

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL: EXPERIÊNCIAS DO PIBID¹

Giovana Fernandes Krall¹; Jaqueline Cristina Cordeiro¹; Marcos Eduardo Gabriel¹; Juliana Aparecida da Silva Pagan ¹; Ketilin Mayra Pedro²; Luciana Ponce Bellido Giraldi²; Claudia Fonseca Menezes³

¹Graduandos em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Sagrado Coração

³Coordenadoras do subprojeto Pedagogia. Docentes do Centro de Ciências Humanas - Universidade do Sagrado Coração.

³Docente da EMEF Dirce Boer Guedes de Azevedo

RESUMO

O presente trabalho tem como base o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), o qual é subsidiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em parceria com a Universidade do Sagrado Coração. O subprojeto do curso de Pedagogia desenvolve atividades pedagógicas na área da Alfabetização e Letramento para estudantes, da rede pública municipal, que apresentam dificuldade de aprendizagem. Ao longo do desenvolvimento das atividades, foi possível observar o quão necessário é o processo de Alfabetização e Letramento. Ao ter o contato com os alunos, foi possível perceber o quão grande são suas dificuldades perante o desenvolvimento da escrita. Através das atividades com os jogos pedagógicos foi possível despertar um grande interesse nos alunos, motivando-os a participarem das aulas propostas, apresentando um resultado satisfatório na proposta oferecida. O trabalho com os jogos despertou interesse nos alunos e as aulas ministradas foram dinâmicas, práticas e prazerosas. O trabalho desenvolvido possibilitou que a criança tivesse mais estímulos e motivação para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento. Jogos Pedagógicos. PIBID.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como base o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), o qual é subsidiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em parceria com a Universidade do Sagrado Coração. O subprojeto do curso de Pedagogia oportuniza a interface entre universidade e a escola pública, com intuito de levar os universitários a uma prática da docência que auxilie a melhoria da qualidade de ensino das escolas.

O programa oferece bolsas de iniciação à docência aos alunos de cursos presenciais que se dediquem ao estágio nas escolas públicas e que, quando graduados, se comprometam com o exercício do magistério na rede pública. O objetivo é antecipar

¹ Apoio Financeiro CAPES.

o vínculo entre os futuros mestres e as salas de aula da rede pública. Com essa iniciativa, o Pibid faz uma articulação entre a educação superior (por meio das licenciaturas), a escola e os sistemas estaduais e municipais. (BRASIL, 2016, p. 1).

A alfabetização consiste em um processo contínuo de construções e reconstruções diversas, por meio dele a criança vai adquirindo um domínio sobre o código escrito e produzindo conhecimentos de escrita e também de leitura cada vez mais significativos.

Ferreiro e Teberoski (1999) consideram o período da alfabetização, entendida aqui como a aquisição das habilidades de escrita e leitura e o seu aprimoramento progressivo, um dos momentos mais importante na trajetória escolar de uma criança, sendo ainda condição de sucesso ou fracasso escolar.

A alfabetização pode ser basicamente definida como o aprendizado do alfabeto e de sua utilização para diferentes e diversos fins. No entanto, deve ser entendida além desta definição simplista, ressaltando-se que não é um processo mecânico, de simples codificação e decodificação de sinais gráficos. É importante ressaltar que o docente precisa fazer a junção de conteúdos relacionados com os jogos, para que tenha efetivamente valor significativo para a aprendizagem.

Segundo Silveira (1998, p.02), [...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Além disso, os jogos possibilitam maior motivação e envolvimento dos alunos, sendo que até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

OBJETIVOS

Nesse contexto, constituiu-se como objetivo deste trabalho identificar a contribuição dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da escrita e leitura, ou seja, na alfabetização.

Este trabalho visa apresentar a importância da utilização de jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem no ambiente escolar. Trabalhar com os jogos para o desenvolvimento da alfabetização é de suma importância, os jogos são promotores de desenvolvimento de habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento (SOARES, 1998).

METODOLOGIA

Para maior aprendizagem sobre o tema, foram desenvolvidas algumas atividades, sendo a primeira o jogo “Caça Rima”. Inicialmente foi explicado o que seria trabalhado com eles, em seguida foi feita a leitura de um poema com o título “Infância”, para que os alunos pudessem identificar as palavras que rimavam neste poema.

Posteriormente, foi apresentado o jogo “Memórias de Rima” e juntamente a atividade de rimas com imagens, ao longo do desenvolvimento, os alunos foram questionados sobre a imagem que estavam vendo e com qual a mesma rimava. O segundo jogo proposto foi o “Bingo da Letra Inicial”; nessa atividade os alunos precisavam completar a frase utilizando a letra correta, e perceber que as palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras. As atividades tiveram como intuito identificar

quais as dificuldades de escrita e leitura os alunos apresentavam, e assim suprir as dificuldades através dos jogos. Foram proporcionadas atividades eficazes na construção de um aprendizado de forma divertida, dinâmica e atrativa.

As estratégias lúdicas na alfabetização possibilitam a ampliação do vocabulário dos alunos, contribuindo com o desenvolvimento da consciência fonológica. Destacamos que cabe ao educador estudar e selecionar adequadamente os jogos, considerando o nível de desenvolvimento dos alunos e o objetivo da atividade proposta. De acordo com o documento de Pró-Letramento na área de Língua Portuguesa o

[...] ensino de língua deve valorizar o uso da língua em diferentes situações ou contextos sociais, com sua diversidade de funções e sua variedade de estilos e modos de falar. Para estar de acordo com essa concepção, é importante que o trabalho em sala de aula se organize em torno do uso e que privilegie a reflexão dos alunos sobre as diferentes possibilidades de emprego da língua. (BRASIL, p. 9. 2012).

RESULTADOS

As escolas em que se é desenvolvido o projeto trata-se de escolas Municipais do Ensino Fundamental que oferece o curso do Ensino Fundamental, anos iniciais (1º ao 5º ano), no período matutino e vespertino. As escolas são localizadas na cidade de Bauru, interior do Estado de São Paulo, em bairros carentes. Em uma das escolas é atendido pelo projeto 40 estudantes, dos 4º e 5º anos, com a faixa etária de 9 a 12 anos, os alunos possuem muita dificuldade para o desenvolvimento da leitura e da escrita, a utilização de jogos pedagógicos como estratégia de ensino contribuíram para a efetivação da aprendizagem.

Na outra escola há um total de 14 crianças matriculados no 2º e 3º ano do ensino fundamental. As práticas pedagógicas realizadas foram baseadas em metodologias dialogadas com o intuito de resgatar repertórios desenvolvidos com os educandos.

Após o desenvolvimento das atividades, foi possível observar o quão necessário é o processo de Alfabetização e Letramento, ao ter o contato com os alunos foi possível perceber o quão grande são suas dificuldades perante o desenvolvimento da escrita. Através das atividades com os jogos pedagógicos foi possível despertar um grande interesse nos alunos a participarem das aulas propostas, apresentando um resultado satisfatório na proposta oferecida.

O trabalho com os jogos despertou interesse nos alunos, as aulas realizadas formam dinâmicas, práticas, e prazerosas, aplicando assim um trabalho em que a criança tenha mais estímulos e motivação para o desenvolvimento da leitura e escrita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo este trabalho, faz-se necessário retornar ao objetivo geral deste estudo que foi mostrar a contribuição dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da escrita e leitura, em uma escola na rede de ensino pública do Município de Bauru. Sendo assim, é possível identificar que os jogos contribuíram para a formação dos estudantes como elemento indispensável para assimilação dos conteúdos durante as atividades desenvolvidas. Os jogos

mais utilizados foram Caça Rimas, Memórias de Rimas, Bingo da letra inicial, estas atividades além do desenvolvimento da leitura e da escrita, proporcionaram a desenvoltura de habilidades motoras e o raciocínio lógico-matemático dos alunos.

Os conteúdos podem ser compreendidos quando são trabalhados de maneira mais lúdica e prática, pois a partir disso os alunos criam um maior interesse pela atividade. A prática de jogos é mais interessante e prazerosa para o aprendizado, ressignificando os conteúdos abordados durante o processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, concluímos que os jogos têm papel fundamental para a assimilação dos conteúdos, uma vez que possibilitam a construção de habilidades direcionadas a leitura e a escrita.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ttransversais.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2017.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

MEC, Ministério da Educação. **Elementos e Metodológicos para Definição dos Direitos de Aprendizagem**: e desenvolvimento do ciclo de alfabetização (1º, 2º e 3º anos) do ensino fundamental. 2012. Conceituais Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12827-texto-referencia-consulta-publica-2013-cne-pdf&category_slug=marco-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 07 nov. 2017.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.