

ALFABETIZAÇÃO: CONSTRUINDO ALTERNATIVAS COM JOGOS PEDAGÓGICOS

Karoline Kahl

Acadêmica do Curso de Letras/Português da UFSC

Maria Elza de Oliveira Lima

Professora do Colégio de Aplicação da UFSC (Coordenadora)

elzalima2003@yahoo.com.br

Izabel Gomes

Prof.^a Aposentada Voluntária

Resumo

A construção de jogos didático-pedagógicos, além de ser uma opção divertida e instrutiva para os alunos entrarem em contato com o objeto de estudo, facilita o trabalho do educador, possibilitando-lhe maneiras de trabalhar em sala e de atingir todos os alunos. Dessa forma, este artigo explanará sobre as principais atividades planejadas e confeccionadas durante o projeto de extensão, “Capacitando professores para atuarem em regiões com baixo IDH”, com intuito de facilitar o processo de aprendizagem em classes de alfabetização.

Palavras-chave: Jogos, aprendizagem, alfabetização.

Introdução

É muito importante valorizar o momento da brincadeira do educando, pode-se notar, ao longo da história da educação, que muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com o ato da brincadeira, e, então, começaram a observar a sua evolução. Conclui-se que a brincadeira ganhou mais saliência nos aspectos cognitivos, pois de uma atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento. Assim, auxilia no processo de aprendizagem e deixa de ser uma prática somente da realidade da educação infantil, podendo ser utilizada durante todos os níveis de ensino. Nesse caso, pode-se afirmar que é riquíssima a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico, pois como diria Rubem Alves (2003), o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem.

No mundo do brinquedo e dos jogos, no qual o educando aprende a ditar as regras, a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana que supõe contextos sociais, a partir dos quais o aprendiz comanda uma nova realidade e estabelece suas normas.

Na maioria das vezes, o ser humano conhece o “brincar” por incentivo de um adulto, que lhe ensina e passa sua experiência e, de forma despercebida, ele vai recebendo toda a sua formação social.

Segundo Vygotsky, no processo de desenvolvimento, a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano, que a auxilia a atender seus objetivos. (OLIVEIRA, 1994).

Isso faz com que seus atos sejam semelhantes aos daqueles que estiveram ao seu redor. O brinquedo consegue fazer interação entre o mundo do adulto, no qual está sendo incluído. A escola é primordial quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino, pois atribui outros valores às brincadeiras, mostra outros caminhos e outras possibilidades de “pensar” sobre o brinquedo. É importante ressaltar que a brincadeira realizada na escola é diferente daquela que acontece em outros locais. Normalmente, as brincadeiras e os jogos têm uma função, uma intenção, que são determinadas, dependem de onde acontecem. As brincadeiras ocorridas na escola têm que estar de acordo com o objetivo central da instituição, seja para a alfabetização, seja para o repasse de boas maneiras, ou com quaisquer fins educativos.

A brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independente de onde ocorra. Na escola, mais precisamente nas Séries Iniciais, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável. Torna-se importante tais atividades, também porque são novas possibilidades, para aqueles alunos com mais dificuldades de aprendizagem, de apreensão do conteúdo.

Também não só para repassar conteúdos, a utilização do lúdico na escola caracteriza-se com um recurso pedagógico riquíssimo. Através da brincadeira, a

professora pode explorar a criatividade, a valorização do movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações da sociedade, incorporando novos valores etc.

O lúdico na vida escolar deve ser preservado. A realização da brincadeira na escola é uma garantia desse “momento mágico” acontecer. Momento esse que desperta tantas coisas nas crianças.

Material e Métodos

A partir da idéia de que a brincadeira é uma atividade sócio-cultural, que se origina de valores e hábitos de um determinado grupo social, dirigiu-se a construção dos jogos educativos tentando abranger as características do nordeste brasileiro, local no qual o projeto de extensão foi realizado. Buscou-se utilizar instrumentos e falares mais próximos da realidade desta região e se tentou a adaptação de jogos e brincadeiras que objetivassem um determinado estudo, compatível com a realidade de cada unidade de ensino, podendo ser elaborados com sucatas, com caixas de leite, e, até mesmo, com o reaproveitamento de jogos e brinquedos.

Segundo Alves (2003:31), “Os brinquedos dão prazer. Os brinquedos fazem pensar”. Isso se confirma quando notamos que os educandos apreenderam as regras do jogo. No caso, tentou-se, além das regras de funcionamento do jogo, a interação com o ensino de português e matemática, confeccionando jogos que despertassem o interesse e fizessem com que os alunos aprendessem brincando.

Entretanto, pesquisas e viagens de estudos, juntamente com os alunos, fizeram-se muito importantes para encontrar todos esses recursos.

Deve-se ter um olhar muito observador que possa transformar, mediante pequenos detalhes, um jogo, como por exemplo: o bingo, em algo que o aluno possa estar aprendendo. Para montar tal jogo, a tentativa foi de pegar a idéia central, e adaptá-la para o ensino das letras do alfabeto. Na foto, pode-se observar que as cartelas mesclam letras cursivas e *scripts*.



Figura 1: bingo de letras

Assim, com esses “olhares observadores”, vários jogos foram criados. Eles serão descritos na seção seguinte, “Resultados e Análise”.

Resultados e Análise

Pode-se ressaltar que a pesquisa por jogos didáticos foi muito proveitosa, e, a cada descoberta, surgiam mais idéias e adaptações que poderiam ser feitas até mesmo com jogos já existentes, como o caso do jogo da memória. Para esse jogo, buscamos incluir figuras e nomes, diferentemente do jogo tradicional, que nas duas partes encontram-se figuras.



Figura 2: jogo da memória -
figuras e palavras inteiras

Figura 3: jogo da memória -
figuras e palavras para completar

A figura 2 mostra o jogo da memória feito com uma figura colada em uma cartela e seu respectivo nome colado em outra. Dessa forma, a criança terá o trabalho de ler o nome e associar a figura presente na outra cartela. Já a figura 3, exibe o mesmo jogo, só que com alterações na cartela com o nome escrito. Em nível mais avançado, o aluno pegará a cartela com o nome, e tentará associar à figura, mas o detalhe desse jogo é que a palavra não está escrita inteiramente, faltam letras, e nesse caso, antes de descobrir o par, o jogador terá que descobrir qual é a palavra.

As cores e os trabalhos bem feitos também atraem as crianças. Se for o caso de trabalhar com sucatas, não se faz tantas exigências, mas se for o caso de aquisição de materiais para serem confeccionados, deve-se optar por cores fortes e vibrantes. O aproveitamento de materiais também é levado em conta, no jogo “Lince”, adaptação de um jogo já existente, pode-se observar as cores utilizadas: para o tabuleiro foi utilizada uma folha de papel cartão azul-escuro, e para as cartelas com os nomes foram utilizados retalhos de papéis coloridos. Esse jogo, segue a foto abaixo, foi pensado da seguinte maneira: é para ser jogado no mínimo com três jogadores, sendo que um ficará somente sorteando as palavras. Esse jogador pegará uma palavra de dentro de um saco e mostrará aos demais jogadores, aquele que ler e primeiro encontrar a figura correspondente no tabuleiro ganha a cartela. Vencerá o jogador que obtiver mais cartelas.



Figura 4: lince

Outro jogo bem chamativo, e que também foram feitas adaptações a partir de um jogo já existente, foi o jogo do “Mico”. Nesse caso, montamos o jogo do “Mico Geométrico”, que funciona seguindo as regras do jogo tradicional. Dando-se, entretanto, ênfase ao estudo das figuras geométricas. Esse jogo foi criado por uma aluna do curso de matemática, durante seu estágio.



Figura 5: jogo do Mico Geométrico

Para reaproveitar papéis mais grossos, como de caixas ou papelão, montamos jogos de cartelas. Com o ensino já em estágio mais avançado, pode-se trabalhar com montagem de palavras e posteriormente de frases. Para o jogo de palavras foi colocado letras separadas nas cartelas. Aliás, esse jogo pode ser jogado individualmente ou em grupo e tem por objetivo formar o maior número de palavras possíveis nas cartelas. O jogo de frases funciona assim como o de palavras, só que formando, desta vez, frases.

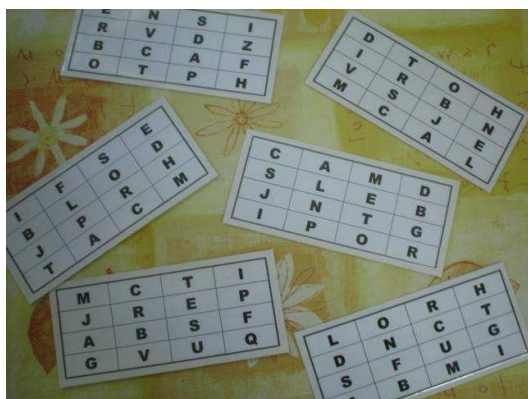


Figura 6: jogo de palavras



Figura 7: jogo de Frases

Um outro jogo confeccionado foi o de sílabas. Para o mesmo utilizamos cartelas de papel colorido e figuras recortadas de revistas. A palavra foi dividida em sílabas e coladas em pedacinhos de papel, quando o vocábulo era mais complexo, colamos uma sílaba na cartela, de modo a facilitar. A criança deverá encontrar as sílabas correspondentes a cada palavra e montar na cartela.



Figura 8: jogo de sílabas

O tradicional dominó também foi modificado, ao invés de colocar duas figuras iguais, buscou-se colocar uma figura e seu nome. As pedras foram montadas em restos de fórmica que foram doados. Esse pode ser um material difícil de ser encontrado, mas pode ser substituído por papelão, é a intenção de reaproveitar tudo o que for possível.



Figura 9: dominó

Para estudar adição, subtração, multiplicação e divisão, montamos várias cartelas com aproximadamente 20 continhas, e os seus resultados em pedacinhos de papel separados. Esse jogo foi pensado para ser trabalhado em grupo, assim como a maioria dos jogos criados. O grupo deve resolver as contas, achar o resultado e encaixar na cartela. A equipe vencedora será aquela que terminar primeiro.



Figura 10: jogo de continhas

O jogo abaixo tem como objetivo encaixar cada palavra na figura correspondente, ou, se a professora preferir, pode colocar na parte superior os nomes e as crianças tentarão descobrir a figura. Novamente, nesse jogo, as cores fortes estão bem presentes. É uma aposta que fazemos, pois acreditamos com isso conseguir prender um pouco mais a atenção da criança.



Figura 11: jogo de figuras e palavras

Outra opção para o início da alfabetização é a montagem de palavras de um modo bem simples, como o que pretendemos na figura a seguir:



Figura 12: montando palavra

Pode-se visualizar que em uma tira de papel foi colada uma figura, e as divisórias da palavra a ser montada. A criança tem que montar a palavra com as letras que foram feitas separadamente. Esse é um joguinho rápido e simples, que pode ser utilizado no final da aula, entre uma atividade e outra, ou enquanto os alunos esperam por aqueles que não acabaram a atividade.

Este artigo se finda com a exibição dum outro modo de trabalhar o jogo do bingo. Desta vez, a pessoa, que cantará o bingo, não falará o número exato a ser procurado nas cartelas, mas sim uma operação. Os participantes do jogo têm que resolver a operação e procurar o resultado nas suas cartelas. Esse é um jogo que pode ser utilizado, em qualquer série, basta aumentar o nível de complexidade.



Figura 13: Bingo de números

Considerações Finais

Neste trabalho somente alguns, de tantos jogos pensados e elaborados, foram mostrados.

A escolha de materiais que possam ser encontrados com facilidade e as adaptações de jogos foram feitas de modo a facilitar o encontro entre divertimento e aprendizagem. Com um pouquinho de criatividade e dedicação, podem-se transformar

as aulas em momentos agradáveis e produtivos, que agradem a todos. Criar o espaço da brincadeira dentro da sala de aula possibilita ao professor fazer do ensino algo divertido, que prenda a atenção do aluno, mostrando, aos mesmos, modos diferentes de se pensar a realidade, redimensionando conceitos.

Referências

ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**. São Paulo: Verus, 2003.

BRANDÃO, Heliana; FROESELER, Maria das Graças V. G. **O livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades**. Belo Horizonte: Leitura, 1997.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **L. S. Vygotsky: algumas idéias sobre desenvolvimento e jogo infantil**. São Paulo: FDE, 1994, p. 43-46. (Idéias, 2).