



OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO

AUTOR(ES): JEANINE DE FREITAS ALVES

O processo de alfabetização é a base de todo o processo ensino-aprendizagem, ele contribui para a evolução da criança, pois ao aprender a ler, ela adquire autonomia. Para tornar a alfabetização um processo mais significativo, efetivo e prazeroso, é necessário estimular a criança continuamente, oferecer a ela uma prática que a envolva e que já faz parte do seu universo. Dessa forma, a utilização de atividades lúdicas se tornam uma importante ferramenta para auxiliar na aquisição da leitura e da escrita. Para Piaget (1973), a alfabetização através das atividades lúdicas tornam-se importantes a medida que a criança se desenvolve, com livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita, que é o abstrato. Assim, para despertar o interesse do aluno é necessário a utilização de recursos diferenciados e atrativos, como os jogos pedagógicos. Com eles, as crianças aprendem brincando, logo, é mais um recurso facilitador ao aluno para que ele adquira as habilidades necessárias ao seu processo de desenvolvimento integral. Bomtempo (1999) defende que os brinquedos e brincadeiras facilitam o ensino e aprendizagem, mas ressalta a importância da intervenção do professor. Nessa perspectiva, está sendo desenvolvido pelas supervisoras e acadêmicas bolsistas do PIBID, na Escola Estadual Doutor Antônio Augusto Veloso, o "Projeto Jogos na Alfabetização", com a parceria dos professores regentes, cujo objetivo é ressaltar a importância da atividade lúdica no desenvolvimento das crianças. A indagação inicial quando da elaboração do projeto, foi verificar qual a contribuição da ludicidade no processo de alfabetização das crianças, assim, apresenta-se aqui, os resultados parciais obtidos até o momento no projeto. A estratégia metodológica usada foi o uso dos jogos pedagógicos, sendo aprovada pela comunidade escolar. Inicialmente as acadêmicas confeccionaram alguns jogos, utilizaram também os existentes na escola, levando em conta o nível de desenvolvimento dos alunos. Buscando o desenvolvimento e aprendizagem dos mesmos, as possibilidades na utilização da ludicidade como estratégia pedagógica, foram exploradas, dentro e fora da sala de aula.