÃO**

##### **4.1 Música: Samba Lele**

Como descrito anteriormente, a música é um elemento crucial que pode ser utilizado no processo de aprendizagem das crianças. O estilo musical escolhido para trabalhar com a turma foi as cantigas de roda. De acordo com Feital (2009), as cantigas de roda podem ser definidas como:

Canções populares, que estão diretamente relacionadas com a brincadeira de roda. Essas brincadeiras são feitas, formando grupos de crianças, geralmente

de mãos dadas, que cantam as letras da canção que tem suas próprias características, geralmente ligadas à cultura daquele local. Também são conhecidas como cirandas, e representam os costumes, as crenças, o cotidiano das pessoas, a fauna, a flora, culinária, dentre outros aspectos de um lugar. As cantigas possuem uma letra fácil de memorizar, sendo formada por rimas e repetições que prendem a atenção das crianças, de modo que estimula a imaginação e a memória da criança. (FEITAL, 2009).

Os motivos que motivaram a escolha por esse estilo incluem a questão de que as cantigas de roda são parte da cultura geral da nossa sociedade e passam-se através das gerações, o que deve ser valorizado dentro da sala de aula e, além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação (PCN`s) discutem da necessidade de se resgatar atividades da cultura popular de um povo e nesse cenário se encontra as cantigas de roda.

Dessa maneira, visto a relevância desse estilo musical, foi escolhida a música Samba Lelê, sem intérprete original definido, para ser utilizada na atividade. Os materiais utilizados foram 1 (um) aparelho celular, 23 (vinte e três) cópias da letra da música, cadernos e lápis dos estudantes. Participaram dessa atividade 23 (vinte e três) alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Primeiramente foram distribuídas as cópias das letras e foi realizada a leitura da letra da música por parte da aplicadora, solicitando que os estudantes repetissem cada palavra. Depois escutaram a música através do aparelho celular e os alunos foram orientados a cantar juntos.

Depois que a música foi reproduzida por três vezes novamente houve a leitura da letra, agora com mais ênfase na separação de sílabas de cada palavra das frases. Logo após, foi solicitado que as crianças realizassem a separação das sílabas de 15 (quinze) palavras no caderno de Língua Portuguesa, palavras essas escolhidas por mim e ao final de cada palavra separada, as mesmas foram orientadas a escrever as palavras completas em letra cursiva. Depois de toda a atividade, corriji as palavras com eles no quadro.

Os objetivos dessa atividade foram: desenvolver a leitura e a divisão das sílabas de cada palavra corretamente, trabalhar a escrita com a letra cursiva, a formação de palavras e desenvolver coordenação motora através da dança. O resultado foi observado por mim sobre os estudantes no decorrer da atividade, sendo considerado como objetivo alcançado o estudante que conseguiu realizar a separação silábica de pelo menos mais da metade das palavras corretamente e que também conseguiu transcreve-las em letra cursiva. Além disso, foi considerado como objetivo não alcançado, o estudante que conseguiu realizar a separação

silábica em menos da metade das palavras bem como transcreve-las em letra cursiva. A Figura 4 abaixo demonstra a letra da música utilizada na atividade:

Figura 4 - Letra da música Samba Lelê.

SAMBA-LELÊ<sup>20</sup>

*Samba-lelê é um samba de roda presente em todo o nosso país. Encontramos variações da letra, do refrão, mas sua estrutura é praticamente a mesma.*

Sam - ba le - lê tá do - en - te Tá co - a cu - be - ça que - bra - da  
Sam - ba le - lê pre - ci - sa - va É de u - mas bo - as lam - ba - das  
Sam - ba, sam - ba, sam - ba ô le - lê Pi - sa na bar - ra da sa - ia ô le - lê

*Samba-lelê tá doente  
Tá co'a cabeça quebrada  
Samba-lelê precisava  
É de umas boas lambadas.*

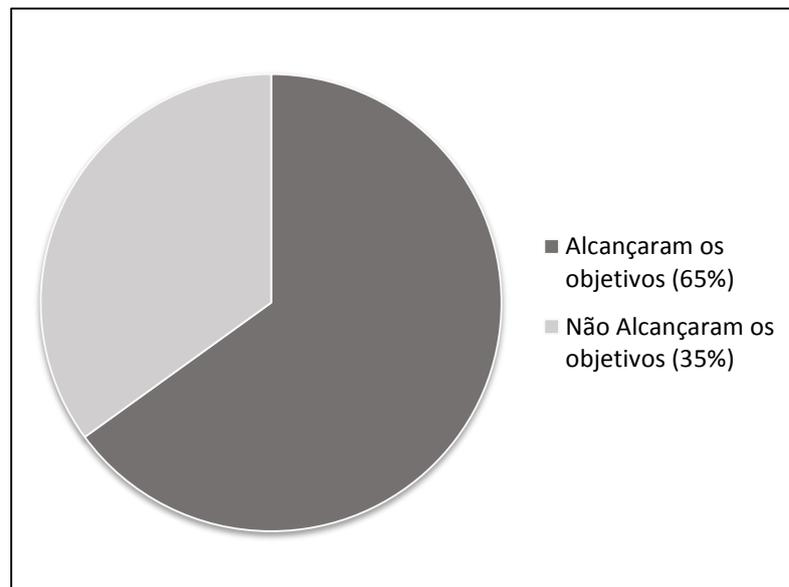
*Samba, samba, samba, ô lelê (bis)  
Pisa na barra da saia ô lelê  
Olhe, morena bonita  
Onde é que você mora?  
Moro na praia formosa  
Mas eu de lá vou-me embora.*

(Refrão)  
*Olhe, morena bonita  
Como é que se namora  
Põe um lençinho no bolso  
Deixa a pontinha de fora.*

(Refrão)  
*Olhe, morena bonita  
Como é que se cozinha  
Bota a panela no fogo  
Vai conversar co'a vizinha.*

Fonte: Teca Alencar de Brito, 2003.

Gráfico 5 - Percentual de estudantes que alcançaram os objetivos na atividade música Samba Lelê.



Fonte: Da autora (2019).

Do total de estudantes, 16 (dezesseis) (65%) alcançaram os objetivos e 7 (sete) estudantes (35%) não os alcançaram (Gráfico 5). Foi observado que alguns estudantes que não eram completamente alfabetizados ainda conseguiram seguir a letra da música, pois já

conheciam a canção previamente, o que facilitou seu aprendizado, apesar de terem dificuldade na separação das sílabas e formação da palavra cursiva. Outros, que eram a maioria, conseguiram completar a atividade e os mesmos relataram que ter a música como apoio foi essencial para conseguirem realizar o que foi proposto. Assim, fica evidente a importância da música no processo de ensino e alfabetização das crianças.

Sendo assim, essas práticas lúdicas foram aplicadas para observar se no processo de alfabetização e letramento desses estudantes do ciclo de alfabetização, que ainda possuem crianças com defasagem nesse processo e algumas que ainda não foram alfabetizadas, houve ou não algum progresso em relação à alfabetização.

Portanto, essas atividades lúdicas desenvolvidas com essas crianças se permearam por meio de conceitos em levar para vida das mesmas a prática da leitura e da escrita de maneira sociável, que elas possam se identificar através desse processo por meio da ludicidade e também da musicalidade, o que torna a aprendizagem mais rica, divertida e principalmente o despertar do interesse em querer se alfabetizar, em querer participar e buscar vencer as dificuldades que surgiam acerca da alfabetização de forma lúdica e prazerosa.

Deste modo, pode-se entender que, mesmo que para o docente seja mais árduo construir seu planejamento baseando na criação ou execução de jogos, brinquedos e brincadeiras, esse é um caminho ao qual o professor obterá sucesso, claro que o resultado não será de imediato, assim como foi essa pesquisa, levou tempo e muita dedicação para conseguir em primeiro lugar a confiança dos estudantes e depois o seu envolvimento com as atividades, tendo assim um resultado positivo no desenvolvimento do processo de alfabetização dessas crianças.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve grande importância para minha formação como futura docente, pois além de me proporcionar o desenvolvimento dessas atividades e suas discussões em relação à alfabetização dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, estar presente no programa da “*Residência Pedagógica*” me proporcionou a noção de como é ser uma profissional docente, em como deverei atuar em sala de aula, quais as maiores preocupações em relação ao ensino e a aprendizagem de alunos nesse processo, e como foi gratificante observar que essas atividades aplicadas de alguma desenvolveram o processo de alfabetização dessas crianças.

Portanto, retomando o objetivo geral que seria verificar se as abordagens lúdicas e musicalizadas podem auxiliar as crianças que se encontraram em processo de alfabetização e letramento. Enquanto os objetivos específicos, pretendeu elencar diferentes formas lúdicas de ensinar por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras musicalizadas, a fim de contribuir para com a sugestão de distintas práticas docentes, esses foram alcançados referentes aos resultados mencionados no trabalho.

Para isso, inicialmente foi exposto sobre a ludicidade como prática pedagógica no processo de alfabetização e letramento, o que demonstrou que o lúdico pode ser utilizado como estratégia pedagógica, pois através de brincadeiras consegue-se estimular o desenvolvimento intelectual e a facilitar o processo de aquisição de conhecimento por parte das crianças – o que se encaixa perfeitamente no processo de alfabetização, que exige um trabalho contínuo e dinâmico.

Logo após, foi abordado sobre jogos, brinquedos e brincadeiras que trouxe uma visão sobre a definição de jogos, explicitou que o ser humano desde as épocas mais remotas já usava os mesmos como maneira de interação e de desenvolvimento, além de discutir sobre a revolução tecnológica na sala de aula e a importância do resgate de jogos manuais no processo de ensino das crianças. Ainda, foi apresentado sobre o despertar da consciência fonológica, sua definição e seus aspectos principais, além de associar a música como ferramenta importante nesse processo. Continuando, foi explicado sobre o processo de alfabetização e letramento, as fases do mesmo e o sobre como a música pode interferir de forma positiva nas práticas pedagógicas.

Após a fundamentação, foi apresentado o percurso metodológico e a apresentação das atividades com suas discussões e resultados. Foram realizadas diferentes atividades durante os sete meses de pesquisa, assim, foram selecionadas cinco atividades que representavam os

jogos e brincadeiras musicalizadas, que proporcionaram um resultado positivo referente a maioria das crianças da turma no que diz respeito ao desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento. Em todas as atividades foram incrementadas metodologias lúdicas e/ou musicalizadas para averiguar o impacto no processo de aprendizagem dos estudantes e, em cem por cento delas, mais da metade conseguiu alcançar os objetivos propostos. Além disso, o feedback recebido pelas atividades, por parte dos alunos, foi sempre à favor de se desenvolver atividades lúdicas como essa nas escolas. Então, acredita-se que o objetivo principal do trabalho foi alcançado, pois pode se verificar que atividades com metodologias inovadoras e ao mesmo tempo simples conseguiram alterar de forma positiva a curva de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento dos integrantes da turma.

Concluindo esse trabalho, enfatizando mais uma vez, as experiências vivenciadas me proporcionaram a certeza em atuar como profissional docente, principalmente na alfabetização e letramento das crianças, buscando sempre associar os jogos e as brincadeiras como práticas pedagógicas, e, por mais que a música seja aplicada no cotidiano escolar, essa, pode ser desenvolvida de maneira inovadora auxiliando nesses processos e principalmente no de letramento.

Por esses motivos, precisa-se pensar no processo de alfabetização em conjunto com o processo de letramento, por mais que possam ser diferentes, quando trabalhados juntos são capazes de oferecer à criança a facilidade de compreender melhor o mundo em sua volta, e com isso obter sentido no que se aprendeu. Consequentemente, para adquirir sucesso nesses processos, o docente pode utilizar e inovar com jogos, brinquedos e brincadeiras que podem se tornar práticas pedagógicas muito importantes, resgatando a importância dos mesmos que nos dias de hoje perderam força. E ainda, compreender que percorrer o caminho do lúdico pode ser um dos métodos mais eficientes na prática pedagógica do docente. Ressalta-se, por fim, que é necessário o desenvolvimento de mais pesquisas fundamentadas voltadas para o âmbito da alfabetização e letramento, bem como sobre o papel da música e da ludicidade nesse contexto.

## REFERÊNCIAS

- BRITO, T. **Música na Educação Infantil: propostas para a formação integral da criança**. São Paulo: Peiropolis, 204p. 2003.
- CAULOS. **O livro estreito**. Rio de Janeiro: Editora JPA LTDA. 2011.
- CEALE. **Glossário Ceale de termos de Alfabetização, Letramento**. Belo Horizonte: CEALE/Faculdade de Educação da UFMG. [2017].
- CORDOVIL, R.V; FILHO, V. B. N; SOUZA, J.C.R. **Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa**. Imperatriz: VIII Fórum Internacional da Pedagogia. dez. 2018.
- EDUCAÇÃO, Ministério. **O Conhecimento Da Língua: Desenvolver a consciência fonológica**. São Paulo, v. 1, 2007.
- FEIER, E. S; GEDOZ, S. **Relação entre música, alfabetização e letramento**. Cascavel: XIII Jornada Científica da UNIVEL “conflitos mundiais: do local ao global”. p. 1-13. 2015.
- FERREIRA, E.C.A. **Escrita Universitária: apontamentos sobre o gênero relato**. Campina Grande: IV Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais, SINALGE, 2017.
- FERREIRA, I. A; JUNIOR, M. A. M. **O resgate de jogos e brincadeiras antigas**. Curitiba: Cadernos PDE Paraná: Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE, 2014.
- FREIRE, J. B. **O Jogo entre o Riso e o Choro**. Campinas: Autores Associados, 2. Ed, 132 p. 2005.
- GASPAR, L. **Brincadeiras de roda**. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife, set 2010. Disponível em <<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar>> Acesso em: 10 de outubro de 2019.
- HUIZINGA, Joham. . Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: HUIZINGA, Joham. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 162 p. 2000.
- KLEIMAN, A. **Preciso “ensinar” o letramento?** São Paulo: REVER- Produção Editorial, 2005.
- LUCAS, C. M.; WOLFFENBÜTTEI, C. R. **Ludicidade na Musicalização Infantil: uma pesquisa-ação sobre metodologias lúdico-musicais**. Porto Alegre: Seminário Nacional de Arte e Educação, p. 338 – 344, 2016.
- MACHADO, M. R. **A inclusão da tecnologia na educação infantil**. Curitiba: XI Congresso Nacional da Educação – EDUCERE. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2013.
- MEIRA, A. M. **A cultura do brincar: a infância contemporânea, o brincar e a cultura no espaço da cidade**. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- OTTO, P. A. **A Importância do uso das tecnologias nas salas de aula nas series iniciais do Ensino Fundamental I**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina. TCC. Prof Orientadora Me. Cristiane de Castro Ramos Abud, 2016.

KIYA, M. C. S. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor de Produções Didático-Pedagógicas**. Paraná: Cadernos PDE, 2014.

RIBEIRO, V. L. **Paródia: leitura e compreensão intertextual**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional, Unidade Didática. Orientador: Prof Dr Ubirajara Inácio de Araújo, 2016.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 384p. 2018.