



PROJETO “SEU ALFABETO” – UNINDO O LÚDICO A EDUCAÇÃO

¹Ticiane Testa Ferrari; ¹Tatiane Testa Ferrari;

¹Michelle Cristina Munhoz Di Flora Oliveira

¹Prefeitura Municipal de Bauru

Observando as dificuldades que muitos de nossos alunos apresentam durante o processo de alfabetização decidimos utilizar novos recursos para tentar solucionar esse problema. Assim estamos utilizando o Projeto do Seu Alfabeto como estratégia didática, desenvolvendo ações que possibilitem à criança ter prazer ao mesmo tempo em que se insere no processo de alfabetização. Este trabalho surgiu por acreditarmos que a aprendizagem deve ser um processo ativo, interativo e dinâmico, para isso, o professor deve inserir em suas aulas os mais variados recursos objetivando enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Assim a ludicidade é de grande importância para a aprendizagem da leitura e da escrita. De acordo com Vygotsky (apud MALUF, 2003) a brincadeira quando inserida no processo educativo beneficia muito a aprendizagem, pois estimula a exploração, a reflexão, a descoberta e a cooperação tornando a criança mais ativa, interativa, criativa e com maior possibilidade de aprender de maneira significativa. Ao inserir a ludicidade em nossa prática educacional podemos auxiliar a criança a superar as suas dificuldades. É necessário incentivá-la a produzir, pensar, respeitar, observar, ouvir, falar, buscar...é nesse contexto que se evidencia a importância do brincar, da fantasia na educação. Froebel (apud KISHIMOTO, 2002) ressalta que a brincadeira além de uma atividade séria, é importante aliada do adulto já que permite conhecer mais a respeito da criança enquanto ela brinca. As atividades do projeto estão sendo realizadas em turmas de 1º ano de diferentes escolas da rede municipal de ensino de Bauru. Para isso iniciamos com a obra de Ademir Piedade “O Aniversário do Seu Alfabeto”, onde o Seu Alfabeto, personagem principal da história, está fazendo aniversário e convida todas as letras do alfabeto para a festa. Após a leitura do livro, apresentamos aos alunos o mascote do projeto, um boneco de tecido, confeccionado pelas educadoras. Diariamente um aluno é sorteado para levar o boneco para casa para

apresentá-lo aos seus familiares e passar o dia com ele. Além do mascote, dentro da sacola há, o livro “O Aniversário do Seu Alfabeto” que será lido em família e também um diário onde o aluno deverá registrar, com figuras, o presente que dará ao seu alfabeto no dia do seu aniversário. Para o presente, o estudante sorteia a letra que deverá fazer a pesquisa, justificando o motivo pela escolha. No dia seguinte na sala de aula o aluno contará como foi o seu dia com o boneco do Seu Alfabeto e revelará para a turma qual foi o presente escolhido para ele. A aprendizagem da escrita e da leitura é um processo de construções e reconstruções intensas e contínuas. As brincadeiras devem estar presentes neste contexto, assim como o lúdico em geral, principalmente porque colocam a criança como sujeito ativo de sua aprendizagem e permitem que ela aprenda de forma prazerosa e divertida. As brincadeiras na alfabetização além de ampliar a compreensão da criança e a capacidade de realizar aprendizagens significativas, criam um ambiente educativo acolhedor, motivador e com isso é possível ao educador obter resultados muito mais positivos.

Palavras-chave: Ludicidade. Prática Educacional. Aprendizagem

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincar: prazer e aprendizado*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.