

## O LIFE E AS OFICINAS DE FORMAÇÃO DE EDUCADORES: O USO DO SILÁBICO MÓVEL COMO RECURSO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS.

**JULIANA ALOY BERNY<sup>1</sup>; MARCOS AURÉLIO DA SILVA MARTINS<sup>2</sup>;**  
**RAFAELLA CAMPELO CENTENO<sup>2</sup>; WILLIAM LEONARDO PEIXOTO PEREIRA<sup>2</sup>;**  
**AMALIA GISLAINE PRATES HEBERLE<sup>2</sup>; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES**  
**RAMOS<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [julianaberny@hotmail.com](mailto:julianaberny@hotmail.com)*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [marcosmartins1995@gmail.com](mailto:marcosmartins1995@gmail.com)*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [rafaella\\_cc@hotmail.com](mailto:rafaella_cc@hotmail.com)*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [peixotowilliam6@gmail.com](mailto:peixotowilliam6@gmail.com)*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [gislaine.heberle380@gmail.com](mailto:gislaine.heberle380@gmail.com)*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – [ritamatematica@gmail.com](mailto:ritamatematica@gmail.com)*

### 1. INTRODUÇÃO

O Laboratório Virtual Multilinguagens é parte do projeto LIFE – Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores, da CAPES na UFPel. Programa este que consiste na união de subprojetos que visam promover a interação entre diferentes cursos de formação de professores, de modo a incentivar o desenvolvimento de metodologias voltadas para a inovação das práticas pedagógicas; a elaboração de materiais didáticos de caráter interdisciplinar; o uso de tecnologias da informação e comunicação – TICs e a articulação entre os programas da CAPES relacionados à Educação Básica.(EDITAL LIFE, 2012)

O presente projeto, integrante do LIFE, propõe promover oficinas de formação à educadores dos anos iniciais, a fim de auxiliá-los na produção de materiais e desenvolvimento de jogos e brincadeiras voltados à alfabetização, e nesse caso específico, se utilizando do jogo Silábico Móvel.

Esse jogo consiste em níveis de execuções diferenciadas para atender aos diversos estágios de aprendizagem, se adaptando conforme as necessidades das turmas dos anos iniciais nas quais for aplicado. Tendo em vista a colocação de LIMA:

“ Para alfabetizar, portanto, é preciso acompanhar, passo a passo, o desenvolvimento das crianças como uma totalidade, propiciando-lhes experiências cada vez mais ricas correspondentes aos estágios em que se encontram, tendo sempre em vista o estágio seguinte.” ( LIMA.2007.p.67)

O jogo tem regras e dinâmicas que almejam desenvolver a coletividade, o movimento corporal, bem como auxiliar nas dificuldades encontradas quanto às competências de leitura e escrita. No entanto, é importante destacar que nenhuma habilidade desenvolvida deverá ser entendida como superior a outra, tendo em vista, que é vital proporcionar às crianças recursos com os quais elas possam fortalecer suas estruturas; sejam intelectuais, físicas, psicológicas ou emocionais; de forma homogênea.

## SMOLE, DINIZ e CÂNDIDO ainda acrescentam e reforçam:

“.. brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira uma certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Ao brincar a criança adquire hábitos a atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual e aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.”

(SMOLE,DINIZ,CÂNDIDO. 2000.p.14)

Nessa perspectiva, também pretende trabalhar o coletivo já que a relação com o outro permite um avanço maior na organização do pensamento do que se a criança estivesse só (SMOLE,DINIZ,CÂNDIDO.2000). Como teoriza Vygotsky, defendendo que o desenvolvimento infantil se dá na zona de desenvolvimento proximal, no qual as crianças usam os suportes propiciados pelos mais maduros que funcionam como “andaimes”, permitindo a elas funcionarem e aprenderem novas competências que são então integradas aos seus repertórios (SPODEK. 1998).

Esse jogo dispõe de recursos ínfimos comparado ao benefício proporcionado, e é justamente por isso que está sendo proposto. Afinal, assim como LIMA (2007) acredita-se que não é necessário dispor de recursos sofisticados para proporcionar experiências significativas as crianças, desde que se saiba o que se quer e a importância da atividade desenvolvida (LIMA.2007).

O Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores – LIFE – dispõe de material e espaço físico próprio ao desenvolvimento das oficinas, assim como agentes interessados em colaborar com atividades multidisciplinares, auxiliando a comunidade docente e discente no processo educacional.

### **1.1. OBJETIVO GERAL**

Promover oficinas aos educadores dos anos iniciais, da rede pública, a fim de auxiliar no desenvolvimento e aplicação do jogo Silábico Móvel.

### **1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento escolar;
- Promover o acesso a recursos e aparelhos de aprendizagem alternativos;

## **2. METODOLOGIA**

O presente projeto se valerá de duas rodadas de oficinas. A primeira rodada ocorrerá na Escola Municipal Pelotense, no período de uma semana, com atividades multidisciplinares desenvolvidas e aplicadas pelo LIFE, no qual esse

projeto se encontra inserido. Terá como público os educadores dos anos iniciais dessa escola e acadêmicos interessados em participar.

A segunda rodada ocorrerá na sede do LIFE, no prédio da Cotada Ufpel, direcionada aos alunos do curso de Pedagogia.

O jogo Silábico móvel será apresentado, sob diversas formas, a fim de permitir que o público escolha os recursos apropriados a cada realidade escolar. Suas motivações, regras e referências serão devidamente justificadas.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo está sendo montado, com material de fácil acesso e baixo custo. O próximo passo é a organização da semana de formação na Escola Municipal Pelotense, para então começar a divulgação. O LIFE é um laboratório interdisciplinar, dessa forma conta com diferentes agentes que se responsabilizam pelas diferentes áreas nas quais as oficinas deverão atuar.

E é de responsabilidade do presente projeto desenvolver o referente jogo a ser aplicado, apresentá-lo e auxiliar na estruturação das oficinas.

Se espera firmar vínculos de forma que as oficinas possam ocorrer de forma permanente, possibilitando que as demais escolas públicas ( tanto para o corpo docente como discente) tenham acesso às formações e ao laboratório como colaborador.

### **4. CONCLUSÕES**

Não é necessário muita teoria para o professor perceber a necessidade que uma criança tem de ação, de movimento. Infelizmente, essa energia é contida através de “normas disciplinares”. Nossas escolas deveriam caminhar na direção contrária, buscando organizar essa energia de forma produtiva, com jogos e brincadeiras que desenvolvam de uma só vez, a aprendizagem, a ação e o prazer (LIMA,2007).

Dessa forma o LIFE desenvolve esse projeto, para colaborar com a comunidade docente, propiciando recursos e estruturas colaborativas, que trabalhem a favor de um desenvolvimento escolar de qualidade.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. **Pré-escola e alfabetização: uma proposta baseada em P.Freire e J.Piaget.** Ed. 17. Petrópolis. RJ. Vozes. 2007.
2. MOYSÉS, Lucia. **Aplicações de Vygotsky à Educação Matemática.** Campinas. SP. Papirus. 1997.
3. SMOLE, Kátia Stocco. DINIZ, Maria Ignez. CÂNDIDO, Patrícia. Brincadeiras Infantis nas aulas de matemática. **Revista: Coleção Matemática de 0 a 6 .** Porto Alegre. Artmed. 2010.
4. SPODEK, Bernard. **Ensinoando crianças de três a oito anos.** Bernard Spodek e Olivia N. Saracho; trad. Cláudia Oliveira Dornelles. Porto Alegre. RS. ArtMed. 1998.