



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO: REFLEXÕES E DESAFIOS

Lília Cristina Silva Morais (IC)*

Divina Aparecida Modesto (FM)

Isadora Ribeiro da Silva (IC)

Kárita Lorena Borges da Silva (IC)

Luciene Santana da Silva (IC)

Rosemeire Almeida Oliveira da Silva (IC)

Universidade Estadual de Goiás-Campus Cora Coralina/Unidade Universitária de Itaberaí-Go

liliacsmorais@gmail.com¹

Resumo:

Este trabalho objetiva apresentar uma das atividades práticas desenvolvidas pelas alunas bolsistas do subprojeto Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) – Universidade Estadual de Goiás/UnU-Itaberaí em parceria com a Escola Municipalizada Modestina Fonseca. No subprojeto são desenvolvidas atividades que visam auxiliar o trabalho desenvolvido na escola pela equipe pedagógica, contribuindo assim com o processo de alfabetização e letramento dos alunos do ensino fundamental. Mesmo em período de aulas remotas devido à pandemia causada pelo Coronavírus, uma doença respiratória aguda grave (SARS-CoV-2), continuam sendo desenvolvidas atividades diferenciadas pelas pibidianas. Os recursos utilizados como método de trabalho são, dados levantados junto a equipe pedagógica, em relação às dificuldades e desafios encontrados na alfabetização durante as aulas remotas, observações feita nos grupos de whatsApp, pesquisas descritivas e a construção dos jogos e tutoriais ensinando as famílias juntamente com as crianças a confeccionarem esse material. Os resultados parciais apontam um maior interesse por parte dos alunos quando se utiliza os jogos como recursos pedagógicos, com aulas dinâmicas, diferenciadas e lúdicas, demonstrando a importância de se buscar novos recursos para empregar no processo de alfabetização e letramento principalmente nos anos iniciais.

Palavras-chave: Jogos. Educação Infantil. Recursos. Processo de Alfabetização.

¹ liliacsmorais@gmail.com



Introdução

Esse trabalho tem como princípio, descrever ações desenvolvidas pelas alunas bolsistas, no subprojeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, do curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Goiás /UnU-Itaberaí, em parceria com a Escola Municipalizada Modestina Fonseca, que atende crianças do 1º ao 6º ano do ensino fundamental.

Nesse trabalho buscamos apresentar a importância dos jogos no processo de alfabetização e letramento, e o quanto as aulas lúdicas e diferenciadas, podem contribuir com o desenvolvimento dos alunos, em especial aqueles que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem.

Para Rodrigues (2001), “O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem”.

A ação praticada foi desenvolvida inicialmente através de métodos indutivos, de natureza aplicada e pesquisa descritiva. A partir de sugestões levantadas pela equipe pedagógica e observações feitas pelas bolsistas por meio de grupos de WhatsApp, com objetivo de agregar, diversificar e dar maior dinamismo às aulas.

Nas reuniões semanais online realizadas entre a professora supervisora, coordenadora, e bolsistas do PIBID, foram realizados estudos teóricos de artigos como os publicados por Thales Valeriani e Alexsandro da Silva sobre o tema, em que a problemática parte de como usar o recurso; jogos na educação infantil, de modo a contribuir com o processo de alfabetização. Segundo Valeriani, (2021), “A relação entre diversão e aprendizado torna o processo de alfabetização mais lúdico, além de prazeroso e produtivo”.

Para fundamentação teórica do trabalho apresentado foi realizado estudos de obras de Ângela Maluf (2003), Gilles Brougère (1998), Maria Rodrigues (2001), Tales Valeriani (2021) e Tizuko Kishimoto (2017).

A partir dos jogos confeccionados no subprojeto, foi possível perceber que os alunos demonstraram interesse e ficaram extremamente satisfeitos em desenvolver atividades usando os jogos como recurso para auxiliar no processo de alfabetização,



bem como na construção desses materiais no decorrer das ações.

Material e Métodos

Após observações e levantamentos com a equipe pedagógica acerca de como poderíamos contribuir de forma significativa com o desenvolvimento dos alunos da escola municipalizada na qual desenvolvemos o subprojeto na cidade de Itaberaí, foram realizados estudos sobre essa temática, que aponta a importância dos jogos no processo de aprendizagem.

Valeriani fala que os jogos podem ser usados como uma estratégia para auxiliar as crianças nesse processo de aprendizagem e podem contribuir com o desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas à linguagem, audição, raciocínio lógico, espacial e a socialização.

Assim como Tales Valeriani, Maluf diz que: “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades (...) Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”. (MALUF, 2003, p. 9).

Após as leituras de artigos escritos por Alexsandro da Silva e Tales Valeriani, ficou definido em uma reunião realizada através da plataforma do google meet as ações a serem desenvolvidas. Em que foi realizado pesquisas na internet, no Instagram da Jakeline Nunes, uma especialista em recursos pedagógicos para alfabetização, no qual cada bolsista escolheu um jogo para ser reproduzido.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) vem-nos afirmar que, “O brinquedo e as brincadeiras favorecem o desenvolvimento da linguagem, pois a criança amplia o repertório de novas palavras ao manusear objetos diversificados e diferentes situações” (BRASIL, 1998, p.23).

Com o intuito de suprir as dificuldades de aprendizagem das crianças que acompanharam as aulas de casa por meio de aplicativos e redes sociais devido a pandemia causada pelo Covid 19, procuramos confeccionar jogos usando materiais simples, de fácil acesso e reciclados, para que esse material pudesse ser reproduzido pelas crianças juntamente com seus responsáveis.





Foram gravados também vídeos ensinando o passo a passo de como construir os jogos e disponibilizados nas redes sociais. Todo material confeccionado pelas bolsistas do PIBID, entregue à escola para compor o acervo de recursos pedagógicos e inicialmente com a possibilidade desse material ser emprestado para as crianças que por algum motivo não consiga reproduzi-los em casa. Sobre isso Brougère revela que:

O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis. (BROUGÈRE, 1998, p.57).

Podemos dizer que todo jogo é educativo, mas para que o jogo pedagógico cumpra a sua finalidade é preciso que ele seja pensado para atender a uma demanda. Como um recurso, um jogo estruturado, planejado, para auxiliar de forma significativa no processo de alfabetização. Para isso é preciso preparar as crianças, fazer a mediação, familiarizá-las com as regras, para que a finalidade desses jogos seja atingida e que elas aprendam se divertindo.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 29), “É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa”.

O trabalho pedagógico a partir da utilização de recursos lúdicos, como os jogos, brinquedos e brincadeiras, possibilita ao professor uma aprendizagem real, significativa e prazerosa. Contribuindo com o desenvolvimento emocional, físico, motor, cognitivo e social dos alunos.

Resultados e Discussão

As práticas desenvolvidas pelo subprojeto visam realizar atividades lúdicas e diferenciadas para contribuir com a aprendizagem dos alunos, sendo os jogos pedagógicos uma das ações escolhidas para colocar em prática pelo subprojeto do





PIBID na cidade de Itaberaí, considerando as dificuldades encontradas por alunos da Escola Municipal Modestina Fonseca.

Os jogos pedagógicos confeccionados pelas bolsistas e entregues a unidade escolar foram a reta numérica, roleta gire forme palavras, lupa alfabética e numérica, palavra dentro da palavra, trilha das vogais, adivinhas do alfabeto, formando palavras, sílabas em EVA, como pode ser observados na imagem a seguir:



Figura 1. Jogos e tutoriais produzidos pelas bolsistas do PIBID em Itaberaí-2021.



Figura 2. Aluno usando os jogos pedagógicos confeccionados pelas bolsistas do PIBID na Escola Municipalizada Modestina Fonseca





Essa é uma ação em andamento com resultados parciais, de modo que na primeira fase de execução teve um resultado satisfatório, apesar da dificuldade de contato com algumas crianças. Recentemente com o retorno gradativo das aulas presenciais está sendo possível dar continuidade na segunda fase do projeto com a utilização dos jogos na unidade escolar promovido pelas alunas bolsistas, que estão frequentando a unidade acompanhando de perto os alunos, auxiliando o trabalho desenvolvido pelas docentes. Segundo Kishimoto:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2017, p.46)

Os jogos confeccionados contribuem no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, psicomotora e cognitiva. Com a possibilidade de ser usado, de diferentes modos a depender da necessidade do professor e do conteúdo planejado, auxiliando na identificação das letras e números, em operações matemáticas, na leitura, na formação de palavras, na divisão de sílabas, associação entre nome e imagem, raciocínio lógico, fonológico e psicomotor. Sobre isso Kishimoto afirma que:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2017, p.45)

A partir dessa premissa, verificamos que a utilização dos jogos traz a possibilidade de ensinar o conteúdo de forma espontânea, em que a criança aprende explorando, divertindo, adaptando, fixando a aprendizagem, a interação e potencializando o raciocínio lógico crítico e criativo.

Considerações Finais

Com o desenvolvimento desse projeto foi possível perceber uma mudança em





relação à forma de visualizar esse processo como um todo, mediante a possibilidade de trabalhar com aulas mais dinâmicas e conteúdos diversificados.

Nas aulas remotas, notamos que as professoras regentes da unidade escolar já tentavam desenvolver aulas diferenciadas, sendo assim contribuimos ajudando a desenvolver e colocar em prática esse projeto. Assim como também foi possível realizar outras ações, voltadas a atender as necessidades previamente observadas, e executadas a partir de fundamentações teóricas, contribuindo com um processo de formação acadêmica diferenciada.

Também foi possível observar que a cada ação desenvolvida no projeto, os professores se motivavam a propor aulas mais dinâmicas e diferenciadas, o que certamente contribuiu com esse período em que as aulas estão sendo acompanhadas pelos alunos em sua casa. Afinal o que se esperava ser uma medida paliativa e passageira, persistiu por quase dois anos, o que estava se tornando cansativo e desmotivador para muitas crianças. Sendo assim, o projeto acabou estimulando e incentivando práticas diferenciadas, atraindo a atenção dos alunos.

Atualmente o cenário indica um retorno gradativo dos alunos na instituição escolar, que aos poucos estão retomando as aulas presenciais na escola, sempre com a preocupação e cuidado, pensando na segurança e bem estar de todos (alunos, funcionários e famílias) envolvidos nesse processo direto e indiretamente, o que possibilita colocar em prática o uso dos jogos como material de apoio dentro da escola pelas bolsistas, finalizando assim essa ação.

Agradecimentos

Enquanto Bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Docente, e alunas em formação do curso de Pedagogia na Universidade Estadual de Goiás/UnU-Itaberaí agradecemos as instituições pela oportunidade de participar de um subprojeto que tem agregado muito conhecimento em nossa formação acadêmica. Com o projeto temos a oportunidade de acompanhar de perto o trabalho desenvolvido na prática, no dia a dia por profissionais em atuação.

Agradecemos a todos envolvidos no subprojeto direto e indiretamente, em especial a nossa coordenadora e supervisora, estendendo a todas as docentes que tivemos a oportunidade de acompanhar o trabalho que desenvolvem na Escola Municipalizada Modestina Fonseca e toda equipe envolvida.





Referências

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação* e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: v. 1 e 2, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, SP: Cortez, 2017.

RODRIGUES, Maria. **O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

VALERIANI, Tales. **Jogos de alfabetização: é possível aprender brincando?**. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/revista/jogos-de-alfabetizacao-e-possivel-aprender-brincando>> Acesso em: maio de 2021.





01, 02 e 03
dez. 21

Desafios e Perspectivas da
Universidade Pública
para o Pós-Pandemia



www.cepe.ueg.br

realização



Universidade
Estadual de Goiás

