

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:

MEI MUNOZ ROMERO - RA 16000879

ROSANGELA APARECIDA MANZANO JACINTHO BORGES - RA 16000731

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO, 2019

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	OBJETIVOS.....	5
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	6
4	CONCLUSÃO.....	11
	REFERÊNCIAS.....	12

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é a aquisição do conhecimento a respeito das metodologias que estão sendo usadas para a alfabetização e o letramento, tendo o jogo como principal aliado para as boas práticas de alfabetização.

Para se desenvolver um trabalho de excelência, o professor alfabetizador deve conhecer quais as práticas pedagógicas e os seus saberes para que suas aulas sejam ministradas com desenvoltura, desenvolvendo no aluno o senso crítico e a capacidade de leitura e escrita.

O presente trabalho tem como eixo central os jogos como boas práticas para alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e Matemática. Vale a pena ressaltarmos que brincar é próprio do ser humano. Por meio da participação em jogos e brincadeiras, o aluno interage e socializa, integrando-se com os outros. Relacionar brincar e aprender torna o processo de aprendizagem com algo prazeroso para a criança.

É fundamental compreendermos a importância da utilização dos jogos como boas práticas para alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e Matemática.

Os jogos podem ser utilizados como ferramentas para fortalecer ainda mais as lições inerentes ao currículo. Utilizado como um evento preliminar, é possível prender ainda mais o interesse dos alunos. Se forem integrados com o desenvolvimento das aulas, é possível que haja mais clareza sobre a matéria ministrada.

Neste contexto, a escola é um espaço favorável, para que a criança, através dos jogos, experimente novas sensações, combata seus medos, desenvolvam a atenção, o raciocínio e aprendam a utilizar os jogos na aprendizagem do seu dia a dia. O uso dos jogos pode fortalecer as habilidades de comunicação e ajudar a desenvolver o relacionamento entre alunos.

O professor deve se manter em constante busca pelo aperfeiçoamento de novas técnicas e metodologia para auxiliá-lo em sua tarefa de alfabetizador, cabe a ele o papel de criar um ambiente motivador para que a criança se sinta motivada para a realização das atividades. Através de um planejamento adequado pode se chegar a um aprendizado significativo.

Campos em seu livro “Saberes docentes e autonomia dos professores” deixa evidente a importância de uma boa relação de afeto que existe entre professor e aluno, enfatizando que:

Outra característica marcante da profissionalidade docente é a paciência. O envolvimento da professora com os alunos se faz por trocas de afetividade. A atenção, o bem querer, as manifestações de carinhos são determinantes para a conquista da criança no processo de ensino-aprendizagem. Assim, podemos dizer que o trabalho docente é um trabalho-paciente. (CAMPOS, 2012, p.55).

2 OBJETIVOS

Conceituar: Alfabetização e letramento.

Estimular o uso dos jogos como boas práticas para alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e Matemática.

Reconhecer as competências desenvolvidas por meio dos jogos.

Criar atividades que possam ser utilizadas como jogos para o desenvolvimento infantil.

Analisar as estratégias utilizadas pelo professor na utilização de jogos e brincadeiras como mediadores do processo de aprendizagem lúdica na alfabetização, no cotidiano escolar e na organização do trabalho pedagógico,

Identificar a postura do professor alfabetizador com relação ao uso de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Durante muito tempo a alfabetização baseava-se somente no ato de saber ler e escrever, ou seja, decodificando palavras, não se importando com o entendimento das crianças em relação ao que era lido, pouco valor se dava à quais práticas eram fundamentais para aquele aprendizado, porém com o passar do tempo novas transformações surgiram, exigindo com isso formas diversificadas de ensinar, buscando métodos mais adequados para a transmissão dos conteúdos repassados.

Como definir alfabetização e Letramento?

Alfabetização, letramento e ludicidade são ações que estão diretamente relacionadas e são inseparáveis. O ambiente lúdico é mais apropriado para a aprendizagem da alfabetização e letramento.

É necessário distinguir alfabetização e letramento, apesar dos processos caminharem juntos. Alfabetização, entende-se como a aquisição do sistema convencional de escrita e letramento entende-se como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais.

Leal, Mendonça, Morais e Lima, no fascículo 5 do Pró-Letramento de Alfabetização e Linguagem (2008, p. 6), ressaltam que “entende-se alfabetização como o processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento como o processo de inserção e participação na cultura escrita”.

Ao mesmo tempo em que a criança se familiariza com o Sistema de Escrita Alfabética, para que ela venha a compreendê-lo e a usá-lo com desenvoltura, ela já participa, na escola, de práticas de leitura e escrita, ou seja, ainda começando a ser alfabetizada, ela já pode (e deve!) ler e escrever, mesmo que não domine as particularidades de funcionamento da escrita. Na verdade, hoje não se pretende mais que o aluno primeiro se alfabetize e, só depois de “pronto”, possa usar a escrita para ler e escrever, e formular hipóteses sobre a organização do sistema de escrita alfabética; espera-se que os dois processos ocorram simultânea e complementarmente. (LEAL, MENDONÇA, MORAIS e LIMA, 2008, p. 6)

Vários teóricos afirmam que os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento das crianças, no que diz respeito à construção do conhecimento, à aprendizagem e também no desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais que acabam por contribuir para a construção do pensamento e conhecimento. Os jogos são primordiais no processo de aprendizagem de crianças.

Para Vygotsky (2007), é na situação de brincar que as crianças se colocam questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem. Assim, ao brincarem, constroem a consciência da realidade e, ao mesmo tempo, vivenciam a possibilidade de transformá-la.

Do ponto de vista didático, as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertar seu interesse pelos conteúdos curriculares (BITTENCOURT e FERREIRA, 2002).

O brincar pedagógico deve estar incluído no cotidiano das crianças, e, portanto, na sala de aula. O professor deve reconhecer a importância da ludicidade para a alfabetização e letramento.

De acordo com Soares (2004), as crianças levam as brincadeiras muito a sério, são seus momentos, seus acordos, seus encontros, suas descobertas e suas conquistas.

É por meio do brincar que, muitas vezes, os processos educativos (alfabetização e letramento) acontecem e proporcionam resultados significativos. É preciso agregar à educação os aspectos lúdicos do brincar infantil.

Cabe ao professor promover atividades e jogos que levem os alunos à redescoberta, à fantasia, à criação. A criança deve ser estimulada, deve brincar e ao mesmo tempo aprender.

Ao nos referirmos às brincadeiras e jogos, estamos enfatizando que ambos, ajudam na aprendizagem do sistema alfabético e também auxiliam na aprendizagem de conteúdos de outros componentes curriculares. No ensino de Matemática, autores como Muniz (2012) e Robinet (1987) destacam a potencialidade dos jogos para mobilizar conhecimentos matemáticos no domínio da geometria, incluindo descoberta e domínio do espaço, dos deslocamentos, das propriedades das figuras;

no domínio numérico a partir da descoberta das propriedades dos números, utilização da numeração, e no domínio lógico. No ensino relativo ao componente curricular Língua Portuguesa, diversos jogos também podem ser utilizados pelos professores para ajudar na aprendizagem. Por exemplo, a reflexão sobre o sistema alfabético pode ser realizada por meio de jogos voltados para o desenvolvimento da consciência fonológica e relações com a escrita. Esses jogos também favorecem a aprendizagem de crianças com deficiência ou outros tipos de necessidades que requeiram um tempo maior de dedicação para a compreensão do sistema de escrita.

Ao brincar, a criança descobre regras e toma decisões, comunica-se com seus pares, expressa-se por meio de múltiplas linguagens. Desenvolvendo atitudes importantes no aprendizado dos conhecimentos escolares.

O lúdico deve ser inserido para a formação de professores e para o cotidiano da escola. É necessário inserir nos currículos de formação educacional ações que enfatizem, jogos, brincadeiras e brinquedos como potentes ferramentas que auxiliam e favorecem a alfabetização e letramento.

Através do lúdico, inúmeras competências e habilidades são estimuladas, entre elas, as habilidades características do pensar lógico, como analisar a situação, formular uma hipótese, validar a hipótese ou não, junto com o grupo ou com o professor. No ensino de Matemática deve-se incluir a proposta de jogos e brincadeiras tradicionais, como amarelinha, bola de gude, brincadeiras com bolas (queimada, bola ao cesto, boliche), que favoreçam explorações de natureza numérica, tais como registro e organização em listas ou tabelas e posteriormente construção de gráficos.

Um jogo muito utilizado, em sala de aulas, para o ensino da Matemática, são “As trilhas Matemáticas”, que são jogos de percurso muito conhecidos.

A metodologia proporciona o desenvolvimento de muitas habilidades, como a capacidade de argumentar, refletir, analisar situações e elaborar hipóteses. É uma boa maneira de aprofundar o estudo dos conteúdos, não só matemáticos, mas também favorecem a sociabilidade e a convivência. No jogo aprende-se: a ganhar, a perder, a entender, respeitar regras e a trabalhar em grupo.

Os objetivos são que os alunos produzam as escritas numéricas, utilizem estratégias de contagem e compreendam o uso de números e contexto numérico e o conceito de crescente e decrescente.

O professor deve propor aos alunos que construam suas próprias trilhas, dividindo-os em grupos, deixando que eles explorem livremente a proposta, sem limitá-los ao que foi programado para aquele período, pois a trajetória de aprendizagem de cada aluno é diferente, em amplitude e tempo.

Os alunos, com o uso do jogo trilhas, aprendem a respeitar a ordem da jogada. O potencial do jogo é usado como recurso educativo, mas para aproveitá-lo, é muito importante, que o professor tenha clareza do seu papel, que é o de propositor, mediador, orientador das práticas educativas, sem que isso tire a graça da brincadeira.

Quanto à Língua Portuguesa, alfabetização nos remete à ideia de que alfabetizar implica em ensinar o Sistema de Escrita Alfabética, a leitura e a produção de textos, integrando às aprendizagens dos demais componentes curriculares.

São muitas as possibilidades que podem promover, de maneira lúdica, a aprendizagem de compreensão de textos. A criança pode desenvolver estratégias de leitura, aprender sobre o conteúdo do texto e a inserção em práticas sociais em que a leitura é requerida. As situações de leitura compartilhada podem estimular a realização de antecipações de sentidos, inferências, estabelecimento de relações de intertextualidade. A leitura protocolada é uma forma bastante interessante de engajar as crianças na leitura.

Em relação à produção de textos, pode-se realizar também algum projeto ou sequência didática que tenha como produto final um texto a ser socializado pelo grupo. Podemos citar, como exemplo, uma peça teatral onde as crianças são convidadas a produzir o roteiro dessa peça para ensaiar e apresentar à comunidade.

Quanto aos jogos, podem ser realizados diferentes tipos, a partir da decisão didática por “atividades diversificadas”, para crianças em momentos diferentes da apropriação do sistema de escrita. Podem ser planejadas situações nas quais todo o grupo classe participa de um mesmo jogo, como, por exemplo, o jogo “Troca Letras”, distribuído pelo MEC, ou o “Jogo da Forca”, de tradição popular. Há, ainda, a possibilidade de situações em que a turma esteja dividida em grupos que brincam de jogos diferentes a partir da decisão didática por “atividades diversificadas” para crianças em momentos diferentes da apropriação do sistema de escrita.

Essa diversificação pode ser feita em situações em que parte da turma esteja com jogos destinados à aprendizagem do sistema alfabético e parte das crianças,

com jogos voltados para a aprendizagem de conteúdos da área de matemática. Ou pode ainda haver diversificação dentro de um mesmo componente curricular. Enquanto algumas crianças brincam de jogos destinados ao desenvolvimento da consciência fonológica, outras podem estar com jogos destinados ao ensino das letras. Tomando os cuidados necessários, podem ser promovidas situações diversificadas de ensino em que, de modo lúdico, as crianças possam aprender a ler e escrever e ampliar suas referências culturais, aprendendo sobre a natureza e a sociedade.

Muitos professores lutam para abandonarem os velhos métodos que trataram e ainda tratam, o aprendizado da escrita alfabética como uma atividade mecânica e repetitiva, limitada à cópia e à memorização. Eles procuram jogos que, numa direção contrária, ajudem a criança a refletir, isto é, a aprender refletindo, compreendendo como nosso alfabeto funciona e se aprimorando, de modo consciente, de suas convenções letra-som.

Um jogo muito usado é o “Caça rimas”, como o próprio nome indica, propõe que o alfabetizando emparelhem as figuras, cujos nomes terminem de forma parecida.

Organizando a turma em até quatro equipes, distribui-se para cada grupo uma cartela com seis figuras, cujos nomes terminam com determinada rimas, que estão presentes em vinte fichas. Vence o jogo o grupo que primeiro parear as seis rimas possíveis. Os alunos têm que ter domínio e autonomia aos textos que leem e passam a escrever sozinhas pequenos textos, que possam ser lidos por aqueles que convivem.

Os jogos são atividades e situações didáticas, são recursos valiosos e motivadores para que, de forma autônoma, os alunos possam exercer práticas letradas.

Nessa perspectiva, o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança (ANTUNES, 1999).

4 CONCLUSÃO

O presente trabalho nos possibilitou acreditar que é possível aprender através dos jogos e brincadeiras, ou seja, construir o conhecimento de forma lúdica, com uma aprendizagem significativa para os alunos.

O objetivo proposto foi refletir:

“OS JOGOS COMO BOAS PRÁTICAS PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO EM LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA”;

Estimular o uso dos jogos e suas competências no processo de Alfabetização e Letramento;

Analisar as estratégias utilizadas pelo professor na utilização de jogos e brincadeiras, como mediadores no processo de aprendizagem, no cotidiano escolar e na organização do trabalho pedagógico.

Os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento das crianças, no que diz respeito à construção do conhecimento, à aprendizagem e também ao desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais, que acabam por contribuir para a construção do pensamento e conhecimento.

Os jogos são primordiais no processo de aprendizagem de crianças.

Ao brincar, a criança descobre regras e toma decisões, comunica-se com seus pares, expressa-se por meio de múltiplas linguagens, desenvolvendo atitudes importantes no aprendizado dos conhecimentos escolares.

A criatividade do professor é de suma importância para propor jogos e brincadeiras, onde as crianças se sintam estimuladas a construir uma aprendizagem satisfatória.

Os alunos que se engajam em atividades relacionadas com jogos e brincadeiras se desenvolvem com maior desenvoltura.

Concluimos, portanto, que o uso dos jogos, para a Alfabetização e Letramento em Língua Portuguesa e Matemática, não deve ser considerado como mero passatempo. Eles são de grande valia e um meio indispensável para promover a aprendizagem do educando. É por meio dos jogos que as crianças, através de diferentes meios e estratégias, desenvolverão aprendizagens específicas,

competências, potencialidades, estímulos e motivação para que se chegue a uma aprendizagem significativa e seu desenvolvimento como cidadão.

REFERÊNCIAS

<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf>

<http://www.cartaeducacao.com.br/aulas/jogos-na-alfabetizacao-brincar-para-escrever/>

http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_431_5f46c28dab73b0e0f4c660831ac45eaa.pdf

<https://novaescola.org.br/conteudo/4726/blog-de-alfabetizacao-jogos-incriveis-e-simples-para-a-alfabetizacao-matematica>

https://www.pomerode.sc.gov.br/arquivos/SED/ano1/unidade_04_ano_01_azul.pdf

http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf

<http://www.unisaesiano.edu.br/biblioteca/monografias/55997.pdf>