

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

**PROJETO INTEGRADO
ESTUDOS PEDAGÓGICOS**
**Jogos como Boas Práticas para Alfabetização e
Letramento em Língua Portuguesa e Matemática**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO, 2019

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

**PROJETO INTEGRADO
ESTUDOS PEDAGÓGICOS**
**Jogos como Boas Práticas para Alfabetização e
Letramento em Língua Portuguesa e Matemática**

MÓDULO 07

PERSPECTIVAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS DA ALFABETIZAÇÃO
TENDÊNCIAS ATUAIS DO ENSINO DE MATEMÁTICA
TENDÊNCIAS ATUAIS DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA
SEMINÁRIO DE PESQUISA: PROJETO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO
CURSO
PRÁTICA PEDAGÓGICA DE FORMAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Estudantes:

Cynthia Tófoli Francisco, RA 16001575
Luis Cláudio Sassarão Ferreira, RA 16001426
Maria Lídia Guazzeli de Freitas, RA 16001664

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO, 2019

SUMÁRIO

1. Introdução.....	04
2. Objetivos.....	04
3. A Importância dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento da Criança.....	04
4. Metodologia.....	05
5. Apresentação dos Dados Articulados à Fundamentação Teórica.....	07
6. Considerações Finais.....	13
7. Referências.....	14

1 INTRODUÇÃO

Enfatiza-se neste trabalho, a importância da mediação para o processo de ensino e aprendizagem, ou seja, o professor enquanto mediador do conhecimento trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança, para que esta se aproprie do conhecimento científico sistematizado.

Assim, percebe-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Diante disso, podemos afirmar que é no brincar e no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação. Afinal a finalidade da escola é promover a formação integral dos alunos.

2 OBJETIVOS

- Verificar a importância do brincar na aprendizagem significativa;
- Estimular o uso de jogos nas disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa;
- Analisar vários conceitos de autores sobre o brincar na educação;
- Investigar a intervenção dos jogos na educação;
- Ressaltar a importância do brincar, como parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento.

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões,

desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos.

Os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Brincar é parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento da infância. Os programas de educação infantil e fundamental devem estar baseados em atividades lúdicas, como princípio central das experiências de aprendizagem.

Percebe-se a importância e a responsabilidade do professor para estimular e propiciar às crianças ao seu desenvolvimento integral, evidenciando que a brincadeira constitui-se como uma das linguagens mais significativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização. Ressalta-se que o adulto deve intervir de uma maneira não invasiva, estimulando a compreensão e a interação, sustentando a brincadeira, observando as ações e necessidades da criança para oferecer recursos adicionais que garantam a compreensão na aprendizagem.

O ato de brincar mantém as crianças físicas e mentalmente ativas.

As atividades desenvolvidas com as crianças nas mais diversas escolas, em sua maioria ainda fundamentam-se em leitura de textos, separação silábica, exercícios de memorização, cálculos e portanto não demonstram a função social dos conteúdos trabalhados, desconsiderando a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem.

Destarte, é perceptível que toda essa situação acaba interferindo nas atividades apresentadas às crianças e conseqüentemente, em seu desenvolvimento no processo de alfabetização, letramento e na matemática.

4 METODOLOGIA

Para que as aulas tornem-se significativas ao aluno, Gasparin (2002) afirma que nesta perspectiva, a tarefa do professor consiste em trabalhar o conteúdo

científico e compará-lo com o cotidiano, de forma que os alunos, ao realizarem a mesma ação do professor, “[...] através das operações mentais de analisar, comparar, explicar, generalizar etc., apropriem-se dos conhecimentos científicos e neles incorporem os anteriores, transformando-os também em científicos, constituindo uma nova síntese mais elaborada”. (GASPARIN, 2002, p.58).

Já Vygotsky (2000), enfatiza a importância da mediação para o desenvolvimento da criança, assim, o professor parte do conhecimento que os alunos já possuem sobre o conteúdo a ser trabalhado, ou seja, enquanto mediador do conhecimento, trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança, para que esta se aproprie do conhecimento científico sistematizado.

Conforme Vygotsky (2000), a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivo do professor e também do aluno. Trata-se de um estágio do processo de aprendizagem em que o aluno necessita da ajuda de uma pessoa mais experiente que saiba o conteúdo que está sendo trabalhado. Enquanto a zona de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, isto é, o educando já consegue fazer as atividades sem necessitar da ajuda de outras pessoas.

A zona de desenvolvimento proximal que Vygotsky (2000) destaca como parte essencial para elaborar dimensões do aprendizado escolar, permite “delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação” (VYGOTSKY, 2000, p. 113). Portanto, o desenvolvimento mental é um processo contínuo de aquisição e controle ativo sobre funções inicialmente passivas.

Partindo da perspectiva Histórico-Cultural, todas as atividades devem ser planejadas de maneira a considerar o saber anterior da criança como ponto de partida para o seu desenvolvimento, cumprindo com a função do professor, que de acordo com Gasparin (2002), “consiste em aprofundar e em enriquecer essas concepções, ou retificá-las, esclarecer as contradições, reconceituando os termos de uso diário”. (GASPARIN, 2002, p. 20).

A fantasia e a imaginação presentes em brincadeiras como, por exemplo, o faz de conta, são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

Assim, é necessário articular os jogos e as brincadeiras aos conteúdos escolares; propiciando às crianças, o conhecimento sobre o uso social da leitura e da escrita, o estímulo à sensibilidade, a percepção e a análise crítica por meio da Arte e desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento abstrato através de atividades (também as lúdicas) matemáticas. Enfatiza-se que a criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico.

Enquanto a criança brinca, pode ser incentivada a realizar contagens, comparar quantidades, identificar algarismos e letras. Por outro lado, brincar é uma oportunidade para perceber distâncias, desenvolver noções de velocidade, envolvendo grandezas e faz de conta.

5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS ARTICULADOS À FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Muitas vezes constata-se que os alunos, em sua maioria, são propensos a colorir figuras prontas. Dessa forma, o professor deve intervir de forma positiva diante desta realidade e trabalhar a Arte no contexto dos educandos. Uma hipótese, poderia ser a de o docente solicitar a cada um dos alunos que fechassem os olhos e desenhassem a partir da observação realizada. Na seqüência, de olhos abertos, desenhassem o mesmo objeto e depois de prontos, comparassem os dois desenhos.

A partir desta atividade como esta, os alunos perceberam que cada um desenha de uma determinada maneira e provavelmente, ficarão satisfeitos com o resultado de sua produção. De acordo com Buoro (2001), a satisfação dos alunos com o resultado obtido é muito importante e direcioná-los a observar os objetos reais propiciará a percepção de que cada um fará um desenho diferente, não só porque o ponto de vista é diferente, mas porque cada um tem uma forma própria de desenhar. Esta suposta atividade, tem como objetivo estimular a percepção visual, bem como propiciar a comparação, a observação e a capacidade de abstração dos educandos.

De acordo com Buoro (2001), a Arte contribui para o desenvolvimento dessas capacidades, tão importantes para a aprendizagem da criança. [...] a arte é uma forma de o homem entender o contexto ao seu redor e relacionar-se com ele. O conhecimento do meio é básico para a sobrevivência, e representá-lo faz parte do próprio processo pelo qual o ser humano amplia seu saber. Esse processo de conhecimento pressupõe o desenvolvimento de capacidades de abstração da mente, tais como identificar, selecionar, classificar, analisar, sintetizar e generalizar. Tais habilidades são ativadas por uma necessidade intelectual existente na própria organização humana (BUORO, 2001, p. 20 – 21).

Quando o trabalho com a matemática é essencial que ela esteja próxima ao contexto em que os alunos estejam inseridos. Assim, pode-se iniciar uma conversa sobre a uma feira que é realizada no bairro semanalmente, por exemplo, e assim discutir sobre os produtos vendidos e seus preços, ou sobre os artigos vendidos em supermercados e a importância de comparar os preços no momento da compra.

De acordo com Ruiz e Bellini (2001), a Matemática está presente no dia-a-dia, como na data de nascimento, na idade, na hora, no dia, no mês, no ano, no salário, na temperatura, nos preços dos produtos da feira, no supermercado, no telefone; enfim, onde houver número a matemática está presente. Dessa forma, pode-se solicitar às crianças que façam, com ajuda dos pais, uma pesquisa do custo de alguns produtos encontrados nos supermercados, o que evidenciará a presença da matemática em seu cotidiano.

Os resultados obtidos nesta atividade se forem bem direcionados pelo professor, certamente serão bastante positivos, pois todas as crianças terão oportunidade de participar expondo os preços pesquisados e que deveriam ser colocados nos produtos.

Ruiz e Bellini (2001), ressaltam que a matemática possibilita o desenvolvimento das faculdades intelectuais por meio do pensamento lógico e do raciocínio, além de capacitar para a resolução de problemas de ordem prática, com eficiência e rapidez. É uma ciência exata que estuda números, operações, espaço, formas, medidas, estatística e que pode desenvolver conhecimento e a capacidade de raciocínio (RUIZ e BELLINI, 2001, p. 69).

Assim, muitas outras atividades, como as sugeridas, podem ser realizadas no âmbito escolar, é de suma importância que durante o planejamento das aulas, o professor considere os princípios de uma boa situação de aprendizagem.

Em continuidade, Vygostky (2000) evidencia que é através de uma situação imaginária que a criança desenvolve o pensamento abstrato, bem como que é no final do desenvolvimento da pré- escola que surgem as regras e quanto mais rígidas elas são, maior será a exigência de atenção da criança, maior a regulação da atividade dela, assim mais tenso e agudo torna-se o brincar. Com bases na discussão de Vygostky (2000), percebe-se a importância que as brincadeiras e os jogos com regras possuem para o desenvolvimento da criança.

Nesta perspectiva Galvão (2008) afirma que ao brincarem ou jogarem as crianças, “precisam interagir com ‘alimento cultural’, isto é, linguagem e conhecimento” (GALVÃO, 2008, p. 41, aspas do autor.), bem como que o ritmo pelo qual estas se desenvolvem nunca ocorre de forma linear, ou seja, o desenvolvimento da criança é sempre marcado por rupturas, retrocessos e reviravoltas. Tendo por base a contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento, é essencial que o professor faça bom uso de boas atividades lúdicas que auxiliem as crianças a inserirem-se no mundo letrado e na aquisição do código da língua escrita, uma vez que, segundo Soares (2004), o letramento é a participação das crianças em experiências variadas com a leitura e a escrita.

É o conhecimento e interação com diferentes tipos e gêneros textuais de material escrito, ou seja, o indivíduo letrado é aquele que já conhece a função social que esta exerce. Assim, com o intuito de trabalhar o processo de alfabetização de forma associada ao processo de letramento, devem ser realizadas atividades com o objetivo de desenvolver o processo de alfabetização e letramento. Segundo Soares (2004), a alfabetização é a consciência fonológica e fonêmica, é a habilidade de codificação e decodificação da língua escrita, ou seja, a alfabetização é o processo de aquisição do código da escrita.

Nesse sentido, durante o momento das atividades de leitura e de escrita, em sala de aula é possível perceber se a maioria das crianças já está alfabetizada, uma vez que, devem participar falando a ordem alfabética e as letras necessárias para a escrita correta das palavras.

Atividades como estas possibilitarão o trabalho de alfabetização e letramento de forma indissociada, permitindo a aprendizagem significativa e contextualizada com a realidade das crianças, conforme postula Soares (2004), dissociar alfabetização e letramento é um equívoco porque, no quadro das atuais concepções psicológicas, lingüísticas e psicolingüísticas de leitura e escrita, a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita ocorre simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento. Não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis [...] (SOARES, 2004, p. 14). Evidencia-se que o desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem, ou seja, pelos instrumentos lingüísticos construídos na experiência social.

No sentido de trabalhar a alfabetização e o letramento associados à disciplina de Matemática, bem como de propiciar o desenvolvimento das noções de quantidade por meio de jogos e brincadeiras, percebe-se a importância de propor atividades simples, porém muito significativas, como a de confeccionar o jogo de dominó de material reciclável e deixar com que as crianças joguem após terem sido explicadas as regras, uma vez que, segundo Leontiev (1988), os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança principalmente quando eles envolvem regras, pois [...] traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. [...] Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido (LEONTIEV, 1988, p. 138-139).

Durante a realização do jogo de dominó, é possível perceber o quanto são importantes os jogos e as brincadeiras, para a socialização, o respeito às regras, bem como no processo de aprendizagem, pois as crianças aprenderão brincando, alguns dos conteúdos das áreas de Língua Portuguesa e Matemática, de forma interligada e contextualizada. Partindo da premissa que a geometria desenvolve nos alunos habilidades importantes e necessárias para o processo de alfabetização e letramento, foram realizadas atividades com o objetivo de possibilitar o

desenvolvimento do raciocínio geométrico, pois de acordo com Souza et al. (2003), “O pensar geométrico é o conjunto de algumas habilidades de pensamento que podem ser desenvolvidas desde que trabalhadas sistematicamente”. (SOUZA et al., 2003, p.3).

O trabalho dirigido exige que o aluno tenha oportunidade de perceber as formas geométricas, representar as figuras geométricas, construindo-as e concebendo-as por meio da criação de objetos e formas.

Ainda com o objetivo de desenvolver o raciocínio geométrico, uma boa alternativa é o trabalho com o jogo de quebra-cabeça Tangram, visto que segundo Souza et al. (2003), o Tangram ajuda a desenvolver os conceitos das figuras geométricas, bem como ajuda a estabelecer regras que não podem ser quebradas, uma vez que, “as regras desse jogo consistem em usar as sete peças em qualquer montagem, colocando-as lado a lado sem sobreposição” (SOUZA et al., 2003, p. 1).

O quebra-cabeça pode ser utilizado como apoio lúdico, pelo fato de oferecer àquele que brinca um envolvente desafio. De acordo com os autores, o Tangram está sendo bastante utilizado nas aulas de Matemática, pelo motivo das formas geométricas que o compõem permitirem que os professores explorem o material de diversas maneiras.

Ele pode ser utilizado como apoio ao trabalho de alguns conteúdos específicos, ou como forma de propiciar o desenvolvimento de diversas habilidades mentais, possibilitando ainda, a conexão entre as áreas de conhecimento da Matemática e da Língua Portuguesa.

Cagliari (1998) postula que é importante incentivar as crianças na produção de textos espontâneos, pois quando as crianças se põem a redigir textos espontâneos, mesmo que não saibam quase nada sobre o funcionamento do sistema da escrita, e, menos ainda, a respeito da ortografia das palavras, nota-se que escrevem com uma grafia muito idiossincrática (individual). Apesar disso, os textos têm um certo sabor interessante e, do ponto de vista do valor, são no mínimo razoáveis (CAGLIARI, 1998, p. 225).

Assim, durante o desenvolvimento de atividades assim, percebe-se que algumas crianças terão dificuldades em montar as figuras propostas e produzir o texto, mas de modo geral, o professor irá se deparar com produções textuais bastante significativas, bem como diferentes tentativas de montagem utilizando o

jogo do Tangram. Nesse sentido, diversas brincadeiras podem ser realizadas em sala de aula, com o objetivo de propiciar o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, estimulando a agilidade e a coordenação dos movimentos.

Para Fonseca (2007) a psicomotricidade é uma técnica que pelo recurso ao corpo e ao movimento, se dirige ao ser humano na sua totalidade, no qual visa à fluidez do corpo no envolvimento. O seu fim é permitir melhor integração e melhor investimento da corporalidade, maior capacidade de situar-se no espaço, no tempo e no mundo dos objetos, facilitando e promovendo melhor harmonização na relação com o outro, ou seja, para o autor a psicomotricidade é uma forma de incluir métodos expressivos e de relaxamento às atividades lúdicas.

Segundo Brasil (2007), existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica, é importante que se permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois do contrário será compreendida apenas como mais um exercício. No processo de alfabetização, por exemplo, jogos de rima, lotos com palavras, jogos de memória, palavras cruzadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de se aprender brincando.

Desse modo, considera-se importante aliar a ludicidade durante as práticas, por potencializar as possibilidades de aprender ao prazer das crianças no processo de conhecer. A prática realizada permitirá a constatação da importância do professor como mediador no processo de ensino e aprendizagem.

A partir das atividades sugeridas será possível propiciar às crianças o conhecimento dos conteúdos da Língua Portuguesa e de Matemática, articulados a ludicidade proporcionada pelos jogos e brincadeiras.

O brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Assim, é válido ressaltar que é no brincar e no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas que tomam por base jogos possibilitam a articulação de brincadeiras, com as áreas de conhecimento da Matemática e da Língua Portuguesa de forma interdisciplinar, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar a unidade entre teoria e prática, bem como a necessidade de planejar antecipadamente, atividades voltadas para a realidade dos alunos, para atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

As dificuldades encontradas durante o desenvolvimento destas atividades, sem dúvida serão muitas, principalmente pelo fato da maioria das crianças, ainda não estarem habituadas a uma prática que permita sua efetiva participação e opiniões. Assim, será oportunizado que os alunos desenvolvam práticas que propiciem autonomia e interação entre as mesmas.

Faz-se necessário por fim, ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no jogar e no brincar contribuem de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças durante as atividades lúdicas, forem submetidas a respeitarem regras, aprenderão a dominar seu próprio comportamento, desenvolverão o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Brincar é algo que se aprende socialmente, permite contato com a cultura e por meio do professor e dos recursos que ela apresenta, fazendo avançar significativamente a qualidade da brincadeira.

Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, uma vez que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por meio de mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

7 REFERÊNCIAS

- AMARAL, R. de. C. P. Figuras Geométricas Planas e Espaciais. Blumenau: Sabida, N/C. BRASIL. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2007.
- BRASIL. Projeto Político Pedagógico. Campo Mourão - PR, 2007.
- BUORO, A. B. O Olhar Em Construção: Uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- CAGLIARI, L. C. Alfabetizando Sem o Bá-Bé-Bi-Bó-Bu. São Paulo: Scipione, 1998. (Pensamento e Ação no Magistério).
- FONSECA, V.da. Psicomotricidade multidisciplinares. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- GALVÃO, I. Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. 17. ed. Petropolis: Vozes, 2008.
- GASPARIN, J. L. Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira em idade pré-escolar. In: VIGOTSKY, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone EDUSP, 1988. Tradução: Maria da Penha Villalobos.
- RUIZ, A. R. BELLINI, Luzia Marta. Matemática: Epistemologia Genética e Escola. Londrina: UEL. 2001.
- SOARES, M. Letramento e Alfabetização: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação, n 25, Rio de Janeiro jan/ abr.2004. Disponível em <http://www.scielo.br>. Acesso em 01 de setembro de 2008.
- PARANÁ/SEED. Currículo Básico para a Escola Pública do Paraná. Curitiba, PR SUED/DEPG, 1990.
- SOUZA, E. R et al. A Matemática Das Sete Peças Do Tangram. 3 ed. São Paulo: IME – USP, 2003.
- VIGOTSKI, L.S. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.