

JOGO DO ALFABETO LÚDICO – LETRAS E IMAGENS

Eixo: Práticas para Educação Especial

GARCIA, Cristina franco¹
VIDA, Giselle M. Rinaldi²
KNAUT, Michelle Souza Julio³
BORGES, Vanusa Emilia⁴

Sabemos que os jogos são importantes recursos didáticos para a aprendizagem, uma vez que o “brincar com a língua” faz parte das atividades que os alunos realizam fora da escola desde muito cedo.

A propósito, Friedmann (1996, p.70), em seus estudos, destaca a importância do lúdico como recurso pedagógico por meio do qual “o educador pode conhecer a realidade lúdica dos seus alunos, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades”.

Com a ludicidade estimulamos habilidades cognitivas a atenção, motivação e sociabilidades para se tornarem cidadãos produtivos, e para que essas crianças se sintam integradas no meio de todos os outros alunos.

JUSTIFICATIVA

No percurso da Educação Especial ocorreram muitas conquistas históricas, necessárias para que hoje as crianças que possuem algum tipo de deficiência conseguissem avançar em seu desenvolvimento e conquistar seu direito a inclusão, eliminando todos os tipos de barreiras, conquistando aos poucos seu espaço na sociedade.

Para tanto, os professores precisam ser capacitados para oferecer um atendimento especializado e o ambiente escolar precisa possuir recursos para auxiliar esse aprendizado. As atividades devem ser acessíveis e atender as competências e habilidades dos estudantes. Os jogos e atividades lúdicas como recursos podem ser um exercício facilitador de temas a serem trabalhados.

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet

² Mestranda em Ciências da Educação, Especialista em Educação Especial, Arte Educadora, Psicóloga, Supervisora de Estágio da UNIOPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Curso de Pedagogia do Centro Universitário OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

⁴ Mestre em educação, Pedagoga, Coordenado de Estágios dos Cursos EAD do Centro Universitário UniOpet.

O corpo de uma criança é um espaço infinito onde cabem todos os universos. Quanto mais ricos forem estes universos, maiores serão os voos da borboleta, maior será o fascínio, maior será o número de melodias que saberá tocar, maior será a possibilidade de amar, maior será a felicidade. (ALVES, 2000, p. 69)

TURMA: 1º ano

1 OBJETIVO GERAL

Reconhecer o alfabeto, relacionando a imagem a letras apresentadas favorecendo a leitura e escrita.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar o alfabeto
- Estimular a atenção e a concentração
- Relacionar imagem a letra
- Estimular o reconhecimento das letras

3 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

No primeiro momento a professora irá explicar o tema e modo como o jogo será realizado, mobilizar todos em um meio círculo realizar uma dinâmica inicial, cantar o alfabeto para notificar se todos já sabem as letras que os compõem. Após mostrar o material que será utilizado para realização da atividade e explicá-los como irá funcionar e que cada um irá participar quando chegar a sua vez, os materiais são: painel com as letras do alfabeto e uma caixa com desenhos e imagens com as iniciais contidas no alfabeto.

Feito isso, uma criança de cada vez terá a oportunidade de retirar um desenho da caixa e levar até o painel e pôr a imagem na letra inicial da palavra os colegas poderão ajudar no reconhecimento da letra.

Esse registro será realizado mediante o tempo estipulado pela professora, para melhor organização da sequência da atividade.

4 RECURSOS DIDÁTICOS

Painel de papelão, canetão, papel colorido para escrever as letras do alfabeto e colar no papelão, imagens e desenhos para relacionar ao alfabeto, serão usadas tampas de garrafa pet para colar as letras do alfabeto e cada criança rosquear no engate da pet no painel.

5 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá por meio de:

- Envolvimento e participação dos (as) alunos (as) durante a atividade.
- Pelo processo de relacionar a imagem a letra.

7 REFERÊNCIAS

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: moderna, 1996.

RUBEM, Alves. **A alegria de ensinar**. 4 ed. Campinas, São Paulo: Papyrus,2000.