

AS SÍLABAS E FORMAÇÃO DE PALAVRAS DE FORMA LÚDICA UTILIZANDO JOGOS NO REFORÇO ESCOLAR

MIKAELLA DE CERQUEIRA SOARES¹

INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem de formação de palavras por meio das junções silábicas é um conteúdo indispensável da disciplina de Língua Portuguesa dos anos iniciais do ensino fundamental. Entende-se então a importância de se aliar essa aprendizagem com os conhecimentos prévios que o aluno já possui para que este possua êxito em suas atividades.

Este processo tem como finalidade a inserção da criança no mundo das palavras, e ajudá-la a compreender que cada palavra é formada por sílabas fazendo assim com que ele expanda seu conhecimento sobre a oralidade. Fazendo parte desse processo podemos incluir também a ludicidade, fazendo assim com que as crianças possam aprender por meio de brincadeiras e jogos desafiadores que as motivem a aprender.

A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola. (MAFRA, 2008, p. 13)

1 Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Delta do Parnaíba - UFDPAr, mikaellacs@hotmail.com;

Jogos e brincadeiras, podem ser utilizados para aprendizagem tanto no contexto escolar como no não escolar, como apoio as dificuldades das crianças. Para a utilização desses recursos lúdicos deve-se primeiramente analisar as dificuldades e potencialidades das crianças para que possam ser utilizadas as metodologias adequadas de acordo com as dificuldades encontradas sobre a compreensão do conteúdo.

A ação pedagógica jamais poderia acentuar o 'não aprender' e sim encontrar uma forma adequada de aprendizagem que atendesse às diversas singularidades encontradas em sala de aula. (SILVA, 2015, p. 96)

Juntar sílabas e formar palavras não é uma tarefa fácil, e muitas crianças sentem dificuldade, as vezes por não entenderem ainda o som, as vezes por não identificarem todas as letras do alfabeto, dentre outras. No ambiente do reforço escolar torna-se mais fácil aplicar e praticar determinadas atividades, pois a quantidade de crianças é menor, podendo assim, dar mais atenção e trabalhar de forma direcionada suas dificuldades. Diante disso, bem como a idade a qual essas crianças começam a aprender a formação e junção das sílabas, viu-se como é de extrema importância a utilização de atividades lúdicas para chamar atenção e incentivar as crianças para a aprendizagem desse conteúdo. O presente trabalho tem por objetivo mostrar como é fácil fabricar e utilizar jogos na alfabetização e letramento de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental como apoio no reforço escolar.

Foram confeccionados dois jogos: a roleta das sílabas, que foi produzido com materiais reciclados que podem ser facilmente encontrados. Nesse jogo são utilizadas 2 roletas contendo diversas sílabas com possibilidades de criação de várias palavras dissílabas. Ele consiste em a criança jogar um dado e o número que sair será a quantidade de palavras que a criança terá que tentar formar com as sílabas. O segundo jogo: sílabas móveis, é de fácil fabricação e bem simples de jogar. Neste jogo são utilizadas 2 fichas, na qual a criança só poderá movimentar a segunda ficha, com o intuito de formar palavras, visto que ambas estarão lado a lado.

Ao utilizar esses jogos lúdicos as crianças puderam desenvolver a consciência fonológica, desenvolver a capacidade de identificar os sons que compõem uma palavra, trabalhar a expressão oral, tomar consciência das sílabas, segmentando palavras, associar a palavra a

imagem, desenvolver a capacidade de juntar sílabas para formar palavras e enriquecer seu vocabulário.

A utilização dos dois jogos no reforço escolar ajudou na concentração, participação e interação nas aulas de reforço, fazendo com que se interessassem em aprender e desenvolver melhor o conteúdo, bem como, conseguira aprimorar o raciocínio para formação de palavras e melhorar a pronúncia das mesmas.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Primeiramente foram selecionados os materiais para a confecção dos jogos. Foram utilizados no jogo a roleta das sílabas: papel cartão, e.v.a, 2 CD'S, 18 tampas de garrafa pet, 18 sílabas impressas em papel A4, 9 palavras impressas em papel A4, 9 imagens impressas em papel A4, 2 botões magnéticos, 1 moeda de 1 real e 1 dado. Já no jogo sílabas móveis, foram utilizados apenas papel criativo colorido, tesoura e caneta hidrográfica. Os dois jogos foram construídos e depois adicionados a rotina diária das crianças, sendo sempre utilizados em dias alternados nos último 20 minutos do horário do reforço escolar.

O jogo roleta das sílabas é um jogo de roleta que incentiva a formação de palavras por meio das sílabas, podendo ser jogado por até quatro jogadores. Antes de iniciar a partida, todas as palavras devem ser viradas para baixo e misturadas. O primeiro jogador deve escolher de forma aleatória uma das palavras do baralho e lançar o dado para que possa ver quantos movimentos ela terá disponível nas roletas (discos/círculos). Depois de lançar o dado e ver a quantidade de movimentos que tem, o jogador deve girar qualquer um dos discos (o jogador escolhe a ordem dos movimentos) e observar se com o número de movimentos que tem, consegue formar a palavra sorteada no início da jogada ou não. Se a palavra for formada da maneira correta pelo primeiro jogador, este fica com a ficha que foi retirada do baralho e continua jogando. Na vez do próximo jogador, ele deve retirar outra palavra do baralho e lançar o dado novamente. Caso o primeiro jogador não consiga formar a palavra com os movimentos que tinha, a palavra continuará na vez do segundo jogador. O jogador 2, irá lançar o dado e ver suas jogadas e assim, tentará terminar de formar a palavra deixada incompleta pelo primeiro jogador. O jogador que conseguir formar a palavra que lhe foi sorteada, continua jogando

até que ele não consiga mais cumprir a tarefa com os movimentos que tem. Quando isso acontecer, a vez passa para o próximo jogador (lembrando que a palavra não formada no disco, continua sendo utilizada no jogo). O jogo termina quando todas as palavras forem formadas. Ao término do jogo, devem ser contadas a quantidade de palavras com que cada jogador ficou e assim, define-se o ganhador.



Figura 1. Roleta com palavras



Figura 2. Roleta com imagens

O jogo sílabas móveis, foi utilizado por uma criança por vez, já que eram somente 4 crianças, porém, pode ser confeccionado várias

unidades e ser aplicado em grupos. Ao iniciar o jogo a ficha já deve estar fora de ordem, o jogador deve observar e reconhecer as sílabas que ali estão uma de cada das fichas, em seguida, com o auxílio do professor uma sílaba será selecionada na primeira ficha (a do lado esquerdo). Dessa forma a ficha do lado esquerdo poderá ser movimentada para cima e para baixo, com o objetivo de encontrar a sílaba que irá se juntar a primeira, assim formando uma palavra.



Figura 1. Quadro de destaque das sílabas.

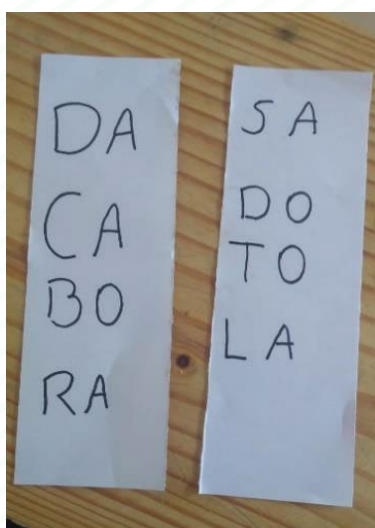


Figura 2. Colunas com as sílabas.

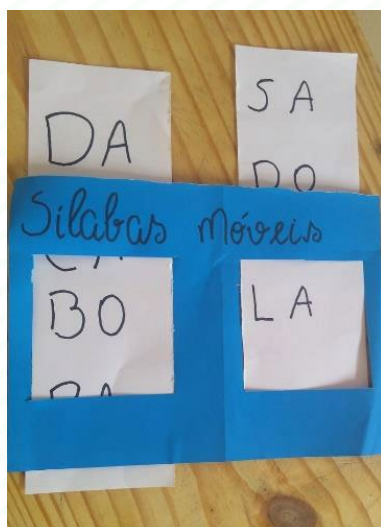


Figura 3. Jogo sílabas móveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o jogo roleta das sílabas, as crianças se empolgaram e a competição fazia com que se concentrassem mais para pensar em qual palavra conseguiriam formar. Ele exercitou a leitura através do reconhecimento das sílabas e durante as partidas pude explorar a ordem das sílabas, as letras constituintes das palavras e o reconhecimento de figura e imagem com eles. No decorrer do jogo, na primeira vez que foi aplicado pude ensinar que toda palavra é composta por pequenas partes, as quais chamamos de sílabas, reforçando o conhecimento prévio adquirido na sala de aula da escola. Mesmo que as palavras e imagens se repetissem, o jogo trouxe no decorrer dos dias de sua aplicação uma melhora de concentração e oralidade das crianças. O sílabas móveis também exercitou a concentração das crianças, apesar de ser mais simples e de melhor visibilidade das sílabas para formação de palavras. Também exercitou a oralidade das crianças, pois as mesmas tinham que pronunciar as palavras após formá-las. Os dois jogos foram fundamentais para trabalhar as dificuldades das crianças no reforço escolar, para que conseguissem acompanhar melhor os conteúdos estudados em sala de aula na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é extremamente necessária para o desenvolvimento da aprendizagem no cotidiano de crianças do primeiro ano do ensino fundamental, pois quando a criança faz atividades com prazer, suas habilidades e competências vão muito além do que poderia ser. A criança fica mais focada e interessada, mostrando que por meio da ludicidade com práticas pedagógicas dinâmicas e diversificadas, motiva-se os alunos a participarem das aulas com entusiasmo, despertando o interesse e curiosidade.

Os jogos pedagógicos propostos buscam favorecer a aprendizagem da leitura e da junção silábica, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem. Constituindo-se um valioso recurso didático, contribuindo para a construção do conhecimento, promovendo uma aprendizagem significativa, tornando as aulas mais dinâmicas e prazerosas, podendo ser utilizados tanto em sala de aula escolar, como em ambientes de reforço escolar.

Jogos e brincadeiras trazem resultados positivos e vantagens ao processo de alfabetização e letramento, contribuindo significativamente para o desenvolvimento global dos alunos, possibilitando um novo olhar para o trabalho pedagógico, pois o professor deve estar em constante busca de estratégias metodológicas que despertem o interesse dos alunos, enriquecendo as aulas e promovendo situações de aprendizagem atrativas e desafiadoras.

Palavras-chave: Sílabas; Formação de palavras; Letramento; Alfabetização; jogos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. JOGO DAS SÍLABAS. Portal SESI Educação: Disponível em: <https://sesieducacao.com.br/Brasil/jogos.php?d=51674>. Acesso em: 11/01/2021

MAFRA, S. R. C. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual.** 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>.

SILVA, Claudia Mara. **Alfabetização e deficiência intelectual: uma estratégia diferenciada**. Revista Chão da Escola. Novembro 2015- nº 13. Disponível em: http://www.sismmac.org.br/disco/arquivos/113_238.pdf.

VERAS, Evandro. **Novo Jogo Lúdico Reciclado - Formação de palavras**. YouTube. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=HT-QR9k5XZUE>. Acesso em: 11 Jan. 2021.

VERAS, Evandro. **Como Fazer um Excelente Jogo de Formar Palavras Reciclado**. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=qSky0JPwBho>. Acesso em: 11 Jan. 2021.