

NOME: MARIA DA PENHA FERREIRA DE ASSIS

TÍTULO: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS MEDIADORAS E FACILITADORAS PARA A AQUISIÇÃO DO SISTEMA DE ESCRITA ALFABÉTICA (SEA).

AUTORES: MARIA DA PENHA FERREIRA DE ASSIS, MARIA DA PENHA FERREIRA DE ASSIS

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx 2017

PALAVRA CHAVE: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO, LUDICIDADE, SISTEMA DE ESCRITA ALFABÉTICA

RESUMO

Este trabalho focaliza "O processo de aprendizagem da leitura e da escrita com ênfase na aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA)", a partir de ações desenvolvidas em três escolas públicas de Carangola com os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental (do 1º ao 3º ano, especificamente, e do 4º e 5º anos que apresentam defasagem no uso do SEA), proporcionando a construção do conhecimento e a sua aplicação e associação em áreas interdisciplinares, conforme preconizam os teóricos da educação e da Aprendizagem Significativa.

Assim, esta análise parte do princípio de que o letramento é essencial para o desenvolvimento dos estudantes – porém, indissociável da aquisição do sistema da escrita – e tem como objetivo estudar e apresentar o emprego de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras e facilitadoras na organização do trabalho pedagógico para a aquisição do SEA.

Murcia (2005) afirma que o jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, o estudante toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, a qual propicia prazer e aprendizagem. Os jogos privilegiam a imaginação, assim, são criadas situações e resoluções para os problemas. Ao valorizar o jogo, pode-se percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as pessoas. O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção do sujeito na sociedade. Através das atividades lúdicas, formam-se conceitos, relacionam-se ideias, estabelecem-se relações lógicas, desenvolvem-se a expressão oral e a corporal, reforçam-se habilidades sociais, aprende-se a respeitar regras: os indivíduos integram-se à sociedade, construindo seu próprio conhecimento.

E, por isso, o professor deve-se valer da aprendizagem lúdica como instrumento pedagógico, proporcionando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e as capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento.

Nos jogos, ao serem convidados a brincar com as palavras, os alunos dos anos iniciais da Educação Básica praticam a identificação, a categorização e a produção de palavras parecidas. Parecidas porque têm características semelhantes quanto ao tamanho e quanto à repetição de segmentos iniciais ou finais, por conterem outras palavras em seu interior. As situações são, muitas vezes, apresentadas sob a forma de jogos que já fazem parte do universo cultural dos alunos.

Logo, utilizar os jogos como ferramentas no processo da aprendizagem significativa dos alunos é fundamental ao desenvolvimento das relações interpessoais, do conhecimento lógico-matemático, da representação do mundo, da linguagem, da leitura e da escrita. Ferreira de Assis (2008).

Considerando-se que as práticas educativas atuais preconizam que a apreensão dos conhecimentos deva privilegiar uma aprendizagem significativa para o estudante, a utilização de jogos e brincadeiras como estratégias de mediação para a aquisição do SEA pelo professor alfabetizador pode contribuir em muito para o desenvolvimento de habilidades linguístico-cognitivas dos alunos. Morais (2012).

É importante ressaltar que a aprendizagem significativa demanda a organização do trabalho do professor e a sistematização do ensino para alfabetizar a partir de situações reais e cotidianas do aluno. Para obter êxito nesse propósito, faz-se necessário apresentar atividades que explorem a composição e a decomposição de palavras, permitindo compará-las quanto à sua extensão e reconhecer a presença das sílabas, dos sons e das letras que as compõem. Evidencia-se, ainda, a importância de se trabalhar características linguísticas de gêneros textuais, tais como poemas, parlendas, quadrinhas, cantigas, dentre outros, a fim de saber a real função de cada um deles.

A partir desse enfoque, o aprendizado se efetiva, também, pelo uso da ludicidade e não só pelo trabalho tradicional dos conteúdos. Pois, o brincar como espaço de criação tem, muitas vezes, maior sentido para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental do que abordagens voltadas somente para a reprodução de fórmulas e conceitos. Ferreira (1986); Leal, Albuquerque e Morais (2010); Soares (1998; 2016).

Para o desenvolvimento das atividades, são apresentadas duas vertentes: a primeira consiste em instrumentalizar a aluna-bolsista e os demais alunos voluntários do Curso de Pedagogia para o alinhamento das ações referentes à participação deles nas oficinas. A segunda vertente, por sua vez, refere-se aos encontros que acontecem semanalmente, durante um período de cem minutos, nas escolas públicas, com grupos compostos por até seis alunos dentre os participantes do projeto.

Quanto aos resultados, observa-se que a apropriação do SEA pelos alunos das classes de alfabetização de maneira prazerosa e eficiente é fato. Em se tratando dos estudantes da UEMG, é notório que a participação deles neste projeto torna-os mais preparados e confiantes para lidar com as questões específicas da alfabetização de forma mais autônoma e eficaz.