



IX Congresso de Ensino,
Pesquisa e Extensão da UEG



CONTRIBUIÇÕES DO PIBID NA ALFABETIZAÇÃO DURANTE A PANDEMIA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Carolina do Carmo Castro (PQ)*

Lília Cristina Silva Moraes (IC)

Divina Aparecida Modesto (FM)

Isadora Ribeiro da Silva (IC)

Kárita Lorena Borges da Silva (IC)

Kárita Oliveira Silva (IC)

Luciene Santana da Silva (IC)

Rosemeire Almeida Oliveira da Silva (IC)

carolina.castro@ueg.br

Unidade Universitária de Itaberaí – Campus Cora Coralina

Resumo:

O presente trabalho tem por finalidade apresentar a contribuição dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização, por meio das atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. No subprojeto foram realizadas ações que auxiliaram o trabalho pedagógico na escola parceira, no período de aulas remotas durante a pandemia. A partir de reuniões virtuais foram levantados dados junto a equipe pedagógica da escola, em relação as dificuldades e desafios encontrados na alfabetização no período de suspensão das aulas presenciais, norteados o planejamento das ações propostas pelo subprojeto a fim de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Constatamos que o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras nesse processo são importantes e auxiliam no desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas à linguagem, audição, raciocínio lógico, noção espacial e socialização, fundamentais no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Lúdico. Alfabetização. PIBID.



Introdução

Esse trabalho tem como princípio descrever ações desenvolvidas pelas acadêmicas bolsistas, no subprojeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, do curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Goiás-Unidade Universitária de Itaberaí, em parceria com a Escola Municipalizada Modestina Fonseca, que atende crianças do 1º ao 6º ano do ensino fundamental. Nesse trabalho buscamos apresentar a importância dos recursos lúdicos e diferenciados durante o processo de alfabetização em especial para auxiliar aqueles que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem.

Importante ressaltar que as atividades realizadas aconteceram durante o ensino remoto emergencial, devido à pandemia denominada Covid-19. Após os primeiros casos no Brasil, o ensino remoto surge como uma alternativa para que não houvesse a suspensão total das atividades escolares em função da necessidade do isolamento social. A partir de sugestões levantadas pela equipe pedagógica da escola foram organizadas atividades a fim de agregar, diversificar e proporcionar maior dinamismo às aulas remotas.

Nas reuniões semanais online realizadas entre a professora supervisora, coordenadora, e bolsistas do PIBID, foram feitos estudos teóricos de livros e artigos sobre o tema, em que a problemática partiu de como usar os jogos no ensino fundamental, de modo a contribuir com o processo de alfabetização, pois conforme Valeriani, (2022), “A relação entre diversão e aprendizado torna o processo de alfabetização mais lúdico, além de prazeroso e produtivo”.

Para fundamentação teórica das ações propostas pelo subprojeto foram discutidas as obras de Ângela Maluf (2004), Gilles Brougère (1998), Tales Valeriani (2022) e Tizuko Kishimoto (2017). A partir dos jogos confeccionados e utilizados no



subprojeto, foi possível perceber que os estudantes demonstraram interesse e ficaram extremamente satisfeitos em desenvolver atividades usando os jogos como recurso para auxiliar no processo de alfabetização.

Material e Métodos

Após observações e levantamentos com a equipe pedagógica acerca de como as bolsistas poderiam contribuir de forma significativa com o desenvolvimento dos estudantes da Escola Municipalizada Modestina Fonseca na cidade de Itaberaí, foram realizados estudos sobre essa temática, que apontavam a importância dos jogos no processo de aprendizagem.

Maluf (2004) afirma que o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades (...) Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Após as leituras de artigos escritos por Ângela Maluf e Tales Valeriani, ficou definido em uma reunião realizada através da plataforma do Google Meet as ações a serem desenvolvidas pelas bolsistas. Foram realizadas pesquisas na internet, no Instagram da Jakeline Nunes, uma especialista em recursos pedagógicos para alfabetização, no qual cada bolsista escolheu um jogo para ser construído e reproduzido.

Com o intuito de suprir as dificuldades de aprendizagem das crianças que acompanharam as aulas de casa por meio de aplicativos e redes sociais devido a pandemia causada pela Covid-19, foram confeccionados jogos usando materiais simples, de fácil acesso e reciclados, para que os mesmos pudessem ser reproduzidos pelas crianças juntamente com seus responsáveis.



Foram gravados também vídeos ensinando o passo a passo de como construir os jogos e disponibilizados nas redes sociais. Todo material confeccionado pelas bolsistas do PIBID foi entregue à escola para compor o acervo de recursos pedagógicos, havendo a possibilidade desse material ser emprestado para as crianças que por algum motivo não conseguiu reproduzi-los em casa. Sobre isso Brougère revela que:

O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis. (BROUGÈRE, 1998, p.57).

Podemos dizer que todo jogo é educativo, mas para que o jogo pedagógico cumpra a sua finalidade é preciso que ele seja pensado para atender a uma demanda, auxiliando de forma significativa no processo de alfabetização. Para isso é necessário preparar as crianças, fazer a mediação, familiarizá-las com as regras, para que a finalidade desses jogos seja atingida e que elas aprendam se divertindo.

O trabalho pedagógico a partir da utilização de recursos lúdicos, como os jogos, brinquedos e brincadeiras, possibilita ao professor promover uma aprendizagem real, significativa e prazerosa, contribuindo com o desenvolvimento emocional, físico, motor, cognitivo e social dos estudantes.

Resultados e Discussão

As práticas desenvolvidas pelo subprojeto objetivaram realizar atividades lúdicas e diferenciadas para contribuir com a aprendizagem dos estudantes, sendo os jogos pedagógicos uma das ações escolhidas para colocar em prática pelo



subprojeto do PIBID na cidade de Itaberaí, considerando as dificuldades encontradas por estudantes da Escola Municipal Modestina Fonseca.

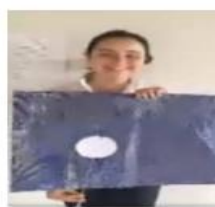
Os jogos pedagógicos confeccionados pelas bolsistas e entregues a unidade escolar foram a reta numérica, roleta gire e forme palavras, lupa alfabética e numérica, palavra dentro da palavra, trilha das vogais, adivinhas do alfabeto, formando palavras, sílabas em EVA, como podem ser observados na imagem a seguir:



Palavra dentro
da palavra



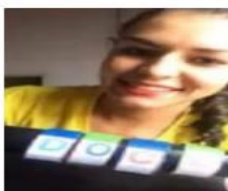
Reta numérica



Lupa alfabética
e numérica



Adivinhas do
alfabeto



Formando
palavras



Sílabas de E.V.A



Roleta gire e
forme palavras



Trilha das vogais

Considerações Finais

Neste trabalho buscamos apresentar os resultados da pesquisa a respeito da importância dos jogos no processo de alfabetização e o quanto as aulas lúdicas e diferenciadas podem contribuir com o desenvolvimento dos estudantes, em especial aqueles que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem.

Relatamos o trabalho desenvolvido pelas bolsistas do PIBID que usaram os jogos como recursos pedagógicos, para demonstrar que os estudantes podem confeccionar o próprio objeto de aprendizagem, ao reutilizarem materiais que



certamente seriam descartados. Procuramos demonstrar que os jogos, brinquedos e brincadeiras voltados para a alfabetização são recursos eficientes que possibilita ensinar o conteúdo de forma espontânea, em que o estudante aprende explorando, divertindo e potencializando o raciocínio lógico crítico e criativo.

Referências

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2017.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

VALERIANI, Tales. **Jogos de alfabetização: é possível aprender brincando?**. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/jogos-de-alfabetizacao-e-possivel-aprender-brincando>. Acesso em: 04 setembro 2022.

REALIZAÇÃO

PRG
Pró-Reitoria de
Graduação

PRP
Pró-Reitoria de
Pesquisa e
Pós-Graduação

PRE
Pró-Reitoria de
Extensão e
Assuntos Estudantis



**Universidade
Estadual de Goiás**