

10^o

FEPEG FÓRUM

ENSINO · PESQUISA
EXTENSÃO · GESTÃO
RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

Autor(es): VANUSA DE FATIMA CERQUEIRA SANTOS, LAURA LAIS DE MESQUITA E SILVA, ALESSANDRA FIUZA SANTOS, JÉSSICA DE SOUSA TOLENTINO

Laura Mesquita; Alessandra Fiuza; Jéssica de Sousa Tolentino; Vanusa Cerqueira¹

Introdução

O presente trabalho tem como objetivo apresentar os resultados parciais obtidos a partir de pesquisa realizada no subprojeto “Alfabetizar na perspectiva da Educação Integral” tendo como recurso a utilização de atividades lúdicas. O subprojeto em questão faz parte do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) e foi desenvolvido na E. E. Dom Aristides Porto, com alunos do 2º e 5º ano do ensino fundamental, durante o 1º semestre de 2016.

O objetivo geral da pesquisa foi investigar o impacto do referido projeto no processo de alfabetização dos alunos através de atividades lúdicas. Objetivou ainda, estimular o raciocínio lógico das crianças, através de dinâmicas, jogos e brincadeiras; permitir às crianças maior desenvolvimento na alfabetização e no raciocínio lógico e promover interação entre os alunos.

Trabalhar com o lúdico nas escolas ainda se apresenta como um desafio para alguns profissionais. A psicanalista e pedagoga Aberastury em sua obra “A crianças e seus jogos” (1992) fala sobre a importância que estes têm no desenvolvimento das crianças, a relação que as mesmas exercem com brinquedos e jogos. Afirma ainda que eles estão intimamente ligados com a visão de mundo das crianças. Sendo assim, a utilização desta ferramenta no processo de ensino pode permitir ao educador uma melhor oportunidade para observar as dificuldades de cada criança.

Para Smole et.al (2003) o ato de brincar é estimulante para a criança, através desse ato elas se defrontam com desafios e problemas e exercitam a capacidade de encontrar soluções, o ato de brincar permite ainda, segundo as autoras, uma interação social e sociabilização entre as crianças.

Bomtempo (1999) defende que os brinquedos e brincadeiras facilitam o ensino e aprendizagem, mas ressalta, porém a importância da intervenção do professor. Citando Saracho (1991) a autora diz ainda que a introdução do brincar no currículo estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança e por isso torna-se importante que sejam desenvolvidos materiais e brincadeiras diversas que permitam este desenvolvimento.

As crianças, segundo Munhoz Maluf (2008), poderão ampliar suas experiências e conhecimentos, de forma a estimular o interesse pela dinâmica da vida social e contribuir para que sua integração e convivência na sociedade sejam produtivas e marcadas pelos valores de solidariedade, liberdade, cooperação e respeito. As intuições educacionais precisam ser acolhedoras, atraentes, estimuladoras, acessíveis às crianças e ainda devem oferecer condições de atendimento às famílias, possibilitando a realização de ações sócia educativa.

Os jogos vão além da questão das regras, pois são formas educativas de aprendizagem e trabalho em equipe onde um pode ajudar o outro ou quando aplicadas individualmente, auxiliam a criança a pensar e a elaborar estratégias. Sobre isso Friedman (1996, p. 41) diz que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

¹ Acadêmicas vinculadas ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes.

10^o

FEPEG FÓRUM

ENSINO · PESQUISA
EXTENSÃO · GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

Diante dessas considerações esse trabalho se faz importante uma vez que apresenta resultados que podem auxiliar outros docentes em formação ou profissionais da área, envolvendo o uso de jogos e brincadeiras e outras ferramentas lúdicas no processo de alfabetização.

Material e métodos.

O trabalho foi desenvolvido na E.E. Dom Aristides Porto durante o primeiro semestre de 2016. As atividades foram desenvolvidas em dias variados de acordo com a disponibilidade das acadêmicas bolsistas.

Como forma de desenvolver as atividades, foram utilizados brinquedos pedagógicos presentes na escola tais como, alfabeto móvel, jogo da memória de palavras e sílabas, dominós alfabéticos, entre outros, bem como dinâmicas, permitindo a sociabilidade, cooperação entre as crianças, além de desenvolver também o raciocínio lógico.

As atividades que envolviam os jogos foram realizadas com os alunos dentro da escola, sob supervisão. Estas eram divididas em grupos e retiradas da sala de aula, geralmente em grupos de quatro. Essa divisão e seleção das crianças eram feitas pela professora regente, levando em consideração o nível de desenvolvimento alfabético de cada uma delas, permitindo assim um atendimento mais individualizado por parte das acadêmicas responsáveis, possibilitando uma atuação mais direta sobre as dificuldades das crianças. Já as dinâmicas realizadas, não envolveram materiais propriamente ditos, foram realizadas dentro da sala de aula, também sob supervisão e auxílio da professora regente, porém com todas as crianças juntas e sentadas em círculo, para uma melhor integração das mesmas.

Resultados e discussão

O trabalho teve início com as acadêmicas se apresentado para as turmas e conversando com as crianças sobre como as atividades que seriam desenvolvidas. Logo após a apresentação, contamos com a participação de alunos do 4º e 5º anos, para a realização da dinâmica do bombom. O objetivo desta brincadeira foi o de promover um momento de descontração e interação entre os alunos. A dinâmica consistia em todas as crianças ficarem em círculo, com as mãos nas costas, enquanto um bombom era disposto em sua frente, então era lançado o desafio, abrir o bombom sem usar as próprias mãos. As crianças deveriam analisar a situação e pensar juntos em uma solução, desenvolvendo assim o raciocínio lógico e estimulando a cooperação e interação.

Já as turmas do 2º e 3º ano, assim como já foi mencionado anteriormente, foram separadas em grupos, as atividades eram apresentadas a elas de formas diferentes, levando em consideração as dificuldades de aprendizagem de cada uma, as acadêmicas ‘pibidianas’ participavam dos jogos junto com as crianças, sempre com o intuito de estimular a atenção e auxiliar o processo de alfabetização.

Desde o início do trabalho todas as crianças se mostraram receptíveis e empolgadas com as novidades. Todas queriam participar. Ao longo do processo as atividades foram sendo apresentadas de acordo com as necessidades pedagógicas de cada criança.

10^o

FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA
EXTENSÃO • GESTÃO
RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

consideráveis no desenvolvimento pedagógico da aprendizagem das crianças.

Considerações finais.

Ao retornarmos ao objetivo da pesquisa foi possível constatar que as atividades diversificadas, principalmente as que são efetivadas a partir da ludicidade auxiliam no desenvolvimento do processo de alfabetização das crianças. Desta forma, ficou confirmada a viabilidade em se trabalhar com projetos de alfabetização que se ancoram no lúdico como principal ferramenta de ensino aprendizagem, pois estas permitem aos alunos uma possibilidade de desenvolver suas habilidades, além de possibilitar ao professor observar mais atentamente as dificuldades de cada criança. É preciso compreender que brincar pode significar mais que uma atividade diária, pode ser uma fonte de saber aliada ao desenvolvimento do aluno como um todo. Enquanto brinca a criança faz de conta, imagina, controla sua agressividade e até supera medos.

O aprendizado através da brincadeira pode ser significativo, principalmente se for explorada devidamente.

Referências

ABERASTURY, Arminda; A criança e seus jogos. 2.e.d. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. 88p. BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. *Psicol. esc. educ.*, Campinas, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 04 nov. 2016.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. *Psicol. esc. educ.*, Campinas, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 04 nov. 2016.

FRIEDMANN, A. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. A Importância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp178.htm>. Acessado em 05/11/2016

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. de S. V.; CÂNDIDO, P. T. Brincadeiras Infantis nas aulas de matemática. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003. Vol 1. (Coleção Matemática de 0 a 6)