



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO PARA OS ALUNOS DO 1º ANO - ESTUDO REALIZADO EM ESCOLA PARCEIRA DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Autores: CLAUDINÉIA RODRIGUES OLIVEIRA, MARIA NADURCE DA SILVA, ANA MARIA FRANCISCO SANTOS

Palavras chaves: Ludico, Leitura e Escrita.

Objetivos

O presente trabalho tem o objetivo de divulgar a importância dos jogos de alfabetização para o desenvolvimento da criança, a partir das dificuldades de aprendizagem encontradas na observação dos alunos participantes do Residência Pedagógica / Unimontes – Campus Almenara–MG. Visto que o jogo facilita o processo de ensino – aprendizagem, desde que trabalhado de maneira divertida e prazerosa, sendo de êxito maior, no processo da alfabetização que fará com que o aluno, desenvolva a sua criatividade, através da leitura e escrita.

Vale ressaltar que, o jogo de alfabetização influencia o aluno a construir seus conhecimentos, vivenciando diversas situações desafiadoras, onde o aluno terá que desenvolver a sua interpretação e compreensão, se tornando um ser crítico e questionador de opiniões dentro da sociedade.

Metodologias

O processo de ensino aprendizagem, trabalhado através dos jogos de alfabetização, tem sido algo construtivo e eficiente, para o professor e o aluno, por ser um método diferenciado e inovador da aprendizagem, que faz com que o aluno, adquira, capacidade de ler e escrever. Usar o jogo como instrumento, significa sobretudo, a possibilidade de conhecer e compreender um mundo cheio de inovações ao seu redor. Pois é durante essas descobertas, que algumas crianças demonstram mais dificuldades do que as outras. Dessa maneira, elaboro-se uma proposta de trabalho tendo como modelo os jogos de alfabetização, do livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.” de Tizuko Morchida Kishimoto, visando desenvolver o raciocínio lógico, a interpretação, a oralidade e a emoção em aprender de forma prazerosa e lúdica. Para o desenvolvimento do trabalho, foi necessário um estudo que traz relatos à prática pedagógica, com o uso das teorias de FERREIRO (1996), KRAEMER (2007), ANTUNES (2007) e FRIEDMANN (2012). Nesta perspectiva, alfabetizar alunos, faz com que o processo de emancipação no Brasil, conduza o educando, a um novo saber, com significações inovadoras, levando-os, a um viver com plenitude e conhecimento enriquecedor. O trabalho exposto é caracterizado como qualitativo, pois observou o desenvolvimento de 15 alunos que são atendidos pelo Residência Pedagógica. O livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação,” despertou a vontade de ler e escrever, inserindo então, uma metodologia diferenciada no contexto escolar. Durante o trabalho com jogos, foram abordados a estrutura da apresentação, de maneira que estimule e desperte a curiosidade dos alunos, através dos jogos, tais como: jogo da memória, bingo de letras, caça palavras, silabário, entre outros, que fará com que o aluno observe as imagens, as ilustrações, a sequência das sílabas, e a posição dos participantes.

Nesta questão KISHIMOTO (1994, P.13) afirma que; o “jogo” como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado, para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas, como o jogo, que pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Assim sendo, é correto dizer que, o jogo de alfabetização é fundamental, para aprender a ler e escrever, tendo uma nova visão e interpretação do mundo ao seu redor.

Resultados



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Foi possível constatar que além de proporcionar aos alunos um maior interesse em relação as atividades trabalhadas, também houve uma melhoria significativa em relação ao aprendizado e a alfabetização a utilização do lúdico no processo de alfabetização se mostrou muito relevante. Pudemos observar que os alunos têm mais facilidades em aprender quando utilizamos os jogos lúdicos em sala de aula.

Conclusão

Notou-se que, as atividades propostas chamam a atenção dos alunos, despertando interesse em aprender; além de produzir satisfação e bons resultados, influenciando-os, no processo ensino – aprendizagem. Pode-se concluir que, os jogos de alfabetização na sala de aula enriquecem e ampliam o repertório lúdico de forma criativa, trazendo uma grande contribuição no processo de desenvolvimento para a leitura e escrita. Portanto, afirma-se que o jogo de alfabetização proporciona interação entre os educandos, acrescentando novos saberes e formando cidadãos críticos, questionadores de opinião.

Referências

- ANTUNES, Celso. – **jogos para estimulação das inteligências**. 14. Ed. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.
- FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. (tradução Sara Cunha Lima, Marisa do nascimento Paro). – 11. Ed. – São Paulo : Cortez, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. – 1. Ed. – São Paulo : moderna, 2012. – (cotidiano escolar : ação docente).
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (org.); - 14. Ed. – São Paulo : Cortez, 2011.
- KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo**. – campinas, SP : autores Associados, 2007. – (coleção formação de professores).