

PIBID: INTERVENÇÃO COM JOGOS LUDICOS NA ALFABETIZACAO

MARTINS, M. C. 1, CALVETE, C. M. D. 2

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia e bolsista do subprojeto PIBID da Universidade da Região da Campanha (URCAMP) – Bagé – RS – Brasil

² Orientadora, Professora do curso de Pedagogia- URCAMP – Bagé – RS - Brasil

RESUMO

O presente trabalho visa abordar a importância do alfabetizar através de jogos lúdicos e o brincar no desenvolvimento da aprendizagem da criança, tendo como base o subprojeto do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência) do curso de pedagogia da Universidade da Região da Campanha- URCAMP, que busca intervir na alfabetização concentrando- se onde a criança tem mais dificuldade, uma vez que aprender a ler e escrever para muitas delas não é atrativo, e não há estímulo nem por parte do professor nem dos pais que muitas vezes nunca freqüentaram a escola.

Palavras-chave: Jogos lúdicos; Alfabetização; Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade como recurso pedagógico diferencia o docente, pois possibilita ao discente obter um novo olhar para a educação, uma vez que o instrumento mais utilizado nas salas de aulas pelos professores é o quadro e o giz. Com este enfoque o subprojeto PIBID, um programa que oferece bolsas de iniciação à docência aos alunos dos cursos presenciais a favor da melhoria do ensino nas escolas públicas, intervém como um facilitador para a construção no processo de letramento e alfabetização. Para Heinkel (2000, p. 67) “o brincar não significa simplesmente divertir- se, isso porque é a maneira mais completa com que a criança comunica- se consigo mesma e com o mundo, produzindo o conhecimento”. Com base nesta afirmativa as pibidianas tem a responsabilidade de resgatar o prazer em aprender de maneira produtiva não apenas por diversão, mas para construir o conhecimento.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Esta pesquisa é de caráter qualitativa, e foi desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Antenor Gonçalves Pereira, com uma turma de 3º ano com 30 alunos. Todos os alunos passaram por uma testagem em que foram selecionados 11 alunos para participarem do subprojeto. Os alunos foram divididos em agrupamentos de acordo com o nível de alfabetização em que se encontram. Desenvolveu-se atividades através de contação de histórias utilizando palitoches, dedoches, fantoches, rolo mágico e avental de histórias e jogos pedagógicos como: Dados Silábicos, Bingo da letra inicial, Dize, Jogo da forca; dentre outras atividades que estão sendo desenvolvidas no decorrer do projeto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades lúdicas trouxeram resultados positivos para os alunos participantes do subprojeto do PIBID, uma vez que sentiram- se motivados para a execução dos jogos.

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 aproximar-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p. 13)

Durante o desenvolvimento das atividades notou- se evolução nos alunos em diversos aspectos e identificou- se no decorrer das semanas que isso se deu, através do acompanhamento das bolsistas. Dentre as atividades que obteve maior ibope está o jogo da força, que consiste em o aluno descobrir a palavra questionada através das letras do alfabeto. Nesta atividade o jogador deve acertar a palavra antes de ser enforcado, pois cada erro conta como uma parte do corpo formada são elas: uma cabeça, duas pernas, dois braços, e um tronco. O bingo das letras foi outra atividade que despertou o olhar dos alunos e foi voltada para os alunos dos níveis silábicos e pré- silábicos. Esta atividade envolve dois ou mais jogadores e eles devem completar a cartela de acordo com a letra que irá ser sorteada no bingo, o aluno que completar a cartela primeiro é o vencedor.



Figura 1. Jogo da forca.



Figura 2. Bingo das letras.

As bolsistas notaram avanço nos alunos em relação às dificuldades apresentadas no inicio do ano letivo, e estes jogos serviram como facilitadores no processo de ensino- aprendizagem. O bingo das letras fez com que as crianças do nível pré- silábico reconhecessem as letras do alfabeto e ao mesmo tempo exercitassem a leitura através de algumas palavras inseridas nas cartelas do bingo. O jogo da forca atraiu a atenção dos alunos e fez com que eles se voltassem para as dificuldades relacionadas aos dígrafos, notou- se nas palavras com CH, NH, LH.

4 CONCLUSÃO

Através das contribuições da ludicidade, pode- se perceber que a capacidade de instrumento facilitador do ensino aprendizagem, torna a alfabetização e letramento em algo prazeroso que faz com que as crianças contem os dias para participarem das atividades realizadas pelas bolsistas do PIBID.

5 REFERÊNCIAS

- Kishimoto, T. (2012). Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 17. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes,
- Heinkel, D. (2000). O brincar e a Aprendizagem na Infancia. Ijuí, RS: Unijuí.
- Oliveira, J. R. (2011). O prazer de aprender brincando.
http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/N203980.pdf. Julho.