



Evento: XXIII Jornada de Extensão.

¹O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO ATRAVÉS DO MOVIMENTO, DOS JOGOS DRAMÁTICOS E DA SOCIALIZAÇÃO EM GRUPOS

THE LITERACY PROCESS THROUGH MOVEMENT, DRAMATIC GAMES AND SOCIALIZATION IN GROUPS

Juliana Campoy Miranda de Souza²
Maria Eloisa Müller Borgmann³
Tatiana Ribas Buzetto⁴
Sidinei Pithan da Silva⁵

INTRODUÇÃO

A aprendizagem se torna mais significativa e com mais possibilidades de obter bons resultados quando as crianças sentem prazer no processo de aquisição de novos conhecimentos. Aprender brincando faz com que a criança se sinta motivada, aumentando as possibilidades de desenvolvimento infantil. Durante o processo de alfabetização, o brincar pode introduzir as crianças em um universo em que a intimidade com o mundo das palavras se torna natural e lúdica.

Os jogos dramáticos são uma forma de promover inúmeras aprendizagens. Com eles, é possível motivar as crianças a participar dos espaços educativos com mais naturalidade e alegria. O brincar pedagógico é um recurso eficiente durante os anos destinados à alfabetização, e, aliado aos jogos dramáticos, amplia as possibilidades de vivências.

O jogo dramático é uma parte vital da vida jovem. Não é uma atividade de ócio, mas antes a maneira da criança pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. O jogo é na verdade a vida. A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde oportunidade e encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta. Isto

¹ Trabalho desenvolvido na UNIJUÍ, no componente curricular Emancipação e Diferença, ministrado pelo professor Sidinei Pithan da Silva.

² Mestre em Educação nas Ciências (UNIJUÍ), professora da Rede Pública de Ensino, jcampoy77@gmail.com.

³ Pós graduada em Educação Infantil, Anos iniciais e Interdisciplinaridade (IESC), professora da Rede Pública de Ensino, maria.elayza@hotmail.com.

⁴ Licenciada em Educação Física (UNIJUÍ), auxiliar de educação infantil do Município de Ijuí, tati.r.b@hotmail.com.

⁵ Doutor em Educação (UFPR). Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação nas Ciências (Unijui), sidinei.pithan@unijui.edu.br.



é um processo de “nutrição” e não é o mesmo que interferência. É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia (SLADE, 1978, P. 17-18).

Visando obter resultados positivos de aprendizagem, este projeto une o movimento e o jogo dramático a um dos momentos mais importantes da vida da criança na escola, e que exige uma atenção especial: o processo de alfabetização. Os jogos, dentre outras habilidades, desenvolvem o raciocínio lógico e a agilidade de pensamento, auxiliando também na imaginação e na apropriação de novos conhecimentos. Yozo (1996, p. 18) afirma que: “O jogo dramático leva o indivíduo a soltar-se, liberar sua espontaneidade e criatividade.” A espontaneidade torna mais dinâmico o processo de aprendizagem, o que faz com que as crianças estejam mais abertas à aventura de aprender.

METODOLOGIA

Na socialização entre as crianças através dos jogos dramáticos, a troca de experiências entre todos os níveis de aprendizagem é possibilitada, auxiliando aquelas crianças com mais dificuldades em certos conteúdos a evoluírem através da convivência com outras crianças que tenham, ocasionalmente, mais facilidades para compreender certos conteúdos. Com essa possibilidade rica de socializar, em algum momento será possível observar que não há crianças habilidosas em tudo, mas há crianças com inúmeras possibilidades de desenvolvimento, em que umas terão mais dificuldades para determinadas tarefas, ao passo que outras terão mais facilidades para as mesmas tarefas. Essas possibilidades de trocas de experiências são de suma importância para que haja avanços no processo de ensino e aprendizagem, assim

Por essa perspectiva, entendemos que a Educação Física também pode ser um espaço fecundo para a produção de culturas infantis na escola, uma vez que as práticas de movimento relacionadas a jogos, brincadeiras, danças, ginásticas, atividades circenses e esportes são práticas culturais, nas quais as crianças entram em contato com diferentes manifestações da cultura corporal. Durante essas práticas, as crianças usam recursos próprios (referente à utilização do corpo), associados aos recursos disponíveis no ambiente (pelos professores que fazem o elo entre o presente e o passado), e trazem para o contexto situações vivenciadas as quais, consequentemente, possibilitam que as crianças construam novos significados culturais (CARVALHO, SCHWENGBER, 2014, p.179).

Possibilitando essas práticas corporais, pensamos nos jogos dramáticos, pois eles podem ajudar muito na expressão e na comunicação facial/corporal. Para Schwengber (2014), “o corpo



é elemento central da comunicação”, ou seja, nos comunicamos de diversas maneiras através dele. Yozo (1996, p. 18), por sua vez, entende que: “Com o jogo dramático podemos utilizar a comunicação não-verbal, propiciando uma leitura mais precisa do indivíduo”. Este cenário nos desafia a potencializar ainda mais as nossas formas de linguagem com o corpo, principalmente para as crianças.

Essa leitura pode ajudar mães/pais, professoras/professores e profissionais das mais variadas áreas a compreender melhor os indivíduos, podendo contribuir no desenvolvimento das potencialidades de cada um com mais propriedade e foco na resolução de problemas. Yozo (1996, p. 44) defende que “todo Jogo Dramático é psicodiagnóstico, ou seja, permite avaliar as características de um indivíduo ou grupo, através de seus comportamentos, atitudes, sensações e sentimentos, dentro de um contexto lúdico”. Através do olhar sempre atento e propositivo da professora/do professor, é possível diagnosticar problemas e apontar soluções que auxiliarão no cotidiano escolar.

Para trabalhar a alfabetização através do movimento, dos jogos dramáticos e da socialização em grupos, foi criada uma gincana interdisciplinar do 1º ao 4º ano do ensino fundamental. As atividades trabalhadas terão a participação de todas as crianças, tendo a leitura e a escrita como foco central do projeto. Dessa forma, ler e escrever serão atividades prazerosas e presentes no cotidiano das crianças, sendo os jogos dramáticos e o movimento o estímulo que embasará a aprendizagem.

A gincana terá a divisão por grupos e cada grupo terá uma cor diferente, sendo que as atividades de cada equipe levarão à construção de uma história diferente. Cada equipe terá que criar um nome, e a primeira tarefa será escrever esse nome com palitos ou outros objetos, já exercitando a escrita de forma lúdica. Em seguida, em uma espécie de batata-quente, cada criança terá que falar o nome de seis palavras com a letra solicitada pela criança que estiver no meio da roda.

Também haverá a pescaria de palavras, em que todas as palavras pescadas formarão uma frase que será o início da história atribuída à equipe. No piquenique de palavras, cada um só pode falar o nome de comidas e objetos que comecem com a primeira letra do seu nome. Na atividade da adivinhação da melodia cantada, toda a música é cantada com apenas uma sílaba e as crianças terão que adivinhar qual é a música.



Durante a história surpresa, cada palavra que for tirada da caixa deve ser introduzida na história da criança que estiver contando a história. Na caixa de palavras, a palavra que for tirada deve ser expressada através de mímicas para os outros grupos acertarem. Na brincadeira de pular amarelinha das letras, a cada vez que a pedrinha muda de quadrado, uma frase é entregue às crianças para que depois montem mais uma parte da história em ordem.

No quadro negro, haverá várias sílabas e uma bola será lançada na tentativa de formar palavras e o grupo que mais tiver acertos, pontua. Na atividade de estourar balões, haverá uma frase em cada balão, formando mais uma parte da história. Haverá também o trava-línguas para tentar ler corretamente e o quebra-cabeças formando uma imagem da história.

Depois de desenvolvidas todas as atividades, as frases de cada equipe serão unidas para formar a história inteira e um responsável a transcreverá para um papel com letra cursiva. Para finalizar a gincana, será desenvolvido um teatro por equipe e ele será apresentado como atividade de fechamento da gincana. Tudo acabará com um gostoso lanche coletivo de confraternização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Vivemos num mundo, onde são cultivadas e exercidas práticas sociais relativas à leitura e à escrita, permitindo assim que a criança desenvolva conceitos e competências funcionais relacionadas à escrita. E nós, como educadores preocupados com esse processo, queremos de alguma maneira facilitar o processo de ensino e aprendizagem intervindo de maneira lúdica, estimulando o jogo dramático, o movimento e as relações dentro da escola. Para isso trabalharemos a alfabetização de forma interdisciplinar, através de uma gincana em grupos que desenvolverá de maneira significativa e lúdica a aprendizagem das crianças com a finalidade de propiciar a alfabetização e as relações sociais.

Conhecer esse mundo fascinante de tantas descobertas e aprendizagens, precisa ser algo motivado e despertado de forma criativa e amorosa. E é através da escola e das professoras e dos professores que a criança será convidada a participar das várias situações que lhe são oferecidas, beneficiando assim o seu processo de aquisição dos conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Cada criança é única e para isso é preciso criar formas diferentes de aprender e de ensinar. Foi através da criação do projeto utilizando como recursos os jogos dramáticos, o movimento e a socialização em grupos, que foi possível a aquisição de novos conhecimentos de maneira prazerosa e significativa, obtendo assim satisfação no processo de alfabetização e uma grande melhora na socialização e na convivência grupal.

Sabemos que a alfabetização não tem fim. Por mais que a criança domine a leitura e escrita, ela estará sempre num processo de buscas, enfrentando novos desafios no processo da alfabetização. Nunca será demais para nós educadores oferecer novas estratégias, sejam elas através do brincar, do movimento ou dos jogos dramáticos, pois todos de uma maneira ou outra estarão contribuindo com o processo de alfabetização.

Palavras-chave: Anos Iniciais. Escrita. Experiências. Leitura. Socialização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Rodrigo, S. SCHWENGBER, Maria, S, V. Culturas infantis. In: GONZÁLEZ, Fernando. J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. **Dicionário Crítico da Educação Física**, p.179, 3. Ijuí, Ed. Unijuí, 2014- 680p. – Coleção Educação Física.

SCHWENGBER, Maria, S, V. Corpo-Sujeito In: GONZÁLEZ, Fernando. J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. **Dicionário Crítico da Educação Física**, p.429, 3. Ijuí, Ed. Unijuí, 2014- 680p. – Coleção Educação Física.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil** / Peter Slade ; (tradução de Tatiana Belinky ; direção de edição de Fanny Abramovich). – São Paulo: Summus, 1978.

YOZO, Ronaldo Yudi K. **100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas** / Ronaldo Yudi K. Yozo. – 19. ed. - São Paulo: Ágora, 1996.