

**ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA INTENSIFICAR
E RESSIGNIFICAR PRÁTICAS DE PRODUÇÃO
ESCRITA COM ALUNOS DO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Aline Neves Mrad

Orientadora: Prof.^a Dra. Thais Fernandes Sampaio



Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Mrad, Aline Neves.
ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA INTENSIFICAR E
RESSIGNIFICAR PRÁTICAS DE PRODUÇÃO ESCRITA COM
ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL / Aline Neves
Mrad. -- 2021.
62 p.

Orientadora: Thais Fernandes Sampaio
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz
de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em
Letras, 2021.

1. Práticas de escrita . 2. Ludicidade. 3. Ensino e aprendizagem.
4. Contos de fadas. I. Sampaio, Thais Fernandes, orient. II. Título.

Ficha técnica

Organizadores

Elza de Sá Nogueira

Érika Kelmer Mathias

Luciana Teixeira

Marco Aurélio de Sousa Mendes

Natália Sathler Sigiliano

Patrícia Pedrosa Botelho

Thais Fernandes Sampaio

Universidade Federal de Juiz de Fora
Mestrado Profissional em Letras
2021

Apresentação da coleção

Érika Kelmer Mathias

Natália Sathler Sigiliano

O mestrado profissional em Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora tem assumido, desde a sua constituição, em 2013, o compromisso de um trabalho desenvolvido em prol da capacitação de professores de Língua Portuguesa da rede básica de ensino fundamental, o que tem contribuído para a melhoria da qualidade de ensino da região e do país.

Como uma maneira de formar professores em seu próprio campo de atuação, assim como de impactar professores fora do programa – a quem seja possível o acesso ao conhecimento das práticas de pesquisas realizadas –, a elaboração de produtos educacionais de ensino é inserida como requisito básico da formação dos professores que ingressam nesse mestrado. Desde 2013, esse trabalho esteve integrado à realização de uma prática pedagógica interventiva inserida no contexto de sala de aula em que o professor, agora também pesquisador, atuava.

No ano de 2020, um cenário educacional atípico se revelou em todo o Brasil – e no mundo – devido à pandemia provocada pelo novo coronavírus. Nesse ano, diversos alunos da Turma 6 do PROFLETRAS da UFJF já haviam iniciado, em fevereiro de 2020, a aplicação de suas propostas de intervenção em salas de aula presenciais, e outros tinham planos de fazê-lo ainda nos primeiros meses do mesmo ano. No entanto, como forma de assegurar a saúde dos diversos atores envolvidos na esfera escolar, as aulas presenciais precisaram ser subitamente interrompidas, no país, ao longo do mês de março de 2020. Diante dessa realidade, enquanto as redes privadas puderam rapidamente adotar ações no sentido de implementar um ensino remoto emergencial, adquirindo dispositivos, softwares e programas específicos, as redes públicas só conseguiram iniciar as atividades remotas meses depois do início da suspensão das aulas presenciais. Em alguns estados e municípios, o ensino remoto emergencial só se iniciou no segundo semestre de 2020. Nesse sentido, o impacto nas pesquisas em curso no programa foi muito forte,

não somente em função do intervalo de contato entre o professor-pesquisador e sua turma de atuação, como, principalmente, diante do novo cenário com o ensino remoto, cujas ações foram aplicadas de formas diferentes por estados e municípios: aulas remotas síncronas através de plataformas e/ou aplicativos de mensagens; aulas remotas assíncronas através de plataformas, TVs, material impresso e entregue aos alunos; materiais didáticos organizados pelas redes de ensino, sem a participação do professor; materiais criados e/ou adaptados pelos professores em seus anos e turmas de atuação; além de outras modalidades.

Dessa maneira, sensível a esse contexto, a coordenação nacional do mestrado profissional em Letras, por meio da resolução nº 003/2020, em 02 de junho de 2020, autorizou, de forma inédita, a possibilidade de serem realizadas, no âmbito do programa, propostas de ensino que não necessariamente tivessem caráter interventivo.

Diante disso, a Turma 6 do PROFLETRAS da UFJF colocou-se o desafio de realizar – ou de continuar a realizar - pesquisas as quais, mesmo em um contexto de muita apreensão e angústia quanto à vida e ao trabalho, resultaram em um conjunto de Cadernos Pedagógicos que apresentam características diversificadas quanto à situação de elaboração: alguns deles foram aplicados, mesmo em meio a um cenário atípico de aulas remotas; outros se compuseram de propostas de ações e atividades cujas aplicações poderão ser desenvolvidas futuramente.

É importante destacar também que, assim como todo texto que se constrói em interação com seus leitores, a constituição desses produtos pedagógicos contou – e contará – com uma rede de colaboração de diversos atores: professores e orientadores do programa, professores-discentes do mestrado profissional, professores participantes de bancas de qualificação e defesa, professores-colegas dos discentes do programa, alunos da rede básica que se propuseram a fazer parte das pesquisas e, ainda, professores que poderão conhecer, analisar, modificar e empregar estratégias inspiradas, em alguma medida, por aquelas aqui apresentadas por meio desta coleção.

Todos os Cadernos Pedagógicos tiveram como escopo a ideia de que “a especificidade da formação pedagógica, tanto a inicial como a contínua, não é

refletir sobre o que se vai fazer, nem sobre o que se deve fazer, mas sobre o que se faz” (HOUSSAYE, 1995, p.28), no desejo de que esse pensamento guie não somente os autores, mas também os futuros leitores desses Cadernos a reflexões e ações sobre seus próprios fazeres pedagógicos.

É nessa esteira que, mais uma vez, apesar de todos os percalços do momento atual na educação, os Cadernos Pedagógicos produzidos no âmbito do PROFLETRAS/UFJF trazem propostas autorais e inovadoras de ensino de Língua Portuguesa e Literatura, revelando forte compromisso por parte dos professores envolvidos em sua produção com o ensino público de qualidade.

Apresentação do projeto

Caro Professor,

Você está sendo apresentado a um caderno pedagógico elaborado a partir de uma pesquisa motivada pela percepção de que, de modo geral, os alunos do 3º ano do ensino fundamental com os quais costumamos trabalhar apresentam pouco interesse e baixo grau de envolvimento nas atividades de escrita comumente propostas. Experiências e saberes prévios levaram-nos à hipótese de que o recurso à ludicidade poderia ser um caminho interessante para alterar, ainda que parcialmente, o quadro considerado. Os processos de reflexão e pesquisa que orientaram a produção deste produto pedagógico são apresentados no documento teórico-metodológico que acompanha este Caderno Pedagógico. Ali, construímos um percurso reflexivo que integra discussões sobre os papéis da escola, do aluno e do professor, e sobre os processos de ensino e de aprendizagem. Além disso, dado o recorte de nosso objeto, refletimos sobre o próprio conceito de ludicidade e sua relação com a aprendizagem, assim como sobre o ensino da escrita e o trabalho com gêneros textuais. Essa discussão teórica é feita em diálogo com documentos parametrizadores - Base Nacional Comum Curricular e Diretrizes Curriculares Nacionais.

Como um dos frutos desses processos de reflexão e pesquisa sobre a prática docente, apresentamos, pois, esta proposta de intervenção, elaborada com o propósito de intensificar e ressignificar as práticas de produção de textos dos alunos do 3º ano do ensino fundamental, a partir da inserção dessas práticas em situações lúdicas de trabalho com o gênero conto de fadas.

Tendo a produção escrita como eixo principal, teve-se o cuidado de elaborar etapas com atividades que priorizassem a construção de conhecimentos acerca de elementos que estruturam a narrativa de contos de fadas atreladas às situações lúdicas como caminhos para a ressignificação das práticas de escrita. O gênero textual *Conto de fadas* foi selecionado diante do interesse da turma em sempre fazer “teatrinhos” de maneira improvisada utilizando essas histórias.

Como dissemos, a sequência de atividades apresentada neste caderno foi elaborada para uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental I, podendo ser adaptada para outras turmas deste segmento e mesmo de outros, visto que o gênero trabalhado, as situações lúdicas e os momentos de escrita propostos, fazendo-se os ajustes necessários, podem adequar-se a diferentes situações de ensino. As atividades aqui sugeridas foram pensadas de modo a integrar situações lúdicas e momentos de produção escrita, com o intuito de despertar nos alunos o prazer de imaginar, criar e escrever, inserindo-se no mundo dos contos de fadas de forma leve e envolvente.

Apesar de os Trabalhos de Conclusão de Curso do PROFLETRAS serem, regimentalmente, de natureza interventiva, não houve a aplicação desta proposta, em decorrência das aulas remotas devido à pandemia da COVID-19. Todo contexto de inseguranças e incertezas trazido por essa situação não permitiu, ainda, que as atividades aqui apresentadas fossem desenvolvidas com os alunos. No entanto, esperamos que isso possa ocorrer em breve.

Embora a proposta sistematizada por este caderno pedagógico não tenha sido aplicada, ela decorre da experiência docente da pesquisadora que já percebera na prática a necessidade de buscar novos caminhos para o trabalho com a produção escrita nos anos iniciais do ensino fundamental, a qual fora complementada com os conhecimentos trazidos pelo ProfLetras no aprofundamento das pesquisas teóricas e dos documentos parametrizadores. Entende-se, pois, que esta proposta seja um ponto de partida interessante e possa trazer algum direcionamento para docentes que se vejam diante do mesmo desafio. Certamente, ao que é aqui apresentado, podem ser propostos ajustes e adaptações, em função da realidade escolar de cada professor, a fim de que o resultado principal - o aprendizado do aluno - seja alcançado satisfatoriamente.

Aproveite este material!

[Clique aqui](#) para baixar a dissertação

Sumário

A PRODUÇÃO ESCRITA RESSIGNIFICADA PELA LUDICIDADE: NOSSA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

1. Um convite para o mundo do faz de conta	12
2. A chegada dos personagens	15
3. O que esses personagens têm de especial?	17
4. Um “final feliz” para chamar de seu	19
5. O caminho tem que ser “com emoção”	21
6. Deixando a nossa imaginação comandar	24
7. Compartilhando nossas criações	29
Anexo I: Sugestão para a Hora da história: Contos de Grimm	30
Anexo 2: Sugestões de jogos	31
Referências	32

A PRODUÇÃO ESCRITA RESSIGNIFICADA PELA LUDICIDADE: NOSSA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

A professora deve iniciar o trabalho apresentando a proposta de atividades relacionadas aos Contos de Fadas que serão feitas em etapas compostas por: i) Hora da história, ii) Atividade lúdica, ii) Atividade de escrita. É interessante esclarecer que essa divisão de atividades não precisa ser apresentada ao aluno. Ele pode vivenciar cada etapa de forma integrada, sem, necessariamente, separar em diferentes tipos de atividades.

Para melhor organização e visualização do professor, trazemos um esquema resumido das atividades com a previsão de duração, podendo essa ser flexível de acordo com a disponibilidade do professor e da turma:

1. Um convite para o mundo do faz de conta	
Hora da história (50 min.)	Leitura do livro “Felizes para sempre”
Atividade lúdica (50 min.)	Jogo de correspondência entre imagens e títulos
Atividade de escrita (50 min.)	Criação de um novo título para um dos contos apresentados.
2. A chegada dos personagens	
Hora da história (50 min.)	Hora da História
Atividade lúdica (50 min.)	Criação de um personagem
Atividade de escrita (50 min.)	Produção de um cartaz
3. O que esses personagens têm de especial?	
Hora da história (50 min.)	Leitura compartilhada

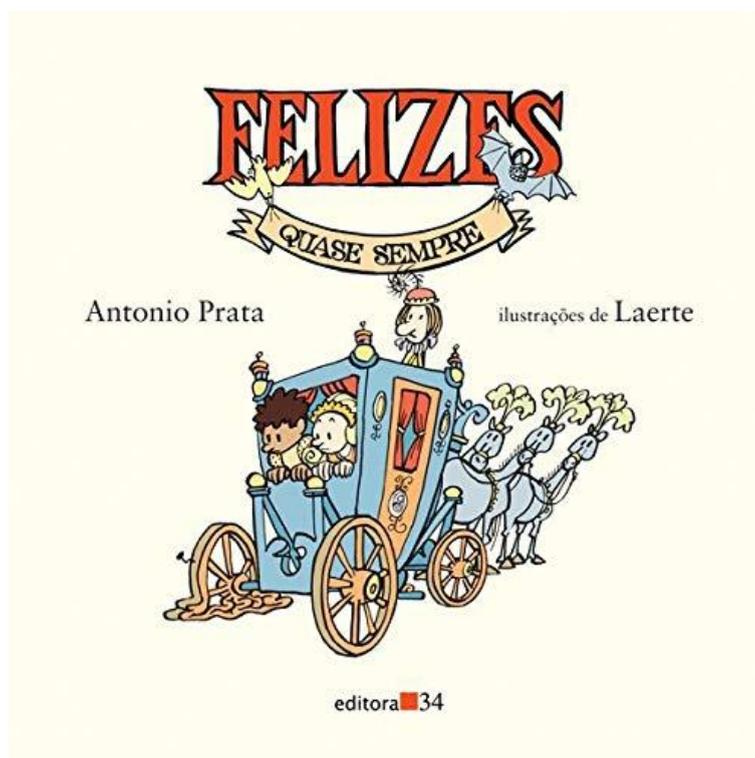
Atividade lúdica (50 min.)	Brincadeira do saco de imagens
Atividade de escrita (50 min.)	Concurso de personagens: Produção de perfis dos personagens
4. Um “final feliz” para chamar de seu	
Hora da história (50 min.)	Leitura compartilhada
Atividade lúdica (50 min.)	Jogo da força
Atividade de escrita (50 min.)	Produção de um final feliz da história.
5. O caminho tem que ser “com emoção”	
Hora da história (50 min.)	Leitura compartilhado do livro: Minha versão da história por Cinderela
Atividade lúdica (50 min.)	Caça ao tesouro
Atividade de escrita e atividade lúdica (50 min.)	Produção de situações desafiadoras para os personagens criados pelos colegas.
6. Deixando a nossa imaginação comandar	
Hora da história (50 min.)	Leitura compartilhada
Atividade lúdica (50 min.)	Jogo Quem conta um conto.
Atividade de escrita (50 min.)	Produção de um conto.
7. Compartilhando nossas criações	
Hora da história (2h)	Noite de apresentação do livro de contos da turma e autógrafos

1. Um convite para o mundo do faz de conta

1) Hora da história:

A proposta de intervenção é introduzida com a leitura compartilhada, feita pela professora, do livro *Felizes Quase Sempre*, escrito por Antônio Prata. Trata-se de um livro, em que o autor aborda o que acontece e deixa de acontecer nos contos de fadas, após o final das histórias em que se diz que os personagens serão felizes para sempre. Pode-se dizer que a ideia da obra é mostrar que, mesmo no mundo encantado, uma infelicidade pode acontecer de vez em quando e de forma natural.

Em roda com os alunos, antes de iniciar a leitura, a professora apresenta a capa do livro e levanta algumas questões, usando as estratégias de antecipação e hipóteses, trabalhando na construção de sentido do texto. Essa didática está em consonância com a prática pedagógica de valorização do conhecimento prévio do educando, pois busca checar o que ele sabe ou conhece sobre o assunto a ser discutido em aula.



(Imagem ilustrativa da capa do livro)

Imagem ilustrativa da capa do livro disponível em:

<https://www.americanas.com.br/produto/110780255/livro-felizes-quase-sempre?opn=YSMESP&sellerid=1795809000110>.

Acesso em: 01 jun. 2021.

Sugestões de perguntas:

- Quem é o autor desse livro?
- Vocês já tinham ouvido falar nesse autor?
- Qual é o título desse livro?
- Observando o título, como vocês acham que será a história?
- Vocês já tinham lido ou escutado essa expressão *Felizes Quase Sempre*? Onde?
- O que quer dizer a expressão usada “Quase Sempre”?
- Agora, observem a ilustração na capa do livro. Na sua opinião, quem seriam esses personagens?
- De onde eles estariam vindo? Para onde vão?
- Observando o desenho, o que vocês acham que vai acontecer com eles?

(Leitura compartilhada feita pela professora)

Após a leitura, a professora poderá realizar uma roda de discussão sobre o livro, levantando questões como:

- Vocês gostaram do livro?
- Ele traz algo de diferente? O quê?
- Alguma ideia que você trazia sobre o livro foi confirmada durante a leitura?
- Na opinião de vocês, qual foi a intenção do autor ao escrever esse livro?
- Qual personagem chamou mais a sua atenção?
- Existe alguma diferença entre esse conto e os contos que vocês já haviam lido? Se sim, quais são elas?

2) Atividade lúdica: *Jogo de correspondência*

Pensando na necessidade de introduzir e contextualizar o trabalho com os contos de fadas, a professora apresenta, então, um jogo de correspondência com

imagens e títulos. A correspondência se refere, neste caso, à relação estabelecida entre a linguagem verbal e a linguagem não-verbal, nesse caso, entre o título de um conto e uma imagem representativa da história em questão.¹ Todas as cartas serão dispostas aleatoriamente no chão da sala e, na sua vez de jogar, cada aluno ou grupo deverá analisar os títulos e as imagens, selecionando uma carta de título e uma de imagem, estabelecendo uma correspondência. Antes de a professora confirmar ou não a correspondência, os demais alunos podem ser convidados a comentar a escolha. Acertando, pode repetir a jogada. O vencedor será aquele que fizer mais correspondências.

Logo após o jogo, propõe-se que a professora faça uma roda de conversa sobre os Contos de Fadas:

- Quais histórias desse jogo vocês já conhecem?
- Quem são os personagens?
- O que vocês sabem sobre essas histórias?
- Que elementos da ilustração ajudaram a reconhecer a história?
- De qual história vocês mais gostam? Por quê?
- Existe algum conto de fadas que vocês não gostam? Por quê?
- Conte-nos sobre os personagens que vocês acham mais interessantes.
- O que mais chama a atenção de vocês ao lerem essas histórias?
- Vocês já leram contos de fadas em que a mesma história fosse escrita de formas diferentes?
- Quem poderia comentar sobre algum conto em que o autor mudou a história?

Durante esse momento, a professora poderá observar os comentários dos alunos sobre as escolhas das ilustrações, os fatos que eles memorizaram sobre as histórias, levantando, assim, um diagnóstico dos conhecimentos prévios que os alunos trazem sobre o gênero e seus enredos.

3) Atividade de escrita: *Criando um novo título*

Nesta atividade, propõe-se que o aluno crie um novo título para as imagens utilizadas no jogo, partindo-se do título original, observando as imagens e usando a

¹ Ver arquivo de jogos elaborado pela professora, podendo ser submetido frequentemente aos ajustes necessários em consonância com o público-alvo envolvido.

sua criatividade. Isso se justifica na medida em que a atividade deve propor desafiá-los para a criação de títulos - diferentes do original - que não sejam tão diretos e objetivos, desenvolvendo, assim, um trabalho com aspectos mais subjetivos e significativos na leitura pessoal de cada aluno/leitor. Sabemos que a leitura literária, embora possa apresentar uma mensagem consensual, tem uma natureza artística que aponta, exatamente, para o pluralismo de significados e sentidos. Desse modo, a professora, neste jogo, deve aceitar e valorizar, ao máximo, as leituras plurais e menos objetivas feitas pelos alunos, os quais poderão contemplar perspectivas diferentes dessa mesma narrativa. E assim, em outras etapas relacionadas à hora da história, os alunos terão oportunidade de ler os contos referentes a essas imagens e avaliar se, de fato, são adequados para esse novo título.

Após a atividade, os alunos poderão compartilhar as produções dos novos títulos com os colegas, visando a interação e trocas de opiniões.

2. A chegada dos personagens

1) Hora da história: *Conhecendo um novo conto*

Para esse momento, a professora apresenta aos alunos algumas opções de contos diferentes dos Irmão Grimm para que os alunos possam escolher. A seguir, faz-se a leitura compartilhada com a turma. No anexo I, há uma lista de contos dos Irmãos Grimm, como sugestão de trabalho com a leitura.

2) Atividade lúdica: *Criando um personagem*

Para essa atividade, a professora levará à sala algumas folhas com vários *post its*. Cada folha terá um grupo de características físicas a fim de que o aluno possa ser motivado à criação de seu personagem: estilo de cabelo, cor dos olhos, formato do rosto, altura, entre outras. Nesse momento, os alunos estarão em grupo e cada um deverá juntar os *post its* escolhidos para fazer o desenho do seu personagem, conforme as características selecionadas.

3) Atividade de escrita: *O sumiço dos personagens*

Produção de um cartaz de “PROCURA-SE”. Nessa atividade, a professora simulará uma situação em que os personagens criados pelos alunos na atividade anterior estão desaparecidos. Para facilitar a procura dos personagens, será proposto aos alunos que produzam um cartaz como o modelo abaixo, descrevendo as características físicas do seu personagem.

Os cartazes devem ficar pendurados em um varal na sala para que os colegas possam identificar os personagens desaparecidos assim que finalizarem a atividade. Seria interessante que os personagens desaparecidos (os desenhos dos alunos) fossem escondidos na própria sala ou em algum outro ambiente da escola. Com isso, após a elaboração dos cartazes, os alunos sairiam à procura dos personagens e, ao encontrar algum, usariam os cartazes para tentar identificar o colega que o criou.



(Modelo de cartaz para a atividade)

Disponível em: <https://twitter.com/sorayatsilva/status/1023751305129545733>.

Acesso em: 08/06/21.

3. O que esses personagens têm de especial?

1) Hora da história: *Conhecendo um novo conto*

Nesse momento, as crianças poderão escolher um novo conto dos Irmãos Grimm na lista apresentada pela professora. A seguir, faz-se a leitura compartilhada, que poderá ser feita por um aluno também.

2) Atividade lúdica: *Atribuindo características especiais aos personagens*

Nessa atividade, a professora providenciará um saco, contendo imagens de vários objetos ou elementos da natureza: montanha, chuva, flor, fogo, sorvete, sol, pedaço de madeira, flauta, tambor, etc. Cada aluno será convidado a criar uma característica especial para o seu personagem, inspirado pela imagem que retirar do saco. Assim, por exemplo, ao tirar a imagem do elemento “fogo”, o aluno poderia criar para seu personagem as características de “dominar o fogo” ou “ter medo do fogo”.

Para o desenvolvimento da atividade, sugere-se que as crianças sentem em círculo, e que o saco com as imagens vá passando de mão em mão, enquanto uma música está tocando. Quando a música parar, a criança que estiver com o saco deve tirar uma imagem e criar, oralmente, uma característica para o seu personagem a partir daquela imagem. Caso ele consiga criar no tempo determinado pela professora, ele fica com a imagem; caso não consiga, ele deve colocar a imagem de volta no saco e passar para o colega ao lado. A brincadeira continua até que todos tenham criado uma característica especial para o seu personagem. Os alunos que já criaram a característica podem continuar no jogo dando ideias para aqueles que ainda não o fizeram. Ao final, havendo interesse da turma, pode ser dado um tempo para que as crianças brinquem de trocar as cartas de poderes ou características de seus personagens

3) Atividade de escrita: *Construindo o perfil de um personagem*

Concurso de personagens

Nesta atividade, que pode ser apresentada às crianças como um “concurso de personagens”, a professora vai propor aos alunos que façam um perfil do seu personagem para que ele possa ser apreciado e escolhido pelos alunos da outra turma do 3º ano. Os colegas da outra turma convidados a atuar como jurados, serão orientados a selecionar o personagem que, na sua percepção pessoal, seja mais interessante e criativo, aquele cuja história eles gostariam de conhecer.

Neste momento, os alunos farão uma atividade de escrita um pouco mais sofisticada que as realizadas até então e para a qual terão sido muito importantes as atividades anteriores de eleger as características físicas, de produzir o cartaz de “Procura-se” e de criar uma característica especial. A progressão dessas atividades foi pensada, entre outras coisas, para que o aluno chegue a esse momento já familiarizado, de certa forma, com esse personagem; sabendo, portanto, o que pode ser dito sobre ele.

É interessante comentar com os alunos sobre a possibilidade de uma produção de um livro de contos, o que pode contribuir para uma certa inspiração. Espera-se que a prática envolvida em situação lúdica possa contribuir a fim de que o aluno observe, nos diferentes perfis, outros elementos (subjetivos ou não) na construção de sentidos e significados que contribuam para a produção de leitura e escrita. Isso contribui, ainda, para o desenvolvimento tanto do emissor/escritor quanto do receptor/leitor desta mensagem, isto é, os alunos dos dois terceiros anos.

A professora pode, de acordo com o seu conhecimento da turma, apresentar alguns modelos de perfil para que os alunos escritores tenham uma ideia de como fazer. Esses textos serão recolhidos pela professora e passarão por um processo de revisão e reescrita, de acordo com a necessidade de cada aluno no decorrer do processo.



(Exemplo de perfil para ser trabalhado)

Disponível em: <https://pt.slideshare.net/Evamete/gnero-textual-perfil>. Acesso em: 10/06/21)

4. Um “final feliz” para chamar de seu

1) Hora da história: *Conhecendo um novo conto*

Leitura compartilhada de um dos contos escolhidos pelos alunos. Dessa vez, a professora pode estimular os alunos a observarem o final dessa história e das outras lidas até então, conversando sobre o que esses finais apresentam em comum.

2) Atividade lúdica: Jogo da Forca - *Criando um objetivo de vida para o personagem*

A atividade lúdica que vamos desenvolver é o jogo da forca em que os alunos são convidados a descobrir qual é a palavra que a professora escreverá no quadro. Através das hipóteses de letras na formação da palavra, os alunos vão refletindo sobre a escrita. Para realizar a atividade, a professora irá propor uma lista de temas que remetem a possíveis situações difíceis na vida dos personagens e cuja superação deverá se fazer presente nos finais das histórias que serão criadas pelos alunos. Essas palavras foram selecionadas, levando em consideração o contexto social e familiar dos alunos, e, apesar de, no geral, envolverem questões delicadas, estão presentes nos enredos dos contos de fadas (por exemplo, abandono dos pais, separação familiar, violência doméstica, entre outros).

Sabe-se que as brincadeiras, os jogos e as representações (teatrinhos) falam muito sobre questões familiares, dúvidas e desafios enfrentados pelas crianças e sobre o seu entendimento do mundo. E sabe-se também como é importante a experiência de poder expressar-se sobre isso de alguma forma. De acordo com Abramovich (1997), os contos contribuem para que a criança resolva conflitos, no sentido de que o mundo se apresenta para a criança como uma cena caótica, e sua organização decorre da função formativa e instrutiva proporcionada pelas brincadeiras e histórias infantis. Por isso, o lúdico, nesta proposta, não será tratado apenas na sua dimensão “divertida”, mas também como uma forma leve de lidar, ainda que indiretamente, com questões que não são tão agradáveis assim. Ou seja, neste contexto, a ludicidade é também, para criança, uma forma de perceber e experimentar, um mundo que ainda lhe parece estranho ou “desorganizado”, o que se reflete, por exemplo, nas relações pessoais e de parentesco, na noção espaço-temporal, nas relações de causa e efeito, na compreensão dos próprios sentimentos e os dos outros.

Diante disso, alguns temas possíveis seriam: amizade, perdão, proteção, encontro, ajuda, reencontro, resgate, amor, etc. Portanto, o propósito desta atividade é trabalhar os finais dos contos de fadas, em que há, normalmente, a transformação de uma situação marcada pela presença dos temas citados. É o caso, por exemplo, da vovó que é resgatada, após ter sido engolida pelo lobo, na história da

Chapeuzinho Vermelho; ou das crianças que conseguem retornar ao lar, após serem abandonadas na floresta pelo pai, no conto de João e Maria.

O jogo da forca terá várias etapas e será feito com essas palavras. Todos os grupos participarão e, a cada palavra descoberta, será proposto que a turma pense em histórias que possam ser relacionadas àqueles temas específicos.

3) Atividade de escrita: *Produzindo um final feliz para o personagem*

Nessa atividade, a professora irá propor a produção escrita de um final feliz para a história que será desenvolvida, utilizando as palavras do jogo da forca. A sugestão é que cada criança retome o seu personagem e crie uma situação de vida para ele: qual o seu objetivo? O que ele deverá conquistar? Qual é o ponto final de seu trajeto? Após a produção, cada aluno poderá compartilhar a escrita que produziu com a turma, possibilitando comentários por parte dos colegas.

5. O caminho tem que ser “com emoção”

1) Hora da história: Conhecendo uma nova versão para um conto já conhecido

A professora fará a leitura compartilhada do livro: Minha versão da história por Cinderela. Pensando nas atividades que serão feitas em seguida, é interessante comentar com os alunos sobre os desafios pelos quais os personagens passam nas histórias; partindo da observação dos desafios enfrentados pela Cinderela (a perda da mãe, os maus-tratos da madrasta e suas filhas, a obrigação de realizar todas as tarefas domésticas, o não ter roupa para comparecer ao baile etc.), os alunos podem conversar sobre outros personagens conhecidos e sobre os pequenos e grandes desafios que enfrentam em suas respectivas histórias.



(Imagem ilustrativa da capa do livro)

Disponível em:

https://www.submarino.com.br/produto/3309550537?opn=XMLGOOGLE&epar=bp_p_l_00_go_g35177&sellerid=77953800000151&WT.srch=1&acc=d47a04c6f99456bc289220d5d0ff208d&i=5ad1986beec3dfb1f89e841e&o=60a7e6c1f8e95eac3d8b1b7e&clid=Cj0KCQjwIMaGBhD3ARIsAPvWd6iLB2onTRGDm6CZJgSy-NJ5h_1xipSPngzRXo1pvgnGI-wanAOzBpkaAnOeEALw_wcB. Acesso em: 01/06/21)

Antes de iniciar a leitura, sugerimos que a professora mostre a capa do livro e converse com os alunos sobre suas expectativas em relação ao livro.

Sugestões de perguntas:

- Quem é essa personagem que está na capa do livro?
- O que ela está segurando?
- Vocês acham que Cinderela gosta desse rato?
- Como seria a relação dos dois?
- Onde vocês acham que eles estão?
- Alguém sabe me contar como é essa história?
- Vamos escutar a leitura do livro e descobrir qual é o desafio da Cinderela nesta história.

A professora fará a leitura compartilhada com os alunos e ao terminar, iniciará uma nova conversa.

Seguem algumas sugestões de perguntas:

- Qual é o desafio de Cinderela na história que vocês escutaram?
- O que seria o desafio nessas histórias?
- Vocês se recordam de qual era o desafio da Chapeuzinho Vermelho? E dos Três porquinhos?

2) Atividade lúdica: *Onde mora o meu desafio?*

Para motivar a atividade, a professora levantará a ideia de que os personagens criados precisam saber onde terão que enfrentar seus principais desafios para conseguirem alcançar seus respectivos “finais felizes” e que eles participarão de uma caça ao tesouro para fazer essa descoberta. Na preparação da brincadeira, a professora irá esconder cartas contendo elementos de ambientação característicos de conto de fadas (rio, ponte, castelo, bosque, palácio, vilarejo, floresta, etc.) e os alunos terão que achá-las pela sala. É importante que seja produzida uma carta para cada criança, o grupo que primeiro achar as cartas para todos os seus integrantes ganhará um brinde.

3) Atividade de escrita: *Produzindo os próprios desafios*

A professora deverá trazer alguns contos e distribuir para os grupos de alunos. A proposta é que eles explorem os contos, procurando descobrir quais foram os desafios dos personagens; por exemplo: quais os desafios de João e Maria? E da Chapeuzinho Vermelho?

A seguir, haverá uma roda de discussão sobre o assunto, e a professora fará uma espécie de “amigo oculto”, em que o aluno sorteará o personagem do colega com o intuito de criar um desafio para ele. Para esse desafio, devem ser utilizadas as cartas da atividade anterior, que servirão como elementos de inspiração e possibilitarão uma escrita que não se desassocia da brincadeira. Com isso, quem ficou com a carta da ‘ponte’, por exemplo, pode criar uma situação em que o

personagem precisa atravessar uma ponte que foi destruída; ou a partir da carta 'bosque', pode ser pensado que o personagem perdeu-se à noite no bosque e precisa encontrar uma maneira de achar o caminho de volta pra casa. Ou seja, procuramos construir, mais uma vez, aqui um momento em que a brincadeira conduz a escrita e a escrita, de certa forma, continua a brincadeira.

Quando os alunos acabarem, de forma organizada, é interessante que cada grupo e seus componentes leiam o desafio que criou para o personagem do colega e este pode aceitar, dizendo como seu personagem enfrentaria o desafio em questão ou mesmo sugerir um novo desafio.

6. Deixando a nossa imaginação comandar

1) Hora da história: *Conhecendo um novo conto*

Leitura compartilhada de um outro conto que os alunos escolherem. A proposta é desenvolver diferentes estratégias de leitura. Portanto, a professora pode sugerir que essa leitura seja feita por um aluno.

2) Atividade lúdica: *Jogo “Quem conta um conto”*

A proposta é que os alunos brinquem com o jogo *Quem conta um conto*. Esse jogo é composto por cartas com as seguintes categorias: 15 cartas personagens, 20 cartas características, 20 cartas desafios e 15 cartas objetivos. As categorias são representações com significados aproximados; as cartas personagens, por exemplo, trazem a designação de pessoas e a sua função social já convencionalizada. Tal como:

. Personagens - príncipe, princesa, arqueiro, mago, bobo da corte, etc.

. Características - seu personagem é deficiente físico; seu personagem tem medo de fogo; seu personagem é forte; seu personagem é pequeno; etc.

. Desafios - escale os altos muros do castelo; dance com seus companheiros de aventura; passe uma noite na caverna misteriosa; suba a montanha mais alta do reino; etc.

. Objetivos - ajude a mamãe dragão a levar todos os seus filhotes até o papai dragão; prenda o dragão furioso na caverna misteriosa; encontre o queijo e o devolva para a senhora rata que vive na casa mal assombrada do reino; dentre outros.

A proposta do jogo é separar as cartas em quatro partes diferentes (personagens, características, desafios e objetivos). Cada participante deve retirar uma carta personagem, duas cartas características e três cartas desafios. Os jogadores devem colocar na mesa as cartas e explicar quem é esse personagem para os participantes. A partir desse momento, uma carta objetivo é sorteada e valerá para todos. Um dos participantes começa a contar a história que será feita coletivamente, envolvendo os personagens sorteados, respeitando suas características. Para outro participante continuar, ele deverá levantar a mão. E assim, vai se desenvolvendo a história, cada personagem superando os desafios. O jogo só termina quando todos os participantes utilizarem todas as cartas e a carta objetivo for cumprida, finalizando a história. O propósito do jogo, portanto, é criar coletivamente uma história, utilizando os personagens, características, passando por desafios, no final, alcançando o objetivo. Ou seja, é uma conquista em equipe! Como sugestão, a professora pode fazer uma relação das atividades trabalhadas até aquele momento com o jogo, demonstrando como os elementos trabalhados (personagens, características especiais, desafios, etc) colaboram para a construção de um conto de fadas.



(Imagem ilustrativa do Jogo original: Quem conta um conto)

Disponível em:

<https://arteemanhasdalngua.blogspot.com/2019/09/jogo-quem-conta-um-conto-da-estrela.html>.

Acesso em: 01/06/21.

3) Atividade de escrita: Criando o nosso conto

Nessa etapa, a professora vai sugerir aos alunos que escrevam um conto de fadas, em grupo, utilizando as cartas do jogo da atividade anterior. Dessa vez, eles poderão escolher as cartas que quiserem para produzir uma história. Aqui propomos aos grupos que deem a oportunidade a cada aluno para escolherem as cartas que farão parte da história. É interessante relatar ao aluno que os contos de fadas eram produzidos oralmente por várias pessoas, mas alguns autores como os Irmãos Grimm e Charles Perrault fizeram o registro escrito dos contos e, com o passar do tempo, vários escritores recontaram essas histórias, fazendo adaptações.

Planejamento

Algumas questões que podem ser propostas na preparação para a escrita:

- Quais informações não devem ser esquecidas no momento em que produzirem os textos?
- Quem serão as pessoas que farão a leitura do texto? Existe uma linguagem apropriada para isso? Esse texto representa algo para quem você o envia?
- Quais características de um conto de fadas que tivemos contato até agora e que não podem faltar?
- É preciso que o leitor compreenda os acontecimentos da história? O que devemos fazer para que isso ocorra?

Os alunos podem seguir as orientações abaixo, mas de forma bem livre, deixando a imaginação voar no universo do “Era uma vez...”

Roteiro de produção:

a) Apresentação dos personagens

Quem são os personagens? Mostre o perfil deles, assim como fizeram nas atividades.

b) Apresentação do ambiente em que acontece a história

Pensem em como os locais são apresentados em um conto de fadas. Utilizem as ideias criadas por vocês durante as atividades e as cartas do jogo.

c) Apresentação dos objetivos

Verifiquem qual é o objetivo da história e reflitam sobre como os personagens conseguirão solucionar os problemas e cumprir esse objetivo.

d) Situações desafiadoras.

Analisem quais são os desafios que irão acontecer para mudar a vida desses personagens e tentar impedir que eles cumpram seus objetivos. Como surgirão esses desafios?

e) Final da história:

Como a história será finalizada? Os personagens superaram os desafios? Os personagens cumpriram o objetivo?

Escrita

Para esta atividade, o grupo deve eleger um ou mais escritores e se organizarem, respeitando os momentos de fala do colega. Eles farão as produções em grupo, enquanto a professora faz as suas intervenções circulando pela sala de aula. Nesse momento, ela pode intervir como uma leitora mais experiente, dando dicas para que os alunos encontrem a melhor forma de produzir o que foi planejado no momento anterior. Através de uma boa intervenção, a atividade pode ser tornar mais rica e prazerosa para os alunos.

Revisão

Agora as histórias já estão praticamente rascunhadas. Os alunos farão a leitura de forma bem tranquila e a professora abrirá um espaço para discussão da história.

A turma, com o auxílio da professora, deverá verificar se:

- os acontecimentos da história ficaram bem organizados de maneira que todos possam compreendê-la com facilidade;
- foram utilizadas as ideias sugeridas de forma coerente;
- o grupo seguiu a proposta do jogo, apresentando todas as categorias até o objetivo.

Para melhor organização do aluno, trazemos a lista de constatação para ser apresentada a ele. Dessa forma, os alunos serão orientados a reescreverem seus textos, conforme as sugestões que apareceram durante o compartilhamento e revisão da produção escrita.

LISTA DE CONSTATAÇÃO:

1) O texto contém título?	() Sim () Não
2) Você fez parágrafos ao registrar a história?	() Sim () Não

3) Há presença dos personagens?	() Sim () Não
4) Você colocou as características dos personagens?	() Sim () Não
5) Você colocou os desafios?	() Sim () Não
6) O texto está dividido em início, meio e fim?	() Sim () Não

7. Compartilhando nossas criações

A sugestão, para finalizar o trabalho, é produzir uma coletânea de textos dos alunos do 3º ano e promover uma noite de apresentação e autógrafos. Para isso, os alunos deverão fazer as ilustrações de cada etapa, escolhendo aqueles que gostariam de expor seus desenhos. A ideia é, então, produzir um livro de contos de fadas da turma.

Como culminância, sugerimos uma noite de apresentação dos livrinhos e autógrafos. Para isso, a professora conversará com a turma sobre a forma que quiserem apresentar. A sugestão é que as histórias sejam contadas e que os alunos falem sobre sua experiência como leitores e autores de contos de fadas.

Nessas atividades, contemplamos a ludicidade e a produção escrita como elementos importantes e necessários para a aprendizagem do aluno do 3º ano. A ludicidade foi inserida com o intuito de despertar no aluno o prazer de imaginar e criar, a partir dos contextos trazidos pelo gênero conto de fadas. Embora não seja uma inovação a ser usada na sala de aula, trouxemos algumas atividades com estratégias diferentes relacionadas ao eixo da escrita. No entanto, podem ser flexibilizadas pelo professor aplicador, de acordo com o contexto social e escolar no qual seu público-alvo esteja inserido.

Anexo I:

Sugestão para a Hora da história: Contos de Grimm

- 001 [O Rei Sapo ou Henrique de Ferro](#)
- 002 [Gato e rato em companhia](#)
- 003 [A protegida de Maria](#)
- 004 [A história do jovem em busca de saber o que é o medo](#)
- 005 [O lobo e as sete crianças](#)
- 006 [O fiel João](#)
- 007 [O bom negócio](#)
- 008 [O músico maravilhoso](#)
- 009 [Os doze irmãos](#)
- 010 [Gentalha](#)
- 011 [Irmãozinho e irmãzinha \(O gamo encantado\)](#)
- 012 [Rapunzel](#)
- 013 [Os três homenzinhos na floresta](#)
- 014 [As três fiandeiras](#)
- 015 [Joãozinho e Margarida \(Hansel e Gretel\)](#)

Disponível em: https://www.grimmstories.com/pt/grimm_contos/list. Acesso em: 10/06/21.

Anexo II:

Sugestões de jogos:

1) Jogo de correspondência:

https://drive.google.com/drive/folders/1bND_WS78T0D6j0lulgdneATgTxY7bLsE?usp=sharing

2) Caça ao tesouro:

<https://drive.google.com/drive/folders/1G59C59WdZofgsNz40PocqeCRC8SSgZYx?usp=sharing>

3) Saco de imagens:

<https://drive.google.com/drive/folders/1w6AvSMkKcm5EZ7tXEUWCrkpi3ODaHdyp?usp=sharing>

Referências

ABRAMOVICH, Fanny. Se maravilhando com os contos de fadas. In: ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997. p. 119 – 138.

ANTUNES, Celso. **Manual de técnica de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1992.

ANTUNES, Irlandé. **Aula de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BETTELHEIM, Bruno. Introdução: A luta pelo significado. In: BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos Contos de Fadas**. 16. ed. Paz e Terra, 2002. p. 1- 20.

BORTONI-RICARDO, S. M. O professor pesquisador. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BREVIGLIERI, Eduardo; GOMES, Cleomar Ferreira. **Aulas na educação básica: um estudo sobre a ludicidade como linguagem que motiva**. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2091_1453.pdf. Acesso em: 27/07/20.

BRITES, Luciana. **Brincar é fundamental: como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância**. São Paulo: Editora Gente, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CELINE, Mariana; MOURA, Talita; PICCININI, Veri. **Quem conta um conto**. Itapira: Manufatura de Brinquedos Estrela S. A., 2019. Jogo.

DINIZ, Yasmine. **Entenda o que são e como trabalhar metodologias ativas**. 1 mai 2020. Disponível em: <https://educacao.imagine.com.br/metodologias-ativas>. Acesso em: 13 out. 2020

DOLZ, Joaquim; GAGNON, Roxane; DECÂNDIO, Fabrício. **Produção escrita e dificuldades de aprendizagem**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2010.

ENGEL, Guido Irineu. **Pesquisa-ação**. *Educar*, Curitiba: nº16, p.181-191. 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARCEZ, P. Entrevista. In.: SILVA, K; ARAGAO, R. (org.). **Conversas com formadores de professores de línguas: avanços e desafios**. São Paulo: Pontes, 2013.

GATTI, B. A construção metodológica da pesquisa em educação: desafios. **RBPAE**, v. 28, n. 1, p. 13-34, jan/abr. 2012.

GENTILE, Paola. **Antonio Nóvoa: "professor se forma na escola"**. Publicado em NOVA ESCOLA, Edição 142, 1 mai. 2001. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/179/entrevista-formacao-antonio-novoa>.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. 2008.

MIRANDA, Neusa Salim. **Reflexão metalinguística do ensino fundamental: caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2006

NÓVOA, Antônio. **Desafios do trabalho do professor no mundo contemporâneo**. Sindicato dos professores de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: http://www.sinprosp.org.br/arquivos/novoa/livreto_novoa.pdf. Acesso em: 19, mai. 2020.

NÓVOA, Antônio. **Educação 2021: para uma história do futuro**. Revista Iberoamericana de Educación, 2009. Disponível em: https://rieoei.org/historico/documentos/rie49a07_por.pdf. Acesso em: 15. jul 2020.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. 10a. Edição. São Paulo: editora Gen/Forense Universitária. 2010.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores: identidade e saber da docência**. In: PIMENTA, Selma Garrido. (Org). Saberes pedagógicos e atividade docente. São Paulo: Corez Editora, 1999. (p.15 a 34)

POSSENTI, Sírio. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. Campinas: Mercado das Letras. 1996.

PRATA, Antonio. **Felizes quase sempre**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2013.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [livro eletrônico]. 1 ed. Curitiba, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/37226883/A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_IBPEX_DIGITAL

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 23/03/20.

SILVA, J. N.; LIMA, L. B. A. Alfabetizar brincando: a valorização dos elementos do campo. In: BRASIL. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: Brincando na escola: o lúdico nas escolas do campo. Brasília: MEC/ Secretaria de Educação Básica, 2012. Unidade 04, p. 31-38.

SILVA, J. N.; LIMA, L. B. A. Brincando e aprendendo: alternativas didáticas para as crianças do campo. In: BRASIL. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: Brincando na escola: o lúdico nas escolas do campo. Brasília: MEC/ Secretaria de Educação Básica, 2012. Unidade 04, p. 9-15.

SKINNER, Daphne. **Minha versão da história por Cinderela**. Edição brasileira. Brasil: Editora CDL, 2012.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1986.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3. Acesso em: 15/02/2017

VIEIRA, Abel Gomes. **ANÁLISE REFLEXIVA DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Um caminho para novas práticas pedagógicas**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2020.

