

ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E PRÁTICAS DECOLONIAIS POR MEIO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS COMO JOGOS LÚDICOS.

Érika da Silva Faria ¹
Amanda Mariana Braga Xavier ²
Ana Paula Monteiro Gonçalves Ribeiro ³
Sabrina Freitas da costa ⁴
Orientadora Isabel Cristina França dos Santos ⁵

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir o uso de jogos como recurso educacional no processo de alfabetização e letramento, em práticas decoloniais de ensino e aprendizagem de crianças e jovens do Movimento República de Emaús no bairro do Bengui. A pesquisa fundamenta-se nos estudos de autores como Araújo (2020); Bueno & Proença (2019); Ferreira (2021); Freire (1987), Vygotsky (1984); Quintero; Figueira & Elizalde (2019) e outros. O estudo resulta de uma abordagem metodológica qualitativa com a pesquisa-ação articulada em etapas de construção dos jogos educacionais, 1 planejamento dos jogos. 2 construção do jogo. 3 desenvolvimento com os estudantes. 4. Socialização dos jogos. Os resultados e análises possibilitam a identificação da importância dos jogos na ludicidade a partir de uma perspectiva interdisciplinar. Isso favorece o ensino e aprendizagem no processo de alfabetização e letramento, a criatividade, a resolução de problemas, proatividade em grupo com práticas decoloniais. Isso potencializa os diálogos com temas sociais, transversais e interdisciplinares construindo um ambiente lúdico e afetivo através de um diálogo crítico reflexivo em meio social e dos avanços nos níveis de aprendizagens a partir de diagnoses mensais. As vivências no Movimento República de Emaús possibilitam a socialização das futuras alfabetizadoras, educadores do Movimento, crianças e jovens, contribuindo com a prática docente em ensinar e aprender construindo conhecimento no fortalecimento do coletivo e autonomia em meio às práticas culturais que favorecem as vivências e trocas entre professores em formação Inicial e continuada com os alunos, entre alunos e alunos e educadores.

Palavras-chave: Alfabetização, Ensino e aprendizagem, Jogos, Letramentos, Práticas decoloniais.

INTRODUÇÃO

O uso de jogos como recurso educacional têm sido utilizados em diversas atividades no apoio escolar da república de Emaús no qual potencializa a ludicidade

¹ Graduanda do Curso de licenciatura Integrada em ciências, matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará- UFPA, ekfaria084@gmail.br

² Graduanda do Curso de licenciatura Integrada em ciências, matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará- UFPA, amanda.xavier@iemci.ufpa.br

³ Mestre em Ensino pela Universidade Vale do Taquiri - Univates, anapaula.gwi@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de licenciatura Integrada em ciências, matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará- UFPA, sabrinapaulofreire2@gmail.com

⁵ Professora orientadora: Drª em Educação e docente adjunto do Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará. (UFPA). irodrigues@ufpa.br.

estimulando o processo de alfabetização e letramentos através da criatividade, interação em equipes de maneira a desenvolver a interação social durante o tempo no processo de alfabetização e letramento. Com o objetivo de discutir o uso de jogos como recurso educacional no processo de alfabetização e letramento, em práticas decoloniais de ensino e aprendizagens de crianças e jovens em situação de vulnerabilidade que frequentam tanto escolas no bairro do Bengui quanto no Movimento República de Emaús na cidade de Belém.

Durante o processo de desenvolvimento da ludicidade por meio de jogos educacionais, fez-se o uso da construção de raciocínio lógico, desenvolvendo relações com o cotidiano dos educandos que de algum modo também contribuem para os processos de alfabetização e letramentos de maneira interdisciplinar. Essas práticas educacionais estimulam a potencialidade que cada aluno no seu processo de compreensão durante a elaboração das ideias, na compreensão das palavras em meio às relações de alfabetização e letramento e seus níveis de compreensão da escrita, estabelecendo a interrelação com aspectos socioemocionais que o uso dos jogos estabelecem ao fazer uso das atividades por meio da leitura e escritas.

A presente pesquisa ocorreu através dos planejamentos e formação acadêmica no PROEXIA Emaús (PROEX/UFPA/2022) desenvolvido no Movimento República de Emaús no bairro do Bengui com o intuito de estimular ações de leitura, oralidade, escrita de crianças e jovens que participam durante os encontros realizados nas terças e quintas feiras, nos turnos manhã e tarde, por bolsistas e egressos da UFPA que desenvolvem práticas decoloniais que trazem para discussão saberes, vivências e formas de sentir dos sujeitos nas relações com seu cotidiano convergindo-as para o trabalho de aquisição da leitura, da oralidade e da escrita.

Nesse contexto, às práticas Decoloniais, a ludicidade na construção de jogos, a partir das vivências, do cotidiano dos alunos ligada ao dia a dia no bairro do Bengui na cidade Belém/PA relacionando com aspectos da história do bairro. Isso valoriza o espaço no qual os alunos estão inseridos no Movimento do Emaús. Dessa maneira, há estímulo do processo da criatividade e criação de jogos de modo a terem convergências às práticas que potencializasse aprendizagens de crianças e jovens com baixos índices de avanços na escrita e na leitura.

Onde para Dias e Abreu (2020) às pedagogias decoloniais devem ser (re)criadas, levando em conta os diferentes fatores sócio-históricos que afetam povos e grupos que

enfrentam os problemas da modernidade/colonialidade, entre os quais se inclui o próprio povo brasileiro.

Diante desse quadro, os relatos dos alunos são associados às narrativas, via Contação de histórias ou Mediação de leitura que ampliassem ou convergem saberes. As narrativas eram desdobradas em textos coletivos potencializados por meio de jogos criados pela equipe que atuava no Programa. Todo o trabalho de alfabetização e letramento potencializam os diálogos com temas sociais, transversais e interdisciplinares construindo um ambiente lúdico e afetivo. No desenvolvimento do diálogo crítico reflexivo em meio social e dos avanços nos níveis de aprendizagens a partir de diagnoses mensais.

Para Farias et al. (2017), explica que a contação de história é uma prática que vem desde a antiguidade que surgiu antes da escrita, que era quando as pessoas se utilizavam da oralidade para narrar acontecimentos à sociedade, transmitindo assim ensinamentos, valores, costumes, mitos e crenças que são repassadas de geração a geração, que também utilizam desta prática para o entretenimento, diversão e lazer.

Para Bakhtin (2010), os diálogos por meio do discurso produz um sentido de construção e desenvolvimento através das linguagens possibilitando compreensão de relacionar como criar as diferentes interações através de uma abordagem que o sujeito constrói através do conhecimento social que ele já tem, possibilitando as diferentes interpretações e acesso ao signo e significado de compreensão do diálogos.

Corroborando com Freire (2014), onde nos diz que é pelo conhecimento de mundo que se expressa os saberes, através do conhecimento do sujeito ao conscientizar o seu processo de história de vida que requer a valorização das pessoas sujeito de construção através do seu repertório de vida na transformação de mundo através dos diálogos. No entanto, Araújo & Souza (2020, p.2) reforça que a ludicidade traz novas maneira de interação com o mundo através de vivências que possibilitam relacionar com o contexto social “ é a melhor forma que a criança possui para se comunicar, sendo este também um instrumento que possibilite às crianças entender e conviver com outras crianças”.

Pensando nisso Leão (2019), aponta o uso de jogos como mecanismo de construção da imaginação, atenção, concentração e da linguagem comunicativa das crianças durante o processo de alfabetização/letramento, visto que os jogos englobam diferentes áreas de aprendizado. Tal interdisciplinaridade articula saberes que os alunos poderão se sentir mais engajados para mostrar seus posicionamentos, seja de maneira

oral ou escrita. Contribuindo com a ideia de Ferreiro e Teberosky (1999, p.17), de que a alfabetização não é "um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior à escola e que não termina ao finalizar a escola".

Conforme Kishimoto (2008, o.16) "O sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social a um funcionamento pragmático da linguagem do qual resultou conjunto de fatos ou atitudes que dão significativas aos vocábulos a partir de analogias. [...] A noção do jogo não remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano [...]" ou seja, quando o conteúdo está envolvido com um contexto social consequentemente se tem um domínio sobre o conteúdo.

METODOLOGIA

A abordagem metodológica qualitativa com a pesquisa-ação foi articulada em etapas de construção dos jogos educacionais no processo de alfabetização de letramento em práticas decoloniais, cada etapa consiste em uma sistematização das ideias com as crianças organizando os aspectos de valorização ao sentimento de pertencimento espaço onde desenvolvemos as atividades na biblioteca chamada Dom bosco no Movimento República de Emaús durante seguintes etapas de desenvolvimentos jogos educacionais

De acordo com Thiollent (2002, p. 4), "a pesquisa-ação é realizada em um espaço de interlocução onde os atores implicados participam na resolução dos problemas, com conhecimentos diferenciados, propondo soluções e aprendendo na ação". Assim, com base nessa metodologia as atividades ocorreram nas terças e quintas-feiras, com uma média de 10 alunos no turno da manhã e 19 no turno da tarde, sendo conduzidas de maneira interdisciplinar como será descrito no decorrer do trabalho.

O planejamento dos jogos se deu por meio das ações de roda de conversas, conhecendo o dia a dia dos educandos, juntamente as construções de escritas para estabelecer a diagnose e compreender em que níveis de escritas os alunos estava, envolvendo os através do imaginário da cultura amazônica, com contações de histórias, por meios dos desenhos,, estimulando os diálogos entre os alunos no processo de valorização de suas ideias, por meio de leituras, exposição das ideias, e reflexão através da curiosidade de nosso educandos.

Para o presente artigo foi selecionado a história da origem do nome do bairro Bengui, inicialmente foi questionado aos educandos se sabiam o porquê desse nome

para o bairro, muitos responderam que sabiam mas gostariam de ouvir a educadora realizar a contação da história. Onde formou-se um círculo e a educadora contou que segundo a história que os mais velhos contam é que a origem do nome partiu da junção de 2 nomes Benjamin e Guilherme, onde eles esperavam o trem que vinha de Icoaraci para ir até Castanhal estudar, pois somente lá havia escola e ficavam com uma plaquinha cada um Ben e Gui, bem na entrada da rua. Então juntaram as iniciais e formou o nome do bairro Bengui.

Figura 1: Contação de história Origem do nome Bengui



Fonte: Elaborado pelas Autoras 2023.

Após a contação de história, muitos explicaram que seus avós contavam a mesma história sobre o nome do bairro e questionaram as educadoras o bairro de cada uma, iniciando assim uma roda de conversa como atividade prévia para iniciar as atividades através de jogos educacionais construídos pelas educadoras.

Os jogos educacionais surgiram a partir das curiosidades que os alunos expõem sobre as literaturas e compreensão das palavras produzindo sentidos, fizemos uso do Alfabeto Móvel, Cruzadinha, Caça palavras, Pescaria Silábica, entre outros, no contexto histórico do Emaús e do Bengui.

Figura 2: Caça palavras

Fonte: Elaborado pelas Autoras 2023.

Cada jogo foi desenvolvido para as crianças relacionarem o processo de leituras, compreensão das palavras, construção de textos e raciocínio lógico através deles. Para a construção dos jogos utilizou-se materiais como tampas de garrafas, Eva, tesouras, canetinhas, papel 40k, papel crepom, cola quente, caixas de papel, TNT, imã, uma vara, papel cartão preto.

É válido ressaltar que as cruzadinhas e o caça palavras eram sobre a história do Bengui e Emaús. Na cruzadinha utilizou as figuras como objetivo de direção para serem escritos os nomes como: Bengui, escola, trem, Emaús, Guilherme. No caça palavras, a intenção era que achassem palavras como: Trem, Padre Bruno, Emaús, Benjamin, Bengui, Ferro, escola, capela. A utilização do alfabeto móvel foi para a formação da palavra Bengui, quais letras deveriam contar na escrita da palavra. Na pescaria silábica os educandos com a vareta puxavam o peixinho com as sílabas para formar palavras que envolvessem a história do bairro, o Emaús ou até mesmo o seu cotidiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso dos jogos nas atividades caça - palavras, cruzadinhas e pescaria silábica, possibilitaram a relação entre os diferentes contextos de atividades lúdicas que tem o potencial de mobilizar os alunos a interação, a expandir a criatividade, a afetividade entre outras habilidades e competências; trazendo a compreensão sobre o processo da leitura, oralidade e escrita. Nessa perspectiva, construindo sentido no contexto que os

alunos estão inseridos, dessa maneira, ressignificando suas vivências no bairro do Bengui, este onde eles moram, através das atividades propostas.

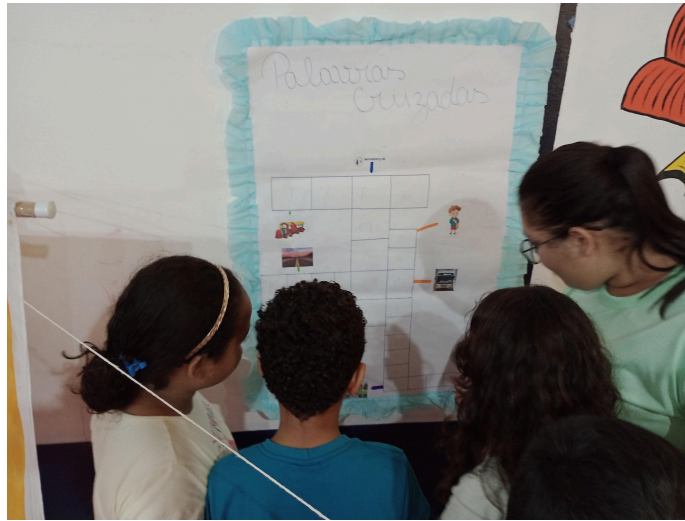
Figura 3: formação da palavra Bengui



Fonte: Elaborado pelas Autoras 2023.

Vale ressaltar, que nas atividades desenvolvidas, a participação das pesquisadoras como mediadoras possibilitam nas atividades lúdicas com jogos, uma maior interação junto aos alunos permitindo, sempre que necessário, a mediação com intuito de esclarecer dúvidas, explicitar respostas ou buscar resolução para a superação de desafios. Logo, podemos perceber que os objetivos alcançados por meio das atividades com os jogos tiveram êxito pela medição feita de forma significativa, planejada e consciente no decorrer das práticas decoloniais desenvolvidas na sala de apoio do movimento de Emaús.

Por este prisma, os jogos mencionados acima, possibilitou trabalhar algumas habilidades essenciais como a oralidade, leitura e escrita e a compreensão do que se estava lendo, já que pretendia-se que os alunos não apenas codificassem e decodificassem as palavras que surgiam na atividades propostas, mas que pudessem compreender e dar significados às mesmas, já que, elas surgiram baseadas ao contexto que eles estavam inseridos. Os jogos foram pensados e adaptados justamente para explorar habilidades tão importantes na vida dos estudantes.

Figura 4: Cruzadinha

Fonte: Elaborado pelas Autoras 2023.

Nesse sentido, para Kishimoto (2008), quando oportunizamos aos educandos uma frequência na brincadeira com a presença de um mediador, a criança descobre a regra, ou seja, a sequência de ações que compõem a modalidade da brincadeira e não só a repete, mas toma iniciativa, altera sua sequência ou introduz novos elementos. Com isso, a criança demonstra ter domínio das regras da brincadeira além da capacidade de levantar hipóteses e criar estratégias para o jogo. Sob esta ótica, o letramento por meio dos jogos lúdicos para as séries iniciais, é abordado como um processo dinâmico e contextualizado, atendendo à perspectiva de Paulo Freire.

Figura 5: Pescaria Silábica

Fonte: Elaborado pelas Autoras 2023.

Freire (2014) defende que o letramento vai além da decodificação de palavras; ele envolve a compreensão crítica do mundo e a capacidade de se expressar de forma significativa. Portanto, os jogos lúdicos tornam-se espaços onde os educandos não apenas praticam habilidades de leitura e escrita, mas também exploram e discutem temas relevantes de sua realidade. E assim, proporcionam interação, senso de

coletividade, criticidade, além de incentivar os alunos a dialogarem, narrar histórias e criar significados coletivos.

Durante as atividades propostas, pode-se constatar que houve entre os educandos uma melhor interação, raciocínio lógico para resolução de problemas, uma melhor desenvoltura na compreensão da oralidade, leitura e escrita. Além do fato de que eles foram desenvolvendo autonomia, motivação, imaginação, linguagem comunicativa, atenção, concentração no decorrer das atividades com os jogos. Logo, podemos inferir como afirma Leão (2019) que os jogos interdisciplinares propiciam um ambiente favorável ao interesse dos alunos, englobando diferentes áreas do conhecimento favorecendo a alfabetização e o letramento.

Desse modo, observou-se que, quando os alunos trabalham com os jogos, eles vivenciam emoções e expectativas na interação com o outro, e nessa troca com o outro sujeito foi sendo construindo o saber trabalhado pelos professores na mediação das relações e conhecimentos. Por conta disso, os jogos facilitam a interação social dos educandos, em que eles demonstraram confiança. Assim, sentindo-se parte do “mundo”. Portanto, o jogo é uma forma de linguagem e expressão, auxilia na integração e na vida social, além de trabalhar relações interpessoais, regras, afetividade, o cognitivo e a linguagem (Leão, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As vivências no Movimento República de Emaús possibilitam a socialização das futuras alfabetizadoras, educadores do Movimento, crianças e jovens, contribuindo com a prática docente em ensinar e aprender construindo conhecimento no fortalecimento do coletivo em meio às práticas culturais. Elas favorecem as vivências e trocas entre professores em formação Inicial e continuada com os alunos, entre alunos e alunos e educadores.

Por conta disso, o que se busca na sala de apoio do Movimento República de Emaús, com propostas das atividades por meio de jogos é facilitar o processo de ensino e aprendizagem oportunizando o ensino e aprendizagem dos discentes de forma prazerosa que os desafiam nos avanços de leitura, oralidade e escrita. Dessa maneira, apresentar práticas de ensino de alfabetização e de letramento, que visem produzir um conhecimento que leve os alunos do Emaús a serem protagonistas de sua própria história.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, I. S.SOUZA, M.F. P.A.Importância da Ludicidade nos Anos Iniciais Ensino Fundamental.Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da fait,, Ano IX. v 16, n 1, maio, 2020.

DIAS, ALDER. ABREU, WALDIR FERREIRA. Didáticas decoloniais no Brasil: uma análise genealógica. Revista Centro de Educação UFSM. Santa Maria v. 45. 2020.

FARIA, Ingrid Graciele de; FLAVIANO, Sebastiana de Lourdes Lopes; GUIMARÃES, Maria Severina Batista; FALEIRO, Wender. A influência da contação de histórias na Educação Infantil. Mediação, Pires do Rio - GO, V. 12. n. 1. p. 38-48. 2017.

FERREIRO, Emilia. TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes médicas, 1999, 175 p.

FREIRE, Paulo. Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra. Editora Paz e Terra, 2014.

KISHIMOTO. TIZUKO MORCHIDA. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8ª Ed. São Paulo: Cortez Editora. 2008.

LEÃO, Marjorie Agre. A utilização dos jogos pedagógicos como ferramenta auxiliar no processo de aquisição da escrita. Assis: Unesp, 2015.