

JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

PEDROSO, L. P.¹, LEAL, D. S.², DIAS, C.³, GENTIL, V.⁴, CARRETTA, A. J.⁵

¹ Bolsista de Iniciação à Docência do subprojeto Pedagogia do Pibid da Uni (URCAMP) – Bagé – RS

² Bolsista de Iniciação à Docência do subprojeto Pedagogia do Pibid da Uni (URCAMP) – Bagé – RS

³ Bolsista de Iniciação à Docência do subprojeto Pedagogia do Pibid da Uni (URCAMP) – Bagé – RS

⁴ Coordenadora de Área do Subprojeto Pedagogia Pibid URCAMP – Bagé – RS

⁵ Coordenadora Institucional do Projeto Pibid URCAMP – Bagé – RS

RESUMO

Os jogos são ferramentas de auxílio para o trabalho docente, proporcionando uma nova experiência para os alunos de forma lúdica e dinâmica. Na atual situação da educação no nosso país, este se torna um meio imprescindível no processo de alfabetização. O subprojeto do curso de Pedagogia da Universidade da Região da Campanha (PIBID), traz esta proposta, utilizando os jogos como principal elemento mediador da aprendizagem. Os mesmos são planejados e criados de acordo com cada dificuldade detectada, com o objetivo de facilitar e tornar atrativo o processo de alfabetização. Este estudo tem como objetivo refletir acerca da proposta desenvolvida pelas bolsistas do PIBID Pedagogia, bem como divulgar os resultados de pesquisa das práticas de ensino propostas. Os resultados parciais indicam uma significativa evolução no processo de alfabetização, quando conduzidos com planejamentos específicos e direcionados às dificuldades dos alunos num ambiente lúdico.

Palavras-chave: Jogos; alfabetização; lúdico.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são essenciais no processo de ensino-aprendizagem, pois além de auxiliar contribuem no desenvolvimento cognitivo infantil, fazendo com que a criança se expresse e exponha seus sentimentos e aflições. Através deles os educadores conseguem observar inúmeras características da criança, além de testar suas habilidades e aprimorá-las.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994,p.13)

Por meio dos jogos, a criança se desenvolve, criam situações e resoluções para problemas. São capazes de lidar com diversos sentimentos, dor, perda, alegria, tristeza. Para Piaget (1971) o jogo envolve não apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Durante os jogos, as crianças impulsionam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, fortalecendo as aprendizagens já realizadas ou se ocupando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem assimilar os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem compartilhar seus saberes com os colegas.

O subprojeto PIBID do curso de Pedagogia da Universidade da Região da Campanha, busca propostas diferentes e lúdicas, pois através de jogos e brincadeiras, os saberes são construídos. Aos poucos, a criança vai jogando e vai aprendendo, algo natural, sem pressões e cobranças. Os (as) bolsistas, buscam criar um ambiente calmo, de confiança e que a criança se sinta à vontade de jogar e aprender, aos poucos é criado um vínculo com o aluno, através de brincadeiras recreativas, a criança se solta e cria confiança. Somente após este contato, os (as) bolsistas partem para a parte pedagógica, dos jogos, todos pensados e planejados, visando o desenvolvimento e a aprendizagem do educando, de forma que fique marcado de forma positiva em suas vidas.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia utilizada neste estudo tem uma abordagem qualitativa, desenvolvida através de um estudo de caso em uma escola da rede municipal, envolvendo um grupo total de 16 alunos do 2º ano do ensino fundamental. Como instrumento de pesquisa são utilizados diferentes jogos construídos com materiais, na maior parte das vezes reciclados, os quais têm o objetivo de potencializar os processos de alfabetização e letramento. Todos os jogos envolvem palavras relacionadas a histórias previamente contadas, a fim de desenvolver a associação e a memória nos alunos, desta maneira facilitando o processo.

Os jogos produzidos são coloridos e bem chamativos aos olhos das crianças, são planejados de acordo com uma testagem realizada para identificar as em qual nível de aprendizagem se encontram, tendo como base teórica as autoras Ferreiro e Teberosky (1985). Considerando o resultado do diagnóstico realizado, os alunos são divididos em grupos, possibilitando o trabalho individual, dando a devida atenção aos alunos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tem-se apenas resultados parciais das atividades, pelo fato do projeto ter iniciado no mês de maio/junho de 2017. Até o presente momento percebe-se que as crianças possuem muitas dificuldades em relação a identificação e agrupamentos de

sílabas, alguns casos mais graves não reconhecem algumas letras do alfabeto, sendo classificadas no nível pré-silábico. Através das atividades lúdicas, é possível transformar o processo de alfabetização em momentos agradáveis, descontraídos e produtivos. Por meio dos jogos constata-se que a criança interage com o ambiente e com isso ela vai construindo novos significados, através da brincadeira ela enxerga novas possibilidades.

Diante do diagnóstico inicial, planejou-se jogos para trabalhar as dificuldades diante de cada hipótese de alfabetização e grupo de alunos. Como primeira história, optou-se pela fábula da Galinha ruiva, pois através dela obteve-se um leque de atividades. Dentre elas, o “ingredientes do bolo”; um jogo que disponibilizou aos alunos, embalagens de ingredientes que vão no bolo de milho (o qual o galinha ruiva faz na historinha). O objetivo era que os alunos pegassem o ingrediente e montassem o nome correspondente a ele. A partir desta proposta os alunos utilizaram o alfabeto móvel para formar as palavras. Nesta atividade obteve-se um bom resultado, pois os alunos lembraram da história anteriormente contada e sabiam o nome de todos os ingredientes envolvidos, com o auxílio das bolsistas, conseguiram formular as palavras da maneira correta.

É nítida a resposta positiva aos jogos, os alunos estão em estado de encantamento com o material, ficam eufóricos nos dias dos encontros, e assim tem maior interesse nas próximas atividades. Mesmo com o pouco tempo de aplicação dos jogos, notamos algumas pequenas evoluções, alguns alunos já reconhecem algumas sílabas, outros já diferenciam vogal de consoante.

A transformação do saber é um processo lento, delicado e detentor de muita dedicação. O aprendente tem de estar em sintonia com o educando, criando uma relação de cumplicidade e confiança, também precisa demonstrar interesse pelos jogos e pelo material, do contrário, pouco provável a aprendizagem.

4 CONCLUSÃO

Dado o exposto, conclui-se que os jogos são uma alternativa eficaz no processo de alfabetização nos anos iniciais, pois proporcionam ao educador uma visão diferente do ensinar e do aprender, e aos alunos oportuniza um processo divertido e promissor. O subprojeto PIBID do curso de pedagogia da Universidade da Região da Campanha, baseia-se nesta definição para desenvolver os jogos e é por isso que o trabalho vem apresentando resultados positivos. Os estudos e aplicações de jogos na escola envolvida no subprojeto vem apresentando resultados favoráveis. De acordo com o andamento do projeto os alunos têm demonstrado cada vez mais intimidade com os jogos e materiais, além de maior interesse e a aprendizagem gradativa. Em decorrência desses fatores, as bolsistas de iniciação à docência evidenciam maior motivação para planejar e produzir material lúdico e de qualidade para os alunos.

5 REFERÊNCIAS

Ferreiro, Emilia; Teberosk, Ana. (1985). *A Psicogênese da Língua Escrita*. Porto Alegre: Artes Medicas.

Piaget, J. (1971). *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Zandar.

Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: RJ:Vozes.

Teixeira, C. E. J.(1995). *A Ludicidade na Escola*. São Paulo: Loyola. Pág 23