



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS III
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

BRENDA CARINA GUIMARÃES NASCIMENTO

**O USO DO JOGO PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA PARA OS
ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

JUAZEIRO, BA

2021

BRENDA CARINA GUIMARÃES NASCIMENTO

**O USO DO JOGO PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA PARA OS
ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado a Universidade do Estado da Bahia, como parte das exigências para a obtenção do título de Pedagogo do curso de licenciatura em Pedagogia no Departamento de Ciências Humanas – Campus III.

Orientação: Adeilda Ana Martins da Silva

JUAZEIRO, BA

2021

BRENDA CARINA GUIMARÃES NASCIMENTO

**O USO DO JOGO PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA DE
LEITURA PARA OS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à Universidade do Estado da Bahia / Departamento de Ciências Humanas- DCH III, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: 06 de Julho de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Adeilda Ana da S. Martins

Profª Me. Adeilda Ana Martins da Silva UNEB- DCH III

Orientadora

Antoneide Santos Almeida Silva

Profª Me. Antoneide Santos Almeida UNEB- DCH III
Avaliadora

Claudia Maisa Antunes Lins

Profª Dra. Cláudia Maisa Antunes Lins UNEB- DCH III
Avaliadora

N244u Nascimento, Brenda Carina Guimarães

O uso do jogo pedagógico como estratégia de leitura para os alunos do 2º ano do ensino fundamental anos iniciais / Brenda Carina Guimarães Nascimento. Juazeiro-BA, 2021.

35 fls.: il.

Orientador(a): Prof. Esp. Adeilda Ana da Silva Martins.

Inclui Referências

TCC (Graduação – Pedagogia) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Campus III. 2021.

1. Jogo pedagógico. 2. Leitura. 3. Ludicidade. I. Martins, Adeilda Ana da Silva. II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. III. Título.

CDD: 371.33

AGRADECIMENTOS

A Deus por me conceder a vida, força para suportar dores indescritíveis e resiliência para vencer os obstáculos.

Aos meus pais: Melquíades Pereira do Nascimento e Maria Perpétua Guimarães (mais conhecida como Patrícia), por todo o apoio que me deram durante toda minha vida.

Aos meus filhos: Estêvão Rick e Ellen Luna que me proporcionaram a oportunidade de ser mãe e conhecer o imenso e mais profundo amor, que transcende a existência. Trazendo a felicidade e sentido para a minha vida.

Ao meu esposo Marlon Rick de Almeida Silva, pelo incentivo, carinho, compreensão e paciência que teve durante esse longo período de graduação.

À minha orientadora Adeilda Ana Martins da Silva pelas orientações e parceria ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores: Tadeu Gomes, Francineide Santana, Cláudia Maísa Antunes, Eliã Amorim, Josenilton Vieira, Luzineide Dourado, Antoneide Silva e demais professores que contribuíram com a minha formação.

Agradeço à turma do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais e a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

RESUMO

A presente pesquisa procura apresentar a importância da utilização de jogos pedagógicos como estratégia de leitura em sala de aula, envolvendo a ludicidade no processo de formação das crianças. Esse estudo teve como objetivo principal analisar de que forma o jogo pedagógico contribui para o processo de aprendizagem dos alunos no 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais na Escola Jardim em Juazeiro-BA. Além disso, nesse espaço também foi possível vivenciar o jogo que criei: Brincando e Rimando nessa mesma turma. Vale destacar que para o desenvolvimento e investigação dessa pesquisa, utilizei a abordagem denominada de qualitativa, optando pelo método fenomenológico. Quanto ao tipo de pesquisa, caracteriza-se como um estudo de caso. Ao que se refere as técnicas/procedimentos de coleta da pesquisa, fiz uso do questionário, observação participante e diário de bordo. Ao final da pesquisa foi possível observar que o jogo auxilia no desenvolvimento das aprendizagens dos alunos, oferecendo a oportunidade da convivência com as regras, desenvolvendo também os aspectos emocionais, morais, sociais e cognitivos além de poder tornar o ensino mais dinâmico e envolvente.

Palavras-chave: Jogo pedagógico. Leitura. Ludicidade

ABSTRACT

This search wants presents the importance of the utilization of the pedagogic games how a strategy of read in classroom involving playfulness in the process for the formation of the Children. This Study had as its main objective analyze how the pedagogical games contributes to the learning process for students in 2nd year of elementary school Garden in Juazeiro – BA In addition, in this space it was also possible to apply and analyze the game I created: Playing and Rhyming, experienced in that class. It is noteworthy that for the development and investigation of this research, I used the approach called qualitative, opting for the phenomenological method. As for the type of research, it is characterized as a case study. Regarding the research collection techniques/procedures, I used the questionnaire, participant observation and logbook. At the end of the research, it was possible to observe that the game helps in the development of students' learning, offering the opportunity to live with the rules, also developing emotional, moral, social, and cognitive aspects, in addition to making teaching more dynamic and engaging.

Keywords: Pedagogical game. Reading. Playfulness

Ao final de nossas longas andanças, chegamos finalmente ao lugar. E o vemos então pela primeira vez. Para isso caminhamos a vida inteira: para chegar ao lugar de onde partimos. E, quando chegamos, é surpresa. É como se nunca o tivéssemos visto. Agora, ao final de nossas andanças, nossos olhos são outros, olhos de velhice, de saudade.

Rubem Alves

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 Um breve contexto da história do jogo	12
2.2 O jogo como estratégia de leitura na alfabetização	15
3 JOGO: BRINCANDO E RIMANDO	17
4 PERCURSO METODOLÓGICO.....	23
5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	31
APÊNDICES	34
ANEXOS	35

1 INTRODUÇÃO

O interesse pela temática quanto a utilização de jogos pedagógicos como estratégia de leitura em sala de aula, envolvendo a ludicidade no processo de formação das crianças ocorreu através da observação no Estágio Supervisionado II, em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais e das atividades envolvendo jogos propostos pelas disciplinas: Alfabetização e Linguística e Alfabetização Matemática que realizei na Escola Jardim em Juazeiro-Ba.

O estudo nas referidas disciplinas, com a proposta de criação ou adaptação de jogos pedagógicos para alfabetização na perspectiva do letramento, voltados para crianças, juntamente com o “manual didático: jogos de alfabetização” deu-me embasamento teórico para criar o jogo: Brincando e Rimando, tendo em vista fazer uma tentativa do funcionamento da interdisciplinaridade nas disciplinas: alfabetização e linguística e alfabetização matemática. Durante esse processo surgiu a seguinte indagação que se tornou a problemática dessa pesquisa: de que forma o jogo pedagógico contribui para o processo de aprendizagem para alunos no 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais?

A partir de então, como objetivo geral busquei analisar de que forma o jogo pedagógico contribui para o processo de aprendizagem para alunos no 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais na Escola Jardim em Juazeiro-BA. E como objetivos específicos procurei identificar os benefícios que o jogo pedagógico traz para a leitura, descrever o jogo: Brincando e Rimando vivenciado com os alunos da turma citada e verificar o uso dos jogos em sala de aula como recurso pedagógico que possibilita a aprendizagem das crianças de forma lúdica e interdisciplinar.

No decorrer do Estágio Supervisionado II foi possível vivenciar o jogo Brincando e Rimando com os discentes refletindo sobre a importância do jogo pedagógico no cotidiano da sala de aula. Além disso, percebeu-se que os alunos interagiam e aprendiam com prazer e motivação demonstrando que o jogo pedagógico é uma importante estratégia de leitura utilizada para motivar e incentivar os alunos a ter interesse pela leitura. Ademais, os jogos são importantes para reforçar diversas áreas do desenvolvimento da leitura e da aprendizagem e podem ajudar as crianças na aquisição das habilidades socioemocionais, no “desenvolvimento cognitivo, social,

afetivo, moral e linguístico. Portanto, é imprescindível a utilização deste valioso recurso nas práticas educativas.” (TASSI; BATISTA, 2016, p.6)

Vale salientar que, muitos estudiosos pesquisados defendem o uso do jogo em processos de aprendizagem, como: Lima (2008), Perazzollo e Baiotto (2015), Tassi e Batista (2016), Kishimoto (2017) entre outros autores que dão sustentação a essa discussão. Os referidos autores mostram que a relação entre o jogo pedagógico e a aprendizagem oferece um excelente ambiente para promover o desenvolvimento cognitivo das crianças.

No entanto, na nossa sociedade nem sempre esse tipo de procedimento foi/é aceito visto que algumas pessoas, tanto professores como pais de alunos estão acostumados com o tradicional e não aceitam com satisfação a ludicidade e isso tem raízes históricas que remontam os tempos.

Kishimoto explica que:

Na Idade Média, com a influência do Cristianismo, a educação era disciplinadora, através da imposição de dogmas, caracterizando-se como uma visão tradicionalista da educação onde na sala de aula exigia-se silêncio absoluto, o aluno era passivo e o professor autoritário, os pais temiam que seus filhos não aprendessem e a escola pouco sabia sobre como a criança aprendia. Nesse ambiente era impossível a expansão dos jogos, que, nesta época eram considerados uma infração da lei, semelhantes à embriaguez e à prostituição. (KISHIMOTO, 1999, apud PERRAZZOLO; BAIOTTO, 2015, p.3)

Apesar de não estarmos mais na Idade Média, essa visão tradicionalista da educação ainda permanece em alguns lugares. Causando a impressão de que não se pode aprender com prazer e brincando. Para tentar amenizar esse entendimento torna-se necessário, fortalecer a relevância do uso do jogo como estratégia de leitura e aprendizagem para as crianças. Além disso, essa pesquisa vivenciada por mim e os alunos mostra um novo exemplo de jogo pedagógico (jogo: Brincando e Rimando) por ser numa perspectiva interdisciplinar em que o professor poderá trabalhar com mais de um componente curricular de maneira simples e divertida.

Nessa pesquisa apresento no capítulo 1 como surgiu o interesse pela temática quanto a utilização de jogos pedagógicos como estratégia de leitura em sala de aula, envolvendo a ludicidade no processo de formação das crianças, falo sobre os objetivos da pesquisa, apresento a justificativa, os autores estudados, entre outras coisas.

No capítulo 2, trato do referencial teórico, apresentando autores que embasam as nossas reflexões, fazendo uma breve contextualização da história dos jogos, depois falo sobre o jogo como estratégia de leitura na alfabetização comentando o conceito de leitura, letramento, alfabetização, etc.

No capítulo 3, apresento um exemplo de jogo pedagógico (Brincando e Rimando) que criei, explicitando como foi pensado e construído.

No capítulo 4 mostro o percurso metodológico da pesquisa relatando que utilizei a abordagem qualitativa, o método fenomenológico, relato ainda que a pesquisa é um estudo de caso e ao que se refere as técnicas/procedimentos de coleta da pesquisa optei pelo questionário, observação participante e diário de bordo.

No capítulo 5, descrevo e analiso a vivência do jogo: Brincando e Rimando durante o estágio supervisionado II, com os alunos, mostrando como o professor poderá construir e trabalhar esse recurso na sala de aula. No final da pesquisa foi possível observar que o jogo auxilia no desenvolvimento das aprendizagens dos alunos, oferecendo a oportunidade da convivência com as regras, desenvolvendo também os aspectos emocionais, morais, sociais e cognitivos além de poder tornar o ensino mais dinâmico e envolvente.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para melhor compreensão da pesquisa sobre o uso do jogo pedagógico como uma estratégia de leitura para os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais, realizada na Escola Jardim, gostaria de comentar inicialmente sobre: Um breve contexto da história dos jogos e posteriormente sobre o jogo como estratégia de leitura na alfabetização.

2.1 Um breve contexto da história dos jogos

Há evidência de que os jogos existem há muito tempo. Souza nos revela que:

As marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C em túmulos de crianças. Nas ruínas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis (SOUZA, 2005 apud SANTOS, 2016, p. 7).

Huizinga (2000, p.7), diz que o jogo é “mais antigo que a cultura, pois, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”. Ele traz uma abordagem mais antropológica e cultural falando da dimensão lúdica do ser humano e também de outros animais. O autor faz um movimento comparativo do jogo com a poesia, dizendo que ela

[...] é uma função lúdica. Ela se exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na “vida comum”, e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade. Se a seriedade só pudesse ser concebida nos termos da vida real, a poesia jamais poderia elevar-se ao nível da seriedade. Ela está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso. [...] (HUIZINGA, 2000, p. 98)

Realçando que toda poesia tem origem no jogo, seja o jogo sagrado do culto, ou o jogo festivo da corte amorosa, ou jogo marcial da competição, ou o jogo ligeiro do humor e da prontidão.

Por sua vez, Nallin (2005, apud Santos, 2016, p.7) explica que “pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras. [...]”. O mesmo autor também fala que com o início do cristianismo houve um desprezo pelo jogo no ensino pois a educação tinha como propósito a disciplina e a obediência.

Nesse contexto, o jogo foi condenado e “considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época” (KISHIMOTO, 2017, p.20). Assim sendo, o jogo não era utilizado nas escolas. Além disso, a visão tradicionalista da educação enfatizada principalmente durante o cristianismo ainda permanece em alguns lugares causando a impressão de que não se pode aprender com prazer e brincando. Felizmente a condenação do jogo foi amenizada a partir do Renascimento. Sobre isso, Lima (2008, p.14) relata que o Renascimento “influenciou para que o jogo, gradativamente, fosse retirado da reprovação oficial e incorporado ao processo formação de crianças e jovens”. Relata ainda que, as escolas jesuítas do século XVI, seguiram essa orientação e considerou, ainda que acanhadamente a importância do jogo e dos exercícios na formação dos seus alunos.

Além disso, Lima (2008, p.14) diz que nos séculos XVII e XVIII, ocorreu uma grande “intensificação da divulgação, criação e utilização do jogo como meio de ensino-aprendizagem de conteúdos nas diversas áreas do conhecimento e como um

recurso adequado para o desenvolvimento das potencialidades inatas da criança.” Dessa forma considero que houve um avanço na aprendizagem das crianças pois o jogo faz parte da vida cotidiana destas, propiciando um conhecimento mais prazeroso.

O mesmo autor também retrata em sua pesquisa que existe um problema entre o jogar e o aprender que foi colocado no contexto educacional e que promove como consequência a minimização do jogo como recurso pedagógico. Dessa forma o jogo é “tratado, nas instituições educacionais, como prescindível ou, então, caracteriza-se, simplesmente, como momentos de relaxamento, descanso e desgaste de energia excedente das crianças.” (LIMA, 2008, p.11)

Procurando entender o porquê apesar do jogo como recurso pedagógico já ser considerado por muitos um elemento importante para a educação ainda assim ser pouco utilizado nas escolas, encontrei na pesquisa de Lima a seguinte resposta:

[...] Os professores, em geral, alegam, reiteradamente, que os processos de formação inicial ou continuada não os muniram de suporte teórico para a utilização do jogo como recurso pedagógico ou, então, que as escolas não proporcionam condições materiais, espaciais e temporais adequadas para a inserção do jogo como atividade pedagógica. Deduzimos que só ocorreriam avanços na superação da dicotomia entre o jogar e o aprender, quando o professor se apropriasse de um conjunto de subsídios teóricos e práticos que conseguisse convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade, na aprendizagem e no desenvolvimento da criança. [...] (LIMA, 2008, p.11)

Assim sendo, torna-se pertinente que os profissionais que lidam com crianças tenham tanto na formação inicial quanto na formação continuada suporte teórico para a utilização do jogo como recurso pedagógico pois ele “permite à criança a assimilação e a sua inserção na cultura, na vida social e no mundo” (LIMA, 2008, p.19). Além disso, fazer pesquisa nessa temática pode fortalecer a importância do jogo como um recurso educacional. Dito tudo isso, pode surgir a seguinte indagação: o que é jogo?

Ao que se refere ao conceito de jogo, tanto Kishimoto quanto Huizinga, concordam que o jogo está inserido na dimensão cultural. Kishimoto (2003, p.17 apud BRANDÃO, A. C. P. A. et al. 2008, p.9) afirma que: “os jogos são práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos.” Huizinga (2000, p. 9) realça que [...] “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria

cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” O mesmo autor também diz que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida. (HUIZINGA, 2000, p.28)

Diante disso percebe-se que o jogo, sempre esteve presente na vida da humanidade e que a depender da época, lugar e cultura onde estava inserido era visto com diferentes significados e representações.

2.2 O jogo como estratégia de leitura na alfabetização.

Para melhor entendimento dessa pesquisa, torna-se necessário falar inicialmente sobre o conceito de leitura e de estratégia de leitura e, posteriormente, sobre a importância da utilização do jogo pedagógico como estratégia de leitura na alfabetização objetivando o letramento.

Segundo Solé, (1998, p.22) “a leitura é um processo de interação entre o leitor e o texto; nesse processo tenta-se satisfazer [...] os objetivos que guiam sua leitura”. Ela ressalta que a leitura envolve a presença do leitor ativo que processa e examina o texto e que o leitor constrói o significado do texto dependendo dos seus conhecimentos prévios e da finalidade que este tem ao ler (objetivo da leitura). Isso fica evidente quando o professor pede que o aluno faça o resumo de um texto, que retire a parte mais importante deste. O que poderá ser observado é que cada resumo conterá partes diferentes, justamente porque os conhecimentos prévios, a subjetividade e a interação que os alunos possuem ao ler o texto são distintos.

Além disso, Solé (1998) considera que as estratégias de compreensão leitora são procedimentos de caráter elevado que envolvem a presença de objetivos a serem realizados, ou seja, o planejamento das ações que se desencadeiam para atingi-los. A autora diz que as estratégias são suspeitas inteligentes que mostram a escolha de critérios, explicando que ao ler a pessoa desenvolve inconscientemente estratégias de modo que consegue atingir melhor seus objetivos. Essas estratégias são ferramentas necessárias para o desenvolvimento de uma leitura proficiente. Para

melhor exemplificar a autora mostra exemplos de estratégias durante a leitura, como: tarefas de leitura compartilhada, o reconto, a reescrita, entre outros.

Compreendo que outra estratégia de leitura importante na alfabetização/letramento, consiste em motivar os alunos e fazer com que estes tenham interesse pela leitura é a utilização do jogo pedagógico nas aulas. Campos, Bortoloto e Felício explicam que:

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (Cunha, 1988), e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003, p.48)

Como explicaram esses autores, o jogo pedagógico pode auxiliar as crianças a ter um melhor desempenho escolar. Assim sendo o jogo pedagógico pode ser utilizado como mais um recurso, um grande aliado para o processo de alfabetização e letramento dos alunos. Sobre isso, Kishimoto (2010, p.19) citando Soares considera que:

Alfabetização é “a ação de alfabetizar, tornar o indivíduo capaz de ler e escrever” (Soares, 1998, p. 31). Com o aparecimento do termo “literacy”, surge letramento, como ação de ensinar e aprender práticas sociais de leitura e escrita. O letramento envolve a identidade e agência do aprendiz na aquisição da linguagem, como comenta Soares (1998, p.30): “Ter-se apropriado da escrita é diferente de ter aprendido a ler e escrever: aprender a ler e escrever significa adquirir uma tecnologia, a de codificar em língua escrita e de decodificar a língua escrita; apropriar-se da escrita é tornar a escrita “própria”, ou seja, é assumi-la como sua “propriedade”.

Ainda falando sobre o letramento, a autora enfatiza que “a criança torna-se letrada na atividade situada, por meio de diferentes instrumentos sociais de comunicação, como computadores, internet, telecomunicações, fax, fotocópias, televisão, dramas, filmes, teatro e arte.[...]” (KISHIMOTO, 2010, p.20). Evidenciando que, como diz Freire (1989), a leitura de mundo vem antes mesmo da leitura da palavra. Nesse sentido, o autor compreende que o ato de ler não se esgota na decodificação pura da palavra escrita ou da linguagem escrita, contudo que se antecipa e se estende na inteligência do mundo. Complementando o que foi dito, Freire revela que não se pode reduzir esse ato:

ao ensino puro da palavra, das sílabas ou das letras. Ensino em cujo processo o alfabetizador fosse “enchendo” com suas palavras as cabeças supostamente “vazias” dos alfabetizandos. Pelo contrário, enquanto ato de conhecimento e ato criador, o processo da alfabetização tem, no alfabetizando, o seu sujeito. O fato de ele necessitar da ajuda do educador, como ocorre em qualquer relação pedagógica, não significa dever a ajuda do educador anular a sua criatividade e a sua responsabilidade na construção de sua linguagem escrita e na leitura desta linguagem. [...] (FREIRE, 1989, p.13)

Assim sendo, é preciso que o educador compreenda que quando o aluno chega na escola pela primeira vez, ele tem muito conhecimento de mundo e experiências de vida, isso é letramento. Ao ensinar qualquer conteúdo escolar é necessário começar perguntando o que os alunos já sabem sobre ele considerando o conhecimento prévio deles, colocando-os como centro de suas aprendizagens, explorando o conhecimento de mundo que cada um possui. Além disso, pode fazer uso do jogo pedagógico como aliado para alfabetização e letramento das crianças, uma vez que a elas gostam de novidades e interagem melhor ao ter a oportunidade de vivenciar o aprendizado de forma lúdica. Sobre isso, Nadaline e Final (2013, p.5) informam que:

Trabalhar o lúdico, implementando jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço escolar, proporcionará maior interesse ao aluno, que terá um desempenho melhor. Esta prática proporciona momentos de expor idéias no processo em diálogo, intervindo nas muitas formas de aquisição de conhecimento. [...]

A utilização do lúdico torna a aprendizagem dos conteúdos mais leve e dinâmica e através do diálogo é possível conhecer a realidade do aluno para relacionar o conteúdo com a experiência de vida dos mesmos.

Macedo, Petty e Passos, também enfatizam que:

[...] jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar). (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p.23-24 apud TASSI, BATISTA 2016, p.6)

Dessa maneira, o jogo pedagógico é uma importante ferramenta para o professor utilizar na sala de aula e incentivar os alunos a ter uma leitura prazerosa possibilitando o interesse e o gosto pela leitura desenvolvendo também, outras áreas do conhecimento. Concordando com Tassi e Batista (2016) os jogos contribuem para o enriquecimento do processo de aprendizagem, pois o ele permite a oportunidade de manipular, criar, recriar, inventar, colaborando para que aluno possa elaborar suas próprias estratégias, possibilitando desenvolver seu raciocínio, colaborando para resolução das situações problemas que ocorrem no seu cotidiano.

3 JOGO: BRICANDO E RIMANDO

A ideia da construção do jogo: Brincando e Rimando, surgiu a partir das propostas de atividades envolvendo jogos nas disciplinas: alfabetização e linguística

e alfabetização matemática. Ele foi baseado no “manual didático: jogos de alfabetização” e no estudo teórico das referidas disciplinas. Além disso, a proposta de construção do jogo era a partir de um texto lúdico e do resgate dos jogos que as crianças brincavam. Pensando nisso, reuni brinquedos (corda, bambolê, dado) comuns no cotidiano das crianças e os utilizei para a criação do referido jogo.

Ao construir o jogo: Brincando e Rimando, pensei em oportunizar às crianças um momento lúdico envolvendo movimentos pois é muito comum que elas permaneçam muito tempo sentadas, sem ter muita autonomia para se levantarem da cadeira, uma vez que a normalização escolar exige que os alunos tenham foco, e centre a atenção ao que o professor explica.

Sobre a normalização Foucault relata que:

O poder disciplinar age através da sanção normalizadora, que é o caráter da disciplina analisado por Foucault para mostrar como as instituições constituem seus próprios mecanismos de julgamento, pequenos julgamentos. A escola, por exemplo, funciona como um pequeno tribunal, com leis e infrações próprias para organizar as diferenças entre os indivíduos, atribuindo pequenas penalidades, bem como prêmios por merecimento. A sanção é normalizadora porque impõe a regra a todos os que dela se afastam, impõe “toda uma micropenalidade do tempo (atrasos, ausências, interrupções das tarefas), da atividade (desatenção, negligência, falta de zelo), dos discursos (tagarelice, insolência), do corpo (atitudes incorretas, gestos não conformes, sujeira), da sexualidade (imodéstia, indecência). (FOUCAULT, 2003, p.149, apud PORTOCARRERO, 2004, p.174)

Essa normalização exige algo que não seria o ideal para uma criança que está com toda a energia para gastar, o que ela considera “normal”: que as crianças passem várias horas sentadas e focadas nas explicações do docente, não é, pois as crianças estão descobrindo o mundo cheias de curiosidades.

Além de pensar na movimentação dos alunos, pensei em algo que pudesse interligar português e matemática e percebi que além dessas disciplinas o jogo poderia oportunizar o envolvimento de temas de outras disciplinas como: artes, (com a linguagem poética), geografia (com os pontos cardeais). Além de poder entrar em qualquer tema que o professor quisesse trabalhar, para isso seria necessário apenas mudar o texto que no exemplo do jogo foi “A Foca” por qualquer outro que possua rima e seguir os mesmos passos do jogo original. Assim sendo, o docente poderia, por exemplo, usar um texto que fale sobre o corpo humano, sobre o meio ambiente, ou qualquer outro tema.

A seguir descreverei o jogo: Brincando e Rimando.

JOGO: BRINCANDO E RIMANDO

CRIAÇÃO: Brenda Carina Guimarães Nascimento, discente do 6º período do curso de Pedagogia UNEB – Departamento de Ciências Humanas – DCH III Juazeiro-BA.

GÊNERO TEXTUAL: Poesia (A Foca - Vinícius de Moraes)

A Foca

Quer ver a foca

Ficar feliz?

É pôr uma bola

No seu nariz.

Quer ver a foca

Bater palminha?

É dar a ela

Uma sardinha.

Quer ver a foca

Fazer uma briga?

É espetar ela

Bem na barriga!

OBJETIVO DO JOGO:

Trabalhar os sons finais das palavras, para que a criança perceba que a escrita representa os sons da fala, e não os objetos em si e suas características identificando que a sílaba não é a menor unidade de uma palavra e que ela é constituída de partes menores e diferentes. Partes estas que estão dentro de um todo que é a poesia: “A Foca”.

FAIXA ETÁRIA: 6 e 7 anos ou a depender do desenvolvimento cognitivo dos sujeitos.

NÚMERO DE JOGADORES: Pode ser jogado com a turma inteira ou em grupos.

MATERIAL UTILIZADO: Corda; dois bambolês de cores diferentes ou giz; pincel; quadro; pirulitos; dado contendo as palavras: FELIZ, NARIZ, PALMINHA, SARDINHA, BRIGA, BARRIGA, para trabalhar a rima final das palavras (ênfase na sílaba final).

MODELO DO DADO

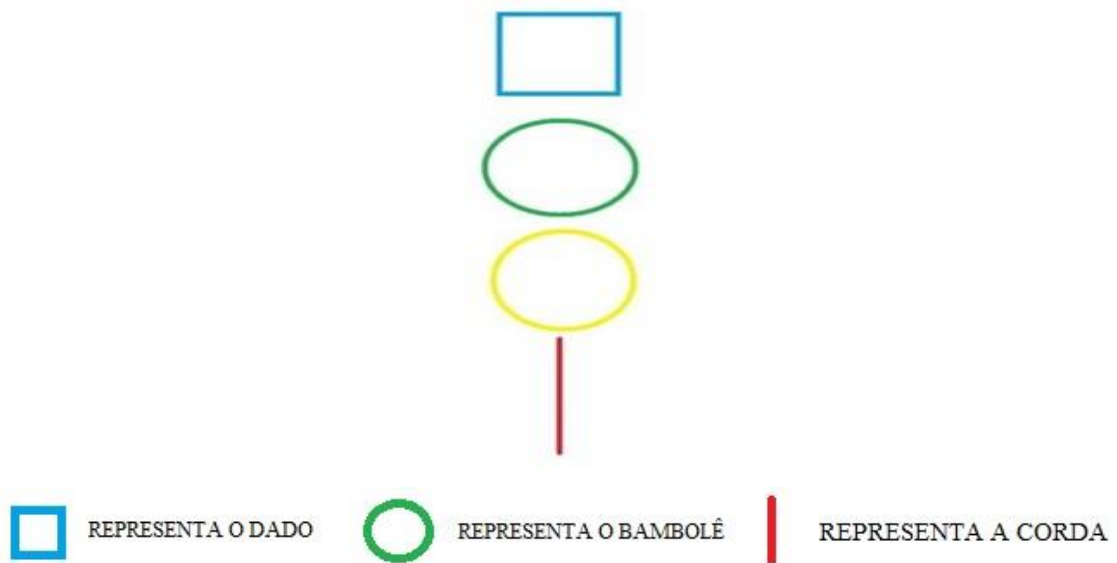


Passo a passo:

- O professor escreverá a poesia “A Foca” no quadro.
- Fará a leitura desta apontando com o dedo junto com os alunos.
- Colocará no chão a corda em linha reta seguida dos dois bambolês (caso não tenha o bambolê, o professor poderá desenhar dois círculos no chão com o giz) e do dado.

REGRAS:

- Cada aluno andará sobre a corda,
- Pulará cada bambolê com os pés juntos,
- Jogará o dado



-Localizará na poesia a palavra que terminar igual a representada no dado. Exemplo: se aparecer a palavra feliz, o aluno encontrará a palavra nariz e assim sucessivamente.

-Após isso, o professor irá trabalhar no quadro a parte da sílaba para fazer ligações no coletivo trabalhando as diferenças nos sons.

Exemplo:

FELIZ LIZ

NARIZ RIZ

Em seguida solicitará que as crianças apontem as diferenças.

CONTRATO DIDÁTICO

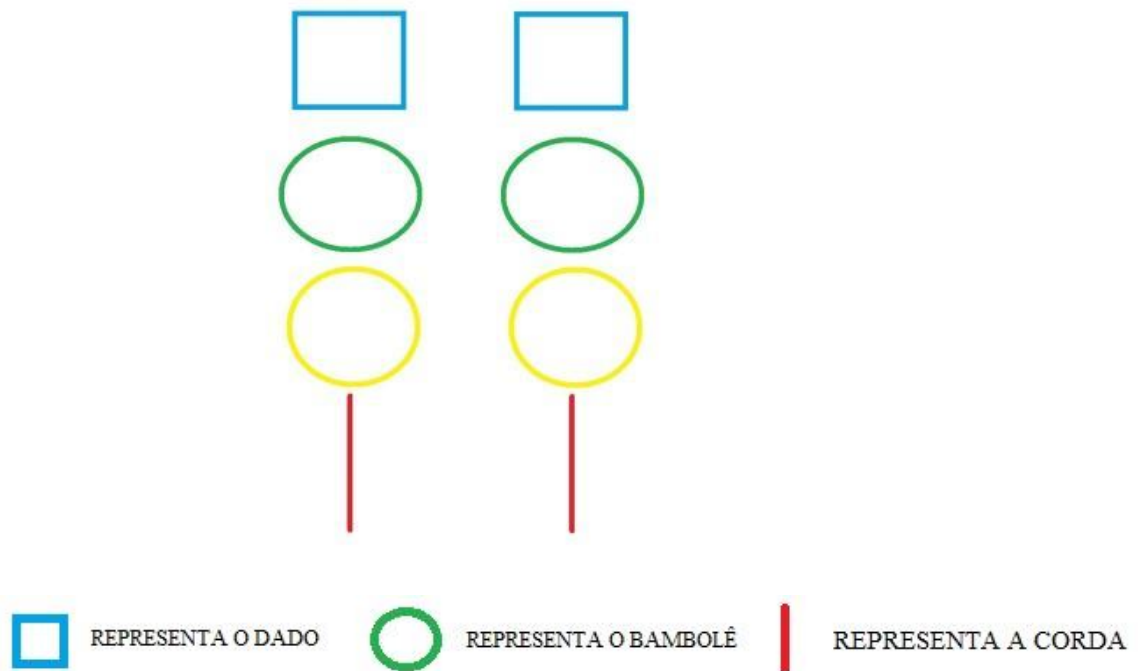
O professor precisa acordar com a turma que: Caso o professor não possa utilizar o jogo por muito tempo na aula, nem todos os alunos jogarão nesse dia. O grupo que não jogar nessa aula poderá jogar na próxima. Sendo um grupo um dia plateia, no outro jogadores, ou da forma que o grupo decidir...

- Após jogar o dado e falar a palavra que termina igual a representada no dado, o aluno receberá um pirulito.

Problematizar com as crianças questões como empurrar, respeitar a vez do outro de jogar

-Nos dias de jogo todos os alunos receberão o pirulito, independentemente de ter jogado.

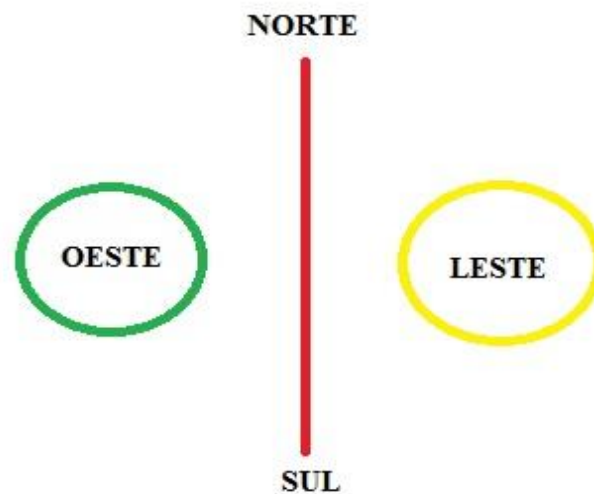
-Esse jogo poderá também ser trabalhado com dois grupos ao mesmo tempo, um de cada lado. Para isso é só dobrar o número de materiais. Como mostra a figura abaixo:



OBSERVAÇÕES:

Como já dito anteriormente, esse é um jogo interdisciplinar. Nele poderá ser estudado:

- As formas geométricas. (Linha reta, círculos, cubo...)
- Utilizando a corda, poderá desenvolver a noção espacial: direita, esquerda, para cima, para baixo. Bem como os pontos cardeais: norte, sul, leste, oeste. Para isso, é só mudar os materiais de posição e solicitar que o aluno vá para o local indicado como mostra a imagem que segue:



- Trabalha a coordenação motora.
- A linguagem poética, as cores,... etc.

Vale destacar que jogo partiu do gênero textual: poesia. Fiz essa escolha porque considero a poesia como pura ludicidade, a forma como acontece a harmonia entre as palavras penetram nossa imaginação e nos traz diferentes tipos de sentimentos ocasionando várias sensações e percepções. Concordando com Huizinga (2000), o que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras.

Salienta-se também que nesse jogo é possível utilizar diversos temas do cotidiano escolar com diferentes gêneros textuais propiciando as crianças a familiaridade com: poemas, parlendas, textos informativos, bilhetes, etc, de acordo com as suas necessidades, para que elas tenham um aprendizado significativo. Como se pode perceber o que se pretende também nesse estudo é destacar no jogo a tentativa de interdisciplinaridade no ensino. De acordo com Philippi (2013) o interdisciplinar consiste em um tema ou abordagem em que duas ou mais disciplinas intencionalmente estabelecem conexões para alcançar um conhecimento mais abrangente, nesse sentido, fazer uso da interdisciplinaridade no ensino pode facilitar a compreensão do educando através da ampliação do conhecimento. A junção do lúdico com a interdisciplinaridade pode melhorar a aprendizagem das crianças.

4 PERCURSO METODOLÓGICO

Para desenvolver a pesquisa utilizei a abordagem denominada de qualitativa e para resguardar a identidade dos sujeitos desse estudo (alunos do 2º ano do Ensino

Fundamental Anos Iniciais) e da escola da Rede Pública Municipal usei o pseudônimo de Escola Jardim. Escolhi a abordagem qualitativa porque tive interesse em compreender e analisar as atitudes, emoções e comportamentos das crianças principalmente durante a vivência do jogo pedagógico: Brincando e Rimando. Nesse sentido, Kauark, Manhães e Medeiros (2010) expressam que a pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números, dando ênfase a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados.

O método escolhido foi o fenomenológico pois esse método está relacionado a essência dos fenômenos. Anthea considera que o método fenomenológico:

oferece a possibilidade para compreender a experiência vivida das pessoas de um modo que outras metodologias não o fazem. Ele explica os aspectos mais profundos de uma situação, atentando-se ao humor, sensações e emoções – procurando encontrar compreensão sobre a experiência real e, o que ela significa para os indivíduos, bem como quais implicações ela traz (ANTHEA, 2015, apud SIANI; CORREA; CASAS, 2016, p.7)

Essa compreensão da experiência vivida dos alunos ficou mais evidente durante a análise da vivência do jogo: Brincando e Rimando em que busco entender as peculiaridades da vivência desse momento lúdico com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

Com base nos procedimentos utilizados a pesquisa pode ser classificada como estudo de caso. Pois foi realizada em uma única escola e em uma única turma. Para uma melhor compreensão sobre o estudo de caso, Gil (2010) explicita que o estudo de caso se baseia no estudo profundo e detalhado de poucos objetos permitindo um amplo conhecimento sobre estes. através do estudo de caso é possível explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos, preservar o caráter unitário do objeto estudado, descrever a situação do contexto em que está sendo feita determinada investigação.

Em relação as técnicas e procedimentos utilizados para o levantamento de dados optei pela observação participante, diário de bordo e questionário. De acordo com Lakatos e Marconi (2003) a pesquisa participante consiste na participação do pesquisador com a comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se

com ele e fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando participando das atividades normais deste.

Durante as duas semanas de estágio, fiquei próxima aos sujeitos da turma, professores e alunos. Participava das aulas, ficávamos juntos no intervalo, dialogávamos sobre temas escolares e do cotidiano. Na vivência do jogo Brincando e Rimando, conversei, ouvi, brinquei e analisei. Estive muito envolvida com as crianças, com os professores e demais sujeitos envolvidos no processo de investigação da pesquisa.

Sobre o diário de bordo utilizado como técnica de investigação, Yinger e Clark (1988, p.224 apud CAÑETE, 2010, p.62) dizem que ele pode ser considerado como “um registro de experiências pessoais e observações passadas, em que o sujeito que escreve inclui interpretações, opiniões, sentimentos e pensamentos, sob uma forma espontânea de escrita [...]”. Nesse sentido, considero que o diário de bordo foi fundamental para a minha pesquisa, possibilitando que ficassem registrados todos os detalhes pertinentes da vivência do jogo e observações do estágio Supervisionado II.

Quanto ao questionário, Lakatos e Marconi (2003, p. 201) explicam que ele é “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador [...]”. Considerei o questionário um instrumento excelente para os tempos de pandemia. Ele foi construído com perguntas abertas, permitindo ao informante responder livremente, usando sua própria linguagem podendo emitir suas opiniões. Por questão de segurança, para evitar contato físico, por conta do corona vírus, o questionário foi encaminhado para os 02 professores da turma do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Jardim pelo aplicativo google forms. No entanto, apenas um fez a devolutiva desse questionário.

5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES COLETADAS

Nesse capítulo relato detalhes observados dos sujeitos da pesquisa, além de descrever e analisar o jogo: Brincando e Rimando que foi vivenciado com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Jardim.

Consegui realizar esse estudo através da observação e intervenção (com o jogo: Brincando e Rimando) no Estágio Supervisionado II, na turma do 2º ano do

Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Jardim em Juazeiro-Ba. Esse estágio aconteceu em dupla, durante 2 semanas (a primeira semana ocorreu do dia 05/08/19 ao dia 09/08/19 e a segunda, do dia 19/08/19 ao dia 23/08/19). Minha colega e eu vivenciamos dois jogos na referida escola. Mas nesse estudo focarei apenas no jogo: Brincando e Rimando que foi criado e apresentado por mim para a turma do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

Ao chegarem na Escola Jardim (às 13:00), primeiramente os alunos passavam pelo momento chamado de acolhida. Nessa acolhida, os alunos eram recebidos com músicas infantis, brincadeiras pedagógicas em que todos participavam, e faziam a oração do Pai Nosso e rezavam o Ave Maria. Além disso, recebiam avisos, notificações para dar aos pais, entre outras coisas. Durante a acolhida os alunos ficavam enfileirados por série e ao término (13h 15), cada fileira ia para sala de aula começando pelo primeiro ano, depois o segundo e assim sucessivamente até chegar ao quinto ano. Às 13h15 a aula começava.

A série na qual realizei minha pesquisa (2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais) era composta por 21 alunos e 2 professores: uma regente e outro de apoio para auxiliar uma aluna surda. Vale destacar que, havia muita interação e diálogo entre todos. Inclusive com a aluna surda. O professor de apoio também é surdo e consegue fazer leitura labial, compreendendo tudo que é falado. Uma vez por semana ele ministrava aula de libras para toda turma. Os alunos já tinham aprendido: apresentação e cumprimentos, o alfabeto, os materiais escolares, as cores, as frutas, os números e muito mais.

Quanto as aulas dos professores, percebi que a maneira como eles encaminhavam os trabalhos permitia que todos se comunicassem muito bem com a aluna surda, ela conversava bastante com os demais colegas. Às vezes a professora tinha que pedir para ela parar de conversar. Algo que facilitava essa comunicação além das aulas de libras é que na mesa de cada estudante além de ter o alfabeto com as letras maiúsculas e minúsculas tinha o alfabeto em libras.

Além disso, a docente gostava de usar os jogos pedagógicos em suas aulas. No dia 06/08/2019 os alunos executaram o jogo chamado de tapa nos números e a professora assim procedeu:

Antes de iniciar o jogo tapa nos números, a professora escreveu vários números espalhados por todo o quadro e entregou a dois alunos uma mão de EVA colada em um palito de churrasco. Nesse jogo só podem jogar dois jogadores por vez. Eles ficam emparelhados como em uma pista de corrida e aguardam o questionamento da docente, em seguida tem alguns segundos para localizarem a resposta no quadro e ao sinal da docente correm e colocam a mão de Eva sobre a resposta. Quem colocá-la no local correto ganha. A primeira pergunta foi: quanto é 5+6? Os alunos fizeram a conta e correram para colocar a mão sobre o resultado. O que colocou a mão de EVA sobre o número 11, venceu. (DIÁRIO DE BORDO, 06/08/2019)

Durante a execução desse jogo, alguns alunos se divertiam, outros comemoravam quando ganhavam e muitos alunos choravam ao perder. Ao que se refere a frustração da perda no jogo, Kishimoto (2017, p.17) apoiado em Vygotsky aponta:

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa, em processos catárticos, situações extremamente dolorosas.

Nesse sentido, também existe aprendizado na perda de uma partida de jogo. Na vida nem sempre podemos vencer, é necessário discutir e ensinar isso a criança para que no futuro ela consiga agir melhor diante das frustrações. Além disso, a docente relatou que também utiliza o jogo tapa na palavra, em suas aulas de português. Explicou que é necessário seguir os mesmos procedimentos do jogo tapa nos números, a diferença está na troca dos números escritos no quadro pelas palavras. Assim sendo, os alunos colocam a mão de EVA na palavra solicitada.

No dia 22 de agosto de 2019, vivenciamos o jogo Brincando e Rimando. Nesse dia estavam presentes 16 alunos, dentre eles apenas 3 não sabiam ler convencionalmente. Como o espaço da sala de aula era pequeno, organizamos as cadeiras e mesas em um semicírculo. Uma parte da turma ficava sentada esperando a vez de jogar e a outra parte aguardava na fila.

Ao explicar o jogo para as crianças notei que elas ficaram felizes e ao mesmo tempo ansiosas para jogar. Expliquei as regras do jogo, que tinha que jogar um de cada vez, falei sobre a importância de respeitar a vez do outro, entre outras questões. Ressalto que a perspectiva do jogo não era incentivar o individualismo. Esse não é um jogo para ganhar em si, mas voltado para a aprendizagem. Após a apresentação do recurso pedagógico fui a primeira a jogar para servir de exemplo. Andei sobre a corda me equilibrando, pulei sobre os bambolês, joguei o dado e li a palavra que

apareceu: palminha. Após isso, localizei na poesia a palavra que rimava: sardinha. Na nossa investigação, para preservar a identidade das crianças, no lugar de seus nomes usarei nome de flores.

Em seguida, Rosa andou sobre a corda se equilibrando, pulou sobre os bambolês, jogou o dado observou, e leu a palavra que apareceu: briga. Após isso, localizou na poesia a palavra que rimava: barriga. E logo depois recebeu balas.



Durante esse tempo, alguns colegas conversavam, outros pediam silêncio, outros ficavam focados nos movimentos de Rosa, outros riam. Quando Rosa respondeu a palavra corretamente, todos bateram palmas.

Depois foi a vez de Lírio. Ele teve dificuldade em se equilibrar sobre a corda (caminhar em linha reta), pulou sobre os bambolês, jogou o dado e leu sem dificuldade a palavra que apareceu: sardinha. Após isso, localizou na poesia a palavra: palminha. E logo depois recebeu as balas.

Durante esse tempo, os colegas estavam mais tranquilos e mais focados. Quando Lírio finalizou o jogo, todos bateram palmas.

Depois foi a vez de Violeta. Ela andou sobre a corda, pulou sobre os bambolês, jogou o dado, fez o sinal das letras: F, E, L, I, Z e com a ajuda dos colegas fez o sinal de feliz. Depois visualizou, com a ajuda dos coleguinhas, a palavra nariz na poesia e também fez o sinal das letras: N, A, R, I, Z e posteriormente fez o sinal de nariz. E em seguida, recebeu as balas.

Durante esse tempo, os coleguinhas repetiram os sinais das letras e das palavras: feliz e nariz. Ajudaram Violeta a concluir o jogo. Após isso, todos fizeram o sinal de palmas.

À medida que as palavras se repetiam os alunos falavam as palavras em coro, respondiam junto com quem estava jogando.

Apenas Cravo não quis jogar. Fiquei surpresa e inquieta, tentando entender o motivo pelo qual ele não quis jogar. Durante o intervalo perguntei a docente se ela imaginava a razão pela qual Cravo não quis jogar, expliquei que ele estava animado visualizando os colegas jogarem. Ela respondeu que ele era o mais velho da turma e ainda não reconhecia as letras do alfabeto e nem os números.

Diante disso, observei que havia em geral 3 tipos de comportamentos (em quem estava jogando) que me chamaram a atenção:

- 1- Alunos que conseguiram executar o jogo sem nenhuma dificuldade.
- 2- Alunos que apresentavam algumas dificuldades
- 3- Aluno que não quis jogar.

Vale destacar que os alunos que não conseguiam ler convencionalmente conseguiram finalizar o jogo com a ajuda dos colegas.

Depois de jogarmos, fiz alguns questionamentos para as crianças. Escrevi duas palavras que apareceram no dado no quadro e perguntei as diferenças e semelhanças:

FELIZ NARIZ – as crianças respondiam sem nenhuma dificuldade e ao mesmo tempo que a palavra feliz começava com “FE” e terminava com “LIZ”, e que a palavra nariz, começava com Na e terminava com “RIZ”. Além disso disseram que o “IZ” aparecia nas duas palavras.

Perguntei quantas letras possuía cada palavra. Responderam 5 em cada uma. Perguntei quantas letras ficariam se juntássemos a quantidade de letras das duas palavras e responderam rapidamente: 10.

Depois disso, peguei o dado e perguntei com qual figura geométrica ele se parecia. Responderem em coro que era um quadrado. Expliquei que se considerarmos apenas

a parte da frente seria um quadrado, mas se olhássemos o dado completo seria um cubo pois nele existem seis faces quadradas do mesmo tamanho.

Logo em seguida, peguei o bambolê, e fiz a mesma pergunta. Os alunos responderam que era um círculo. Perguntei-lhes se conheciam alguma outra figura geométrica. Responderam: retângulo e triângulo.

Após a aplicação do jogo, percebi que a interação e a motivação das crianças aumentam quando se utiliza de materiais lúdicos no ensino pois os jogos proporcionam contextos de aprendizagens significativas para os alunos. Mesmo o aluno que não jogou, ao observar os colegas jogarem pode ter aprendido algo novo.

Vale destacar que durante o jogo as crianças foram estimuladas a fazer uso do texto poético: A Foca que estava registrada no quadro. Uma estratégia que envolveu a leitura da poesia, gênero imprescindível na infância. Em seguida, foram desafiadas a procurar no texto palavras que rimavam com o final das palavras que estavam escritas no dado. Ao mesmo tempo estavam fazendo uso de um gênero textual e se apropriando dos sons das palavras, processos inseparáveis e necessários na alfabetização/letramento. Além dos aspectos cognitivos, extravasaram emoções e sentimentos.

Além disso, visualizamos a interdisciplinaridade, pois ao brincar com um único jogo as crianças vivenciaram mais de uma área do conhecimento. Também percebemos que a aprendizagem aconteceu em um clima colaborativo. Os alunos ajudavam os que estavam tendo dificuldade em reconhecer o que se pedia.

Para coleta de dados da minha pesquisa também utilizei o questionário procurando entender como os professores da turma pesquisada compreendiam o uso do jogo pedagógico nas aulas. Enviei para os dois professores da turma, no entanto só um fez a devolutiva. No questionário foi perguntado o que é um jogo pedagógico na opinião dos docentes. Obtive como resposta: “metodologia”. Compreendo que o jogo pode ser considerado um caminho pelo qual o aluno poderá obter o conhecimento. Assim sendo, o docente pode utilizar o jogo pedagógico com uma metodologia.

Também foi questionado se o professor faz uso do jogo para ensinar algum conteúdo de Português, matemática ou outra questão. O docente respondeu que sim, utilizou esse recurso no ensino de matemática ao ensinar os números em Libras. De acordo

com essa resposta consegui visualizar a utilização do jogo pedagógico como recurso interdisciplinar nas disciplinas de matemática e libras.

Um outro questionamento foi o que o docente diria a uma estagiária que tem interesse em aprofundar os estudos sobre os jogos e utilizá-los enquanto instrumento lúdico voltado para as aprendizagens de meninos e meninas. Como resposta o professor disse que os alunos conseguiriam aprender e colaboraria para o desenvolvimento dos alunos surdos. Nesse sentido, o docente também acredita que o jogo pedagógico contribui para o desenvolvimento dos alunos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa entendemos que a utilização do jogo pedagógico na sala de aula é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem das crianças, principalmente no processo de alfabetização e letramento dos alunos, pois o jogo auxilia no desenvolvimento das aprendizagens deles, oferecendo a oportunidade da convivência com as regras, desenvolvendo também os aspectos emocionais, morais, sociais e cognitivos podendo tornar o ensino mais dinâmico e envolvente. Compreendemos que os jogos pedagógicos não devem incentivar o individualismo, mas precisam ser voltados para a aprendizagem.

No referido estudo foi possível analisar que o jogo pedagógico contribui para o processo de aprendizagem para alunos no 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais na Escola Jardim em Juazeiro - BA, sendo um recurso que pode possibilitar a aprendizagem das crianças de forma lúdica e interdisciplinar, uma vez que ensina para além dos conteúdos escolares. Além disso, nesse estudo pudemos atingir os objetivos propostos.

Diante do exposto, pensamos que o jogo pedagógico merece um espaço e um maior tempo na prática pedagógica dos professores. Esperamos que essa pesquisa possa sensibilizar os docentes para a importância do uso desse recurso nas aulas, motivando-os a elaborar novos jogos didáticos.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, A. C. P. A. et al. Manual didático: jogos de alfabetização. **Brasília: MEC, 2008.**

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

CANETE, Lilian Sipoli Carneiro. O diário de bordo como instrumento de reflexão crítica da prática do professor. 2010.

DE LIMA, José Milton. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. **São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação**, 2008.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. Cortez editora, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Editora Perspectiva SA, 2000.

KAUARK, Fabiana da Silva; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. **Metodologia da Pesquisa: um guia prático**. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Alfabetização e letramento/literacia no contexto da educação infantil: desafios para o ensino, para a pesquisa e para a formação. **Múltiplas Leituras**, v. 3, n. 1-2, p. 18-36, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed.-São Paulo: Atlas, 2003.

NADALINE, M.; FINAL, A. R. O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem na língua portuguesa. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PPE. Cadernos PDE, Paraná**, v. 1, 2013.

PERAZOLLO, C. S.; BAIOTTO, Cléia Rosani. Jogos Didáticos no ensino de Ciências/Biologia: um recurso que auxilia na aprendizagem. **XVII Seminário Internacional de Educação no Mercosul**, p. 1-15, 2015.

PHILIPPI, Arlindo et al. Desenvolvimento sustentável, interdisciplinaridade e Ciências Ambientais. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, v. 10, n. 21, 2013.

PORTOCARRERO, Vera. Instituição escolar e normalização em Foucault e Canguilhem. **Educação & Realidade**, v. 29, n. 1, 2004.

SANTOS, Gislene. uso de jogos no ensino da matemática nas séries iniciais. 2016. Disponível

em:<http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/75/GISLENE%20RIBEIRO%20FERREIRA%20SANTOS_12319_assignsubmission_file_TCC%20Gislene%20formatado2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 23 de mar. de 2021.

SIANI, Sergio Ricardo; CORREA, Dalila Alves; LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Fenomenologia, método fenomenológico e pesquisa empírica: o instigante universo da construção de conhecimento esquadrihada na experiência de vida. **Revista de Administração Unimep**, v. 14, n. 1, p. 166-219, 2016.

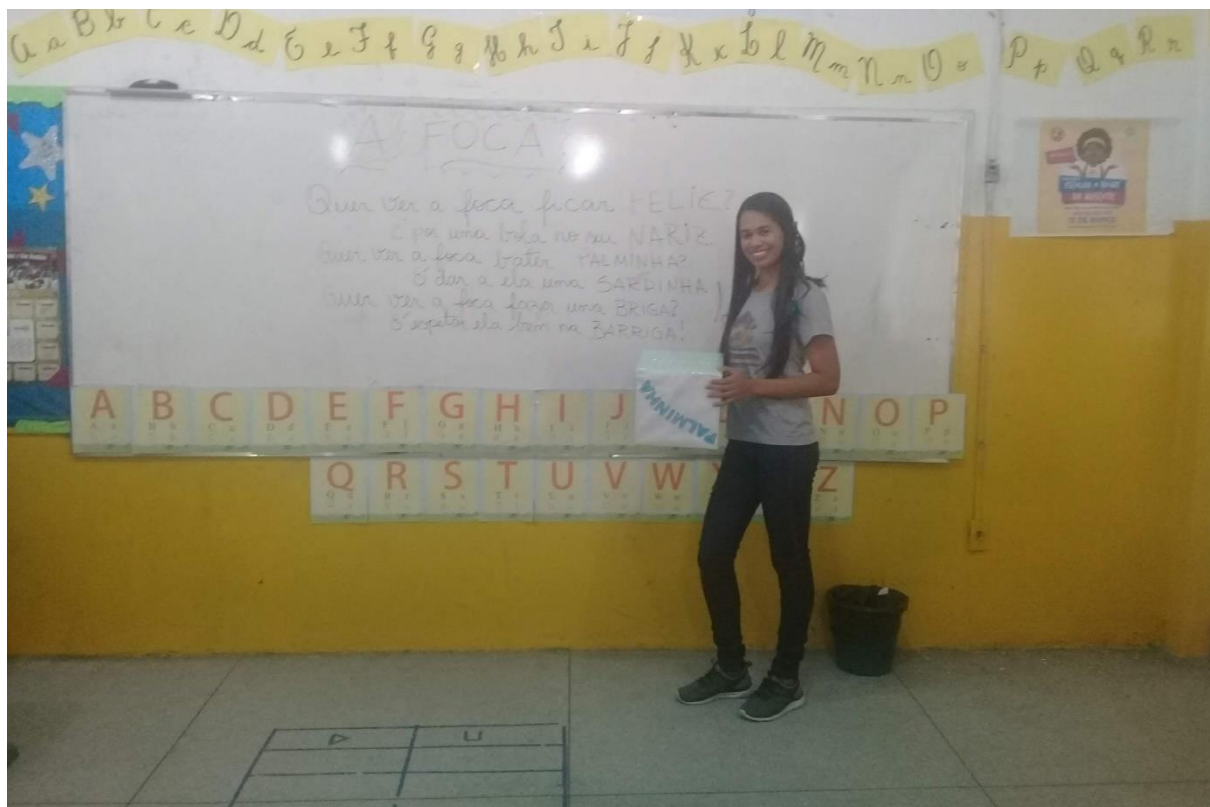
SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura-6**. Penso Editora, 1998.

TASSI, Roseli de Fátima; BATISTA, Cleide Vitor Mussini. A importância dos jogos na construção da leitura e escrita do aluno da sala de recursos multifuncional. 2016. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uel_roselidefatimatassi.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2021.

APÊNDICES

QUESTIONÁRIO:

1. Como docente dos Anos Iniciais/Ensino Fundamental, o que você diz a respeito da utilização do jogo pedagógico em sala de aula?
2. Na sua opinião os jogos aplicados em sua sala de aula, pelas estagiárias, contribuíram com as aprendizagens dos seus alunos? Por favor justifique a sua resposta.
3. Na sua opinião o que é um jogo pedagógico?
4. Em sua prática docente você faz uso desse recurso para ensinar algum conteúdo de Português, matemática ou outra questão? Se a sua resposta for sim, conte como você fez ou faz.
5. Professor (a), pela sua experiência em sala de aula, o que você diz a uma estagiária que tem interesse em aprofundar os estudos a esse respeito e, utilizar os jogos enquanto instrumento lúdico voltado para as aprendizagens de meninos e meninas?

ANEXO

Explicando o jogo: Brincando e Rimando