



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

USANDO O ALFABETO MÓVEL COMO RECUSO DE RECUPERAÇÃO

Vera Lucia de Souza¹; Monique de Campos Ribeiro²; Maria Rosa Leite da Silva³; Kátia Nakamura⁴; Maria de Lourdes dos Santos⁵

1Bolsista/PIBID/PEDAGOGIA/UFGD.

E-mail:

veraluciasouza1@hotmail.com.

2Bolsista/PIBID/PEDAGOGIA/UFGD E-mail: moniqueamelia04@hotmail.com; 3Professora da E. E. Presidente Tancredo Neves. 4 Professora e Supervisora do PIBID na E. E. Presidente Tancredo Neves. E-mail: nmkatia@hotmail.com. 5 Docente FAED/UFGD. (Coordenadora do PIBID/Pedagogia). E-mail: marialourdes@ufgd.edu.br.

RESUMO

Por meio do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP): “Usando o alfabeto móvel como recuso de recuperação”, nós pibidianas de Pedagogia, juntamente com as professoras regentes e a supervisora da escola estadual Presidente Tancredo Neves objetivamos realizar atividades lúdicas focadas na alfabetização, para sanar as dificuldades apresentadas pelos educandos do segundo ano do ensino fundamental na alfabetização. Portanto pretendemos realizar jogos que promovam a alfabetização de forma prazerosa, e que facilite a aprendizagem de nossas crianças.

Palavras-chave: Recuperação lúdica. Jogos e brincadeiras. Alfabetização.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar de sala de aula em turmas de alfabetização vêm ganhando mais espaço, uma vez que percebemos seu caráter criativo, imaginário, inovador e sociabilizador. Visamos por meio do Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP): **Usando o alfabeto móvel como recuso de recuperação**, realizar atividades lúdicas focadas na alfabetização, para assim sanar as dificuldades apresentadas pelos educandos na alfabetização. Para Freire (2002, p. 15), alfabetizar é adquirir a língua escrita através de um processo de construção do conhecimento, com uma visão crítica da realidade, valorizando sempre o lúdico.

Diante das dificuldades apresentadas na alfabetização por alguns alunos do segundo ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Presidente Tancredo Neves, desenvolvemos atividades de intervenção para reverter esta condição. As atividades desenvolvidas buscaram reforçar o conteúdo aprendido em sala de aula de forma lúdica, pois é fundamental que a ludicidade permeie todo o processo de aprendizagem, permitindo assim que os alunos se alfabetizem com entusiasmo e alegria.

Uma educação que leve em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (LUCKESI (2000, p. 57).

Assim, levamos em conta ao desenvolver as atividades de intervenção, o artigo 16 da Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) que garante a criança e o adolescente o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se. Pois, acreditamos na ludicidade na aprendizagem. Do mesmo modo, como afirma Marcelino (1996, p. 38) “é fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade [...]”.

Nessa perspectiva, ressaltamos que brincar é inerente à criança e estabelecer uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor. Deste modo, a escola passou a ser um lugar de importância fundamental, pois pode integrar os jogos e as brincadeiras à aprendizagem e propiciar prazer às crianças, além do acesso ao conhecimento. E nesse contexto, cabe ao professor criar um ambiente que reúna elementos motivadores em que a criança sinta prazer de realizar as atividades. Desta maneira o professor deve ser inventor e reinventor dos meios e dos caminhos, que facilitam mais e mais a problematização do objeto a ser desvendado e apreendido pelos educandos, conforme apontou Freire (2002, p. 17).

Para um professor criar este ambiente não é necessário apenas ensinar por meios de jogos, mas ter uma postura ativa que apresente as características do lúdico. Deste modo a ludicidade tem como pressupostos a valorização da criatividade, a afetividade, a sensibilidade, a nutrição da alma, sendo dinamizadora no processo de ensino-

aprendizagem. Visto que, permite um trabalho pedagógico com o objetivo de construir conhecimento.

Desta forma, o professor deve ter em mente que os jogos são mais que um passa tempo, que eles são os meios indispensáveis para promover a aprendizagem. É por meio deles que se consegue desenvolver e estimular as crianças, em diversas situações educacional sendo um meio para analisar e avaliar a aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

OBJETIVOS

Ao desenvolver o projeto buscamos atender os seguintes objetivos:

- Levar aos educandos por meio de sua participação nas atividades lúdicas propostas para que identifiquem letras e sílabas; e consigam formar palavras com sílabas complexas e interagir com os outros colegas de sala. Além de melhorar seu raciocínio, criatividade e aprendizagem.
- Esperamos que a criança desenvolvesse sua coordenação motora ampla, a coordenação viso motora, a discriminação visual e auditiva e também orientação tempo-espacial.

MATERIAL E MÉTODOS

Para desenvolver o PIP, trabalhos com os seguintes jogos e/ou brincadeiras pedagógicas com os alunos:

- 1- Pare já!!!: O objetivo desta atividade é proporcionar a formação de palavras, por meio de ditado. Para tanto, dividimos a classe em grupos; que deveriam formar as palavras ditas pelo (a) professor (a) com um alfabeto móvel recebido antecipadamente. O professor (a) dita a palavra, e o grupo deverá formar a palavra rapidamente de forma correta. O grupo que formar a palavra de forma correta primeiro ganha.
- 2- Ordem alfabética: Promover a memorização da ordem alfabética, através da brincadeira. Cada educando recebeu um alfabeto móvel, que foi embaralhado. Após a professora dar um sinal todos começaram a organizar seu alfabeto móvel em ordem alfabética. Vence quem colocar as letras em ordem alfabética primeiro.

3- Palavra secreta: Neste jogo o objetivo é formar e reconhecer as sílabas simples e complexas. O procedimento consiste em solicitar para um aluno pensar em uma palavra e dizê-la para a professor (a), depois a professor (a) mostrara a primeira sílaba da palavra. Os demais alunos devem descobrir a(s) sílaba(s) que falta(m) e formar uma palavra completa. E agir desta forma até que todos os alunos tenham participado da atividade.

Além da sala de aula algumas vezes organizávamos a sala de aula e ou na biblioteca escolar e colocávamos os grupos para formarem de palavras com as famílias silábicas já estudadas. Depois os mesmos fizeram a leitura das palavras e das frases. Também desenvolvemos atividades com a Pasta de Transferência, formando nomes de figuras com o alfabeto móvel. E os alunos também puderam ir até a sala de tecnologias educacionais (STE) para realizarem atividades de formação de palavras nos computadores.



Primeiramente organizamos o espaço no fundo da sala de aula e convidamos os alunos para desenvolver as atividades. No primeiro momento fez-se o reconhecimento das letras do alfabeto. Utilizamos o livro didático do aluno para fazer a leitura de palavras já estudadas pelos mesmos e na sequência fizemos um ditado de palavras e os alunos formaram as palavras ditadas usando do alfabeto móvel. Usamos o espaço da biblioteca para fazer leituras de pequenos textos, frases e palavras. Trabalhamos com as pastas de transferência com o grande grupo na sala e com os alunos com defasagem de aprendizagem e aula na STE.

Ouvindo o som das palavras



Formando frases



Procuramos além de trabalhar com língua portuguesa e a alfabetização, envolver outras disciplinas como matemática, geografia, história e ciências. Como recursos materiais fizemos uso da lousa, do alfabeto móvel, de folhas fotocopiadas, lápis de cor, lápis, borracha, cola e tesoura.

RESULTADOS E CONCLUSÃO

Constatamos que o jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem na alfabetização, pois ao brincar as crianças tiveram a oportunidade de desenvolver suas habilidades de forma criativa e divertida, tornando o aprender mais prazeroso e feliz.

Pensamos em uma avaliação que se desse de forma contínua, durante todo o curso das atividades, observando os progressos dos educandos. A fim de melhor orientá-los. Pois como afirma Luckesi:

Avaliar é o ato de diagnosticar uma experiência, tendo em vista reorientá-la para produzir o melhor resultado possível; por isso, não é classificatória nem seletiva, ao contrário, é diagnóstica e inclusiva. (LUCKESI, 2002, p.05)

Assim, exigimos dos educandos que participassem de todas as atividades, demonstrando assim interesse e consideração por seus colegas e professor (a).

Referências:

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, Lei n. 8.242, de 12 de outubro de 1991. – 3. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2001

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. **Ensaio. Gepel** – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem na escola e a questão das representações sociais. **Eccos Revista Científica**, São Paulo, vol. 4, fac. 02,2002.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.