

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.

Autores: KATHIELLY FRANCISCA ALMEIDA;

INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes em diferentes etapas da vida das pessoas, evidenciando a participação na construção das personalidades e interferência nos modos de aprendizagem humana. Incluir jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é, portanto, de suma importância, uma vez que possibilita o desenvolvimento cognitivo da criança, aquisição e/ou aprimoramento dos conhecimentos de forma descontraída e prazerosa, além de influenciar no seu desenvolvimento social.

A presente pesquisa, apresenta algumas considerações acerca do trabalho realizado com um grupo de alunos do 3º ano de alfabetização da Escola Estadual João Beraldo em Brasília de Minas-MG, realizado pelos acadêmicos do subprojeto do Regente Alfabetizador, do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID/ UNIMONTES, com fomento da CAPES.

O objetivo foi analisar e aplicar os jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem dessas crianças. Segundo Silva (2004, p.26)

ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdades de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo ensino aprendizagem, já que aprende e se diverte simultaneamente.

Nesta perspectiva o trabalho com jogos pedagógicos favorecesse o processo de uma aprendizagem mais significativa, pois as atividades lúdicas como recurso de aprendizagem, auxiliará o aluno servindo como estímulo para o seu desenvolvimento, levando-o a aprender e a valorizar o trabalho individual e em grupo.

MATERIAL E MÉTODOS

O nosso trabalho deu-se primeiramente por meio de uma seleção das crianças com dificuldades de aprendizagem, orientada pela professora regente e pela supervisora da escola e do PIBID, a partir da seleção foram montados os grupos que passariam a receber assistência individualizada pela equipe responsável, cada equipe de acadêmicos ficou com um grupo de alunos, estes foram submetidos à atividades diagnósticas, afim de conhecer a necessidade de cada um, e a partir deste levantamento foram realizados os planejamentos, onde tivemos uma visão de que maneira aconteceria as intervenções e quais materiais seriam utilizados.

Após a primeira fase do projeto foram selecionados os jogos para serem trabalhados com cada grupo de alunos. Como podemos observar o papel do educador é de suma importância no desempenho dos jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem, pois sua presença é primordial desde do momento de seleção, do entendimento de como o jogo é utilizado (as regras), até sua aplicabilidade. Sobre a intervenção do educador, Teixeira (2010, p. 66) ressalta que:

crianças
brincar
adequados

a intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no espontâneo. O professor deve oferecer matérias, espaço e tempos para que a brincadeira ocorra em sua essência.



Por essa razão, atentamos à escolha e confecção do material que possibilitasse um trabalho lúdico criativo, prático e prazeroso, buscando o avanço na leitura e escrita. Foram confeccionados: trilhas do alfabeto, letras de diferentes formas e cores, jogo da memória com imagens e palavras, jogos envolvendo letras, sílabas, palavras e pequenos textos, tudo voltado para o desenvolvimento da leitura e escrita dessas crianças, cujas atividades eram desenvolvidas em grupos e/ou individualmente, seguido dos registros. O trabalho aconteceu num período de seis meses.

RESULTADOS

Percebemos a partir da aplicação dos jogos e brincadeiras, o quanto essas atividades despertavam o interesse diferenciado nas crianças, onde, engajados num mundo imaginário, iam construindo seus saberes, permitindo assim, avanço na aprendizagem, uma vez que passavam a refletir sobre a sua escrita e leitura, além de socializar as suas descobertas com os colegas. Os grupos de alunos obtiveram um resultado significativo na aprendizagem e segundo as professoras regentes, tais avanços refletiram em seu desenvolvimento também na sala de aula.

CONCLUSÃO

Este trabalho nos proporcionou enquanto futuros pedagogos, conhecimento, de que dentro do processo de alfabetização, assim como na formação da criança faz-se necessário adotar ações pedagógicas que garantam o desenvolvimento das mesmas, de forma lúdica, criativa e prazerosa. Vimos nos jogos e brincadeiras, um recurso motivador, bastante positivo para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, numa dimensão mais reflexiva, porém sem excluir os usos pragmáticos da leitura e da escrita. Percebemos também, a importância da prática do planejamento pedagógico e o papel do professor como mediador para o bom funcionamento da mesma.

REFERÊNCIAS

SILVA, Monica. **Jogos educativos**. Campinas : Papyrus, 2004

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.



FIGURA 1 Acima sendo desenvolvido jogos de alfabetização (Dominó alfabético, troca letras, bingo) com os alunos e acadêmica do PIBID



FIGURA 2. Crianças desenvolvendo atividades com jogos de alfabetização, auxiliados pelas acadêmicas do PIBID.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:



Image not found or type unknown

