



JOGOS EDUCATIVOS COMO ALIADOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Denise Silveira Macedo¹
Letícia Alves²
Maria Luiza Bezerra³
Valdeli Eulália Nunes⁴

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é um dos locais onde ocorre a apropriação e a sistematização do conhecimento, e é nesse contexto que as atividades lúdicas precisam estar associada ao processo educativo dos alunos. Antes das crianças adentrarem as escolas, elas já estão inseridas no processo de alfabetização, pois, segundo Paulo Freire (1989), “[...] o ato de ler não se esgota na decodificação pura da palavra escrita, mas antecipa e se alonga na inteligência do mundo”. Ou seja, as situações já vivenciadas pelas crianças propiciam condições para compreender a função e a existência da escrita.

As atividades lúdicas são pensadas para desenvolver os indivíduos enquanto seres sociais. A ludicidade está presente nos jogos e brincadeiras, pois, ao mesmo tempo em que divertem, promovem o desenvolvimento intelectual, físico e moral da criança, ensinam a cooperação, o trabalho em equipe e a sociabilidade.

O brincar atende a uma necessidade básica da criança, sendo a brincadeira um ato espontâneo que contribui para o desenvolvimento físico, psicológico, social e emocional da mesma. É por meio do jogo que a criança é capaz de aprender de diversas formas o conteúdo abordado pelo professor. Segundo Kishimoto,

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)

Diante do exposto, é possível desenvolver atividades com jogos e brincadeiras em todas as disciplinas escolares, que auxiliam a criança na transposição entre a língua oral e a escrita. Na escola, o jogo é um meio de oferecer às crianças um ambiente

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco, bolsista de iniciação a docência- Pibid- UPE- *Campus Petrolina*.

² Graduanda em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco, bolsista de iniciação a docência- Pibid- UPE- *Campus Petrolina*.

³ Mestre em educação pela Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, professora titular da Universidade de Pernambuco - UPE, e coordenadora de área do Programa de iniciação a docência PIBID - UPE - *Campus Petrolina*.

⁴ Professora da Escola Municipal Nossa Senhora Rainha dos Anjos - CAIC, supervisora bolsista do Programa de iniciação a docência PIBID - UPE- *Campus Petrolina*.



de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades.

O desenvolvimento integral da criança é perceptível, no momento em que ela busca compreender o mundo que a cerca e constrói de forma única sua relação com o conhecimento. Segundo Piaget:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget 1976, p.160).

Dessa forma, este projeto tem como objetivo possibilitar situações de aprendizagem com uso de jogos pedagógicos como facilitador das atividades de leitura e escrita dos alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental fazendo com que a aprendizagem dos mesmos se torne mais compreensível e facilitadora na área da linguagem, contribuindo assim para a melhoria da leitura e na escrita dos alunos.

METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado em uma turma de ensino fundamental- anos iniciais com os alunos do 2º ano “B”, na Escola Municipal Nossa Senhora Rainha dos Anjos (CAIC), localizada a Rua 16, número 48 do bairro Cohab IV, em Petrolina–Pe. O projeto foi realizado durante os dois semestres de 2019, sendo que foi dividido em duas etapas:

- 1ª etapa:

Apresentação do projeto a equipe escolar, como também a professora regente da turma objeto de estudo, sendo feita nessa fase, de início, constante observação dos alunos a fim de identificar por meio de diagnose prévia dos níveis de leitura e escrita, o foco de maior atenção durante a execução. Sendo assim, foi dada prioridade aos que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem, quanto à leitura e a escrita, mas buscando contribuir com todos da turma.

- 2ª etapa:

As atividades foram realizadas duas vezes a cada semana, durante o tempo disponibilizado pela professora, sendo usados jogos como aliados na execução das tarefas, adequando-os aos conteúdos de língua portuguesa do dia. Em alguns dias sendo realizadas na biblioteca somente com os alunos com maiores dificuldades de aprendizagem. Alguns dos jogos utilizados foram:

- Gira- sílabas: jogo feito com rolos de papel higiênico e papel cartão, em que são colocadas sílabas na metade do rolo e no papel cartão, formando diferentes palavras ao girar. Tem como objetivo auxiliar no processo de leitura e escrita das palavras;
- Caça palavras: feito a partir de caixa de ovos, cartolina e palitos de picolé, foram coladas palavras na caixa de ovos com letras maiúsculas e a mesma palavra com letras minúsculas nos palitos, para a criança encontrar e colocar uma em cima da outra;
- Jogo da memória: são usadas cartas com figuras e outras com a palavra correspondente;
- Jogo da lata: foram colocadas tampas com as letras do alfabeto coladas em cada uma, dentro de uma lata. Com as crianças em círculo, canta-se uma música e passa a lata, em quem parar tira uma letra e fala uma palavra iniciada com tal letra.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tendo em vista que as crianças estão em constante desenvolvimento, sempre atentas a tudo ao seu redor e interessadas pelo que lhes chama atenção, trabalhar com jogos como aliados no processo de alfabetização é uma boa opção, visto que, torna as aulas mais vivas, dinâmicas e atrativas, além do mais possibilita a criança à ampliação de conhecimentos e facilita o processo ensino- aprendizagem. O presente trabalho visou proporcionar aos alunos atividades que diversifiquem a rotina com jogos que não são passatempo, mas que estão associados aos conteúdos.

Froebel (2009) foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. Para ele, os jogos e as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não devendo ser consideradas como apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de o entender.

Sendo assim, observa-se que as atividades desenvolvidas no projeto contribuíram de forma significativa, proporcionando considerável melhora nos níveis de leitura e escrita, principalmente daqueles alunos que apresentavam maiores dificuldades nesses quesitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos no cotidiano escolar contribuem no aprendizado do aluno. E através dos jogos pedagógicos os alunos aprendem com maior facilidade e compreendem melhor o conteúdo, facilitando o seu processo de alfabetização.

No período de aplicação dos jogos percebemos que os resultados obtidos fizeram uma enorme diferença no cotidiano escolar dos alunos, mais que uma forma de brincar, é um meio essencial para promover a aprendizagem.



AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a qual agradecemos pela imensa contribuição por meio do auxílio financeiro que é um grande incentivo a continuar. O Pibid é um programa que possibilita conhecer a realidade escolar, a partir do momento que se é direcionado ao ambiente escolar, possibilitando a reflexão o caminho a qual se quer seguir. Como também é gratificante ver que o projeto surtiu efeito, trazendo resultados positivos, a turma objeto de estudo.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, R. L. L, **Froebel e a concepção de jogo infantil**, Revista da Faculdade de Educação, nº1, 1996, p.145-68.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.