

Revista Gepesvida

Edição Especial

<http://www.icepsc.com.br/ojs/index.php/gepesvida>

Número 12. Volume 5. 2019-2. ISBN: 2447-3545.



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: EXPERIÊNCIA DO PROJETO DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Alan Eder Pereira¹
Ana Cláudia Vilela²
Luana da Cunha³

RESUMO

Esse artigo trata de uma pesquisa de campo e de um estudo bibliográfico por intermédio da experiência vivenciada pelos acadêmicos do curso de Pedagogia do Centro Universitário Municipal de São José (USJ), que fazem parte do Projeto de Residência Pedagógica desta instituição. Esse artigo tem o propósito de relatar a experiência dos Residentes no projeto de Residência Pedagógica (RP) do Centro Universitário Municipal de São José (USJ), numa turma do segundo ano do ensino fundamental do Colégio Municipal Maria Luiza de Melo. Aborda-se os objetivos, competências e habilidades do processo pedagógico conforme os fundamentos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para aliar a teoria com a prática da alfabetização de crianças que estão no segundo ano do ensino fundamental, tendo como norte deste processo, os jogos educativos e os jogos educativos. Dentro desta perspectiva acreditamos que a alfabetização não se faz somente utilizando cadernos, livros e aulas maçantes, é possível utilizar diversos jogos e atividades e alcançar um mesmo objetivo.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos, jogos educativos. Projeto de Residência Pedagógica.

¹ Acadêmico do curso pedagogia – 6ª fase - Centro Universitário Municipal de São José. alaneder@bol.com.br

² Acadêmica do curso pedagogia – 6ª fase - Centro Universitário Municipal de São José. Anavilelamvkr@gmail.com

³ Acadêmica do curso pedagogia – 6ª fase - Centro Universitário Municipal de São José. luaninhabil18@gmail.com

Revista Gepesvida

ABSTRACT

This article deals with a field research and a bibliographic study through the experience lived by the students of the Pedagogy course of the São José Municipal University Center (USJ), which are part of the Pedagogical Residency Project of this institution. This article aims to report the Residents' experience in the Pedagogical Residency (RP) project of the São José Municipal University Center (USJ), in a second grade class of the Maria Luiza de Melo Municipal High School. The objectives, competences and skills of the pedagogical process are approached according to the foundations of the Common National Curriculum Base (BNCC), to combine theory with the practice of literacy of children who are in the second year of elementary school. educational games and educational games. Within this perspective we believe that literacy is not only done using notebooks, books and dull classes, it is possible to use various games and activities and achieve the same goal.

Keywords: Literacy. Games. Educational games. Pedagogical Residence Project.

1. INTRODUÇÃO

Esse artigo tem o propósito de relatar a experiência dos Residentes no projeto de Residência Pedagógica (RP) do Centro Universitário Municipal de São José (USJ). Essa ação teve com o eixo principal as estratégias utilizadas no processo de alfabetização por meio de jogos educativos. Todas as ações propostas estavam de acordo com a Base Nacional Comum curricular (BNCC), na qual foi abordado os objetivos, as competências e as habilidades que poderiam nos auxiliar na consolidação do processo de alfabetização das crianças do segundo ano do ensino fundamental.

Nosso aporte teórico se fundamenta na perspectiva de que o jogo e a brincadeira fazem parte da infância. Conforme Brougère (2002) os jogos compõem a cultura lúdica, representada por um conjunto de procedimentos que tornam o jogo possível. É a cultura lúdica que nos possibilita possuir referências que oportunizam a leitura do jogo/brincadeira, o que não poderia ser visto como tal por outras pessoas (BROUGÈRE, 1998^b). E, acrescenta que [...] são raras as crianças que se enganam quando se trata de discriminar no recreio uma briga de verdade e uma briga de brincadeira. Isso não é fácil para os adultos, sobretudo para aqueles que em suas atividades quotidianas se encontram mais afastados das crianças (BROUGÈRE, 1998^b, p.24).

A escolha do tema veio ao encontro da rotina da turma, na qual a professora regente toda sexta-feira tem uma metodologia diferenciada com jogos educativos, contemplando diversos componentes curriculares. Em nossas observações percebemos

Revista Gepesvida

que as crianças demonstram interesse em jogos coletivos e digitais, assim decidimos fazer um projeto abordando a temática tendo como eixo de organização o interesse das próprias crianças. O que destacamos aqui é a competência número 5 da BNCC quando afirma que a criança precisa:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9)

Está pode ser atrelada a competência 4 da BNCC que propõe que as crianças saibam

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Desse modo, os jogos coletivos e digitais proporcionam o desenvolvimento de partilha de informações e sentimentos, reflexão e ética nas diversas práticas sociais.

Assim, o tema escolhido tem por objetivo contemplar as crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, em fase de alfabetização, favorecendo a aprendizagem das diferentes linguagens tendo a ideia de “ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças, considerando tanto seus interesses e suas expectativas quanto o que ainda precisam aprender” (BRASIL, 2017, p. 57). Essa escolha irá proporcionar a valorização das diferenças e a coletividade durante a realização dos jogos educativos e jogos educativos. De acordo com Werneck (1997, p. 58) “incluir não é favor, mas troca. Quem sai ganhando nesta troca somos todos nós em igual medida. Conviver com as diferenças humanas é direito do pequeno cidadão, deficiente ou não”.

O jogo, além de ser veículo de expressão e socialização das diferentes práticas culturais da humanidade, é também uma atividade lúdica no qual crianças e adultos se envolvem num mundo imaginário, conduzido por regras próprias, que geralmente são pensadas a partir das regras sociais de convivência. Essa perspectiva vem ao encontro das competências da BNCC quando enfatiza que as crianças podem “produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (BRASIL, 2017, p. 9)

Revista Gepesvida

Utilizando a tecnologia digital, jogos educativos, jogos educativos, como ferramenta importante no contexto educacional, podendo promover a inclusão de todos as crianças durante as aulas, no qual é possível ensinar e aprender. Fazendo com que as crianças sejam formuladores de ideias não apenas receptores. Essa ideia se relaciona com a BNCC quando na competência 10 expressa que a criança precisa: “agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários”. (BRASIL, 2017, p. 10)

Trabalhar com jogos educativos e brincadeiras dentro da sala de aula, muitas vezes, desestabiliza e torna a aula dispersa para alguns professores, sendo assim será relatado como foi nossa experiência e como funcionaram as atividades com as crianças, mediante as mediações dos residentes. Autores como Froebel (2009) afirma que os jogos e as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não devendo ser consideradas como apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de o entender. Utilizando os jogos educativos realizamos uma prática pedagógica voltada para uma criança que é o sujeito da ação, e não sujeito-paciente.

As exigências sobre a atuação dos professores vêm-se modificando; o foco, antes baseado na memorização, passou a ser substituído pela capacidade de permitir a autonomia do indivíduo na produção e localização de conhecimentos. A escola passa a exigir novas características do docente, que deve ser capaz de estimular o aprendizado contínuo e o desenvolvimento de competências no estudante de modo que permitam a esse intervir na sociedade, buscando soluções para a resolução de situações-problema. Esse "novo" professor seria um organizador de situações de aprendizagem. (CAVALCANTE; LIMA, 2014, p. 30).

Nesse sentido, a residência pedagógica é a forma a observar as crianças e poder intervir de maneira significativa, trocando experiências com as mesmas, organizando situações de aprendizagem contextualizadas e significativas por meio dos jogos educativos. Essa ação tem conseguido promover reflexões interessantes sobre o trabalho dos preceptores, e dos residentes, uma vez que remodela a formação inicial por meio das observações e reflexões e intervenções propostas ao longo do programa.

Verificamos durante essa primeira fase da RP que ainda não é somente por meio da educação continuada que o docente desenvolve sua prática. Podemos considerar que é possível que isso seja feito durante a formação inicial, com estudantes de pedagogia que

Revista Gepesvida

estejam engajados com os propósitos do programa e com a BNCC que as políticas públicas de formação de professores para atuarem na Educação Básica, em especial no Ensino Fundamental. O auge do programa da RP é que contribui com a efetiva prática fazendo com que o residente não permaneça somente na condição estudante observador passivo, mas de autor de vivências significativas para a realidade de uma sala de aula.

O projeto ocorreu na Escola Municipal Maria Luiza de Melo, na sala do 2º ano, turma 22 com 20 crianças.

2. CURRÍCULO PENSADO A PARTIR DA BNCC

Dentro da escola, o currículo é um documento norteador para a prática pedagógica, referente aos conteúdos trabalhados. Sacristán (2000), afirma que o professor precisa ter consciência das teorias, valores e crenças que embasam a organização curricular da escola, ou seja, do currículo oculto presente nas práticas cotidianas.

A partir desta concepção apresentada por Sacristán (2000) sente-se a necessidade de reordenar/promover um conhecimento pertinente na busca do pensamento complexo em que a interdependência do todo e das partes, das ações e retroações se fundamentam.

O conhecimento pertinente deve enfrentar a complexidade. *Complexus* significa o que foi tecido junto; de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo (como o econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico), e há um tecido interdependente, interativo e retroativo entre o objeto de conhecimento e seu contexto, as partes e o todo, o todo e as partes, as partes entre si. Por isso, a complexidade é a união entre a unidade e a multiplicidade. Os desenvolvimentos próprios a nossa era planetária nos confrontam cada vez mais e de maneira cada vez mais inelutável com os desafios da complexidade. (MORIN, 2000, p. 38)

O desafio da complexidade é um aspecto essencial para os educadores que se propõem a transpor os limites da especialização e da fragmentação de sua própria formação. Neste percurso complexo, a transdisciplinaridade atravessa as disciplinas, às vezes, deixando-as em transe, pois os complexos de inter-multi-trans-disciplinaridade realizaram e desempenharam um papel fundamental na história das ciências (MORIN, 2000, p.115), na busca de uma visão mais aberta do ser humano e de currículo.

Assim, consideramos o currículo como uma caminhada historicamente construída e reconstruída pelo homem diante de suas necessidades, ou seja, é um

Revista Gepesvida

fragmento do conhecimento humano que geralmente é incorporado a práxis pedagógica, por meio de estratégias e metodologias. Do mesmo modo, o currículo é pensado e compreendido não apenas como um “processo de racionalização de resultados educacionais, cuidadosa e rigorosamente específicos e medidos” (SILVA, 2011, p. 12), mas, como uma teoria do currículo que pode considerar a experiência real, vivenciada e experimentada. Um currículo que considere:

[...] que as “teorias” do currículo a partir da noção de discurso, as definições de currículo não são utilizadas para capturar, finalmente, o verdadeiro significado de currículo, para decidir qual delas mais se aproxima daquilo que o currículo essencialmente é, mas, em vez disso, para mostrar que aquilo que o currículo é depende precisamente da forma como ele é definido pelos diferentes autores e teorias (SILVA, 2011, p. 14)

Igualmente, entendemos a partir de Sacristán (2013) que o conceito de currículo é num primeiro momento, uma invenção unificadora, que evita a arbitrariedade na escolha de o que será ensinado em cada situação, enquanto, em segundo momento, se orienta, modela e limita a autonomia dos professores. Essa polivalência ainda está presente em nossos dias. (SACRISTÁN, 2013, p. 17)

O currículo formal compreende o conteúdo das disciplinas e suas áreas que são estabelecidos pela legislação vigente e expressos pelas diretrizes curriculares. O currículo oculto compreende as influências que afetam o modo como as crianças aprenderem e, está relacionado a cultura de cada organização escolar, ou seja, trata-se os valores nos conteúdos de forma implícita, corresponde a tudo o que é ensinado na escola de forma não formal, e que não está documentado, por exemplo, a forma como o professor se veste, as formas de pensar, ideologias, gestos, entre outros.

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013, s.p.).

Neste sentido, a parte diversificada compreende os temas transversais no currículo da escola e que podem estar amparados pelo PPP (Projeto Político Pedagógico da Escola).

2.1 BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A Base Nacional Comum Curricular foi uma exigência dos organismos internacionais, da Constituição Federal de 1988, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996 e de três das metas do Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024. Em seu processo de organização, agrupa membros de associações científicas representativas de Universidades públicas, o Conselho Nacional dos Secretários de Educação (CONSED), a União Nacional dos Dirigentes Municipais da Educação (UNDIME) e basicamente representantes dos aparelhos privados de hegemonia da classe empresarial que compõem a ONG Movimento pela Base Nacional Comum.

A BNCC define três grupos de competências gerais que se inter-relacionam e perpassam todas as áreas e componentes curriculares da educação básica. São elas: competências pessoais e sociais, competências cognitivas e competências comunicativas. Essas “[...] visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva” (BRASIL, 2017, p. 4). O objetivo da competência comunicativa é:

[...] explicar, por meio de diferentes linguagens, fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais, valorizando a diversidade de saberes e vivências culturais; argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias e pontos de vista que respeitem e promovam os direitos humanos, o acesso e a participação de todos sem discriminação de qualquer natureza e a consciência socioambiental (BRASIL, 2017, p. 6).

Os princípios das competências pessoais e sociais são:

[...] conhecer, apreciar e cuidar de si, do seu corpo e bem-estar, e reconhecer e gerir suas emoções e comportamentos, com autocrítica e capacidade de lidar com a crítica do outro e a pressão do grupo; exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito; fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro, acolhendo e valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, sem preconceitos baseados nas diferenças de origem, etnia, gênero, orientação sexual, idade, habilidade/ necessidade, fé religiosa ou de qualquer outro tipo; agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BRASIL, 2017, p. 7).

Essas competências estruturam a BNCC e ressaltam o eixo do trabalho na diversidade, no pluralismo e na democracia (burguesa), uma visão de mundo pertencente ao discurso multiculturalista nos currículos escolares.

Revista Gepesvida

A BNCC trata da organização dos componentes curriculares que devem ser estudados durante o ano letivo, conforme informa o site Movimento pela Base Nacional Comum (2018, on-line). “A Base Nacional Comum Curricular define os conhecimentos e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros têm o direito de aprender, ano a ano, durante sua trajetória na Educação Básica”. Nesse sentido, a BNCC prevê o que ensinar. Deixa claro o que cada aluno precisa aprender em cada ano escolar.

De acordo com o site do MEC para divulgar a Base Nacional Comum Curricular, fica claro para todos quais são os elementos fundamentais que precisam ser ensinados nas áreas de conhecimento: na matemática, nas linguagens e nas ciências da natureza e humanas. A base é parte do currículo e orienta a formulação do Projeto Político-Pedagógico das escolas, permitindo maior articulação deste.

2.2 DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS APLICADAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013) representam uma política regulatória, que atinge escolas e os sistemas de ensino por meio da regulamentação da dimensão da dimensão Pedagógica. Conforme o 2º parágrafo do artigo 13, do capítulo I referente às Formas para a Organização Curricular.

Na organização da proposta curricular, deve-se assegurar o entendimento de currículo como experiências escolares que se desdobram em torno do conhecimento, permeadas pelas relações sociais, articulando vivências e saberes dos estudantes com os conhecimentos historicamente acumulados e contribuindo para construir as identidades dos educandos (BRASIL, 2013).

Quanto ao currículo do ensino fundamental, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica afirmam ser um currículo que possui uma Base Nacional Comum, mas complementada por cada instituição de ensino que oferece esse nível de ensino, oportunizando a formação básica do cidadão com a sua realidade local, as características da sociedade, da cultura e da economia.

Assim, com base no Artigo 15 da resolução 7/2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica, os componentes curriculares obrigatórios para o Ensino Fundamental.

Revista Gepesvida

Cabe, também, ao ensino fundamental, a alfabetização e o letramento dos alunos que ingressam no primeiro ciclo, entretanto, não significa passar para as crianças de seis anos os conteúdos e atividades que eram dadas para as crianças que ingressaram com sete anos no primeiro ano, antes da lei do ensino fundamental de nove anos, portanto, esses conteúdos deverão ser desenvolvidos de acordo com as necessidades das crianças e respeitando, também, sua faixa-etária, lembrando que, até então, faziam parte da Educação Infantil.

3. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DOS ANOS INICIAIS

Durante nossa história, muitos teóricos comprovaram o sucesso em aliar o lúdico com a alfabetização, sendo fundamental para o processo de ensino e aprendizagem as brincadeiras e os jogos fazerem parte do ambiente escolar. E, nesse sentido, “[...] não concordamos com o fato de deixar o processo educativo nas mãos das forças espontâneas da vida [...]” (VIGOTSKI, 2003, p.77).

Quando usamos a palavra lúdico nos referimos ao sentido de atividades que possibilitam o desprendimento do real, da percepção imediata, e que se estão relacionadas com o acesso ao simbólico e à cultura. Isso inclui a brincadeira e o jogo como jogos educativos construídas socialmente. Para Dewey (1952), é em seu ambiente natural que a crianças terá um desenvolvimento seguro. O jogo já faz parte do ambiente natural da criança, correspondendo assim a seus interesses.

Assim, para analisar a atividade lúdica concreta na criança, é necessário penetrar sua psicologia verdadeira, no sentido que o jogo tem para a criança, e não, simplesmente, arrolar os jogos a que ela se dedica. Só assim o brinquedo surge para nós em seu verdadeiro conteúdo interior (LEONTIEV, 2014, p.142)

A partir da manipulação de diferentes materiais, ela passa a reinventar as coisas que já existem de maneiras mais complexas. A criança evolui internamente, transformando o lúdico em linguagem abstrata.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p.13).

Revista Gepesvida

É possível desenvolver atividades com jogos e brincadeiras, contemplando diversas disciplinas pois eles auxiliam a criança no processo de alfabetização. Os jogos no ambiente escolar facilitam o processo educativo, fazendo com que a aprendizagem seja mais prazerosa e significativa. Sabendo que os jogos estão presentes desde os primeiros momentos de vida do bebê, segundo Leontiev [...], a estrutura da atividade lúdica é tal que ocasiona o surgimento de uma situação imaginária (LEONTIEV, 2014, p.127). O jogo além de ser veículo de expressão e socialização das diferentes práticas culturais da humanidade, é também uma atividade lúdica no qual, crianças e adultos se envolvem num mundo imaginário, conduzido por regras próprias, que geralmente são pensadas a partir das regras sociais de convivência.

Assim, entendemos que os “jogos educativos ” a brincadeira/o jogo de faz de conta e/ou jogo dramático, que envolvem a protagonização de papéis; e, a música, o desenho, a pintura e a literatura infantil – atividades criativas –, que proporcionam possibilidades de imaginação. Todas essas estratégias ou jogos educativos foram usadas durante a RP como forma de dinamizar as atividades propostas para o segundo ano do ensino fundamental e que ajudaram no processo de alfabetização das crianças. Compreendemos que o desenvolvimento dessas atividades nos processos educativos não deve restringir-se apenas a uma didática descontextualizada das “áreas do saber”, mas, sim, permitir que sua realização propicie relações significativas no processo de alfabetização.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções [...], estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p.46).

Os jogos no processo de ensino-aprendizagem são importantes, a partir deles o professor consegue entender seus alunos. Nesse sentido, as brincadeiras e os jogos assumem um papel essencial no processo de escolarização, na medida em que, na realização de ações e práticas pedagógicas, potencializa o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças, principalmente por serem atividades que exprimem a relação da criança/mundo, permitindo apropriações das produções culturais organizadas historicamente.

Revista Gepesvida

Ribeiro (2004) destaca que a transição entre a educação infantil para os anos iniciais do ensino fundamental, a criança passa por várias mudanças, biológicas, comportamentais e físicas. Essas mudanças influenciam diretamente no processo de aprendizagem. Os conteúdos de ensino devem ser trabalhados com métodos diferenciados, para aproximar e estimular os alunos. Para isso os jogos são excelentes como estratégia de ensino, no qual é possível aprender regras sociais brincando. Conforme Kishimoto:

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (1994, p.13)

Os jogos de regras são importantes no processo de ensino e aprendizagem, sendo necessário que os professores tenham uma intencionalidade pedagógica com o seu uso para com os discentes. Estimulando situações diferenciadas em sala de aula, utilizando o lúdico com jogos e brincadeiras como estratégias alternativas de ensino, o professor faz com que o aluno de significado ao que está aprendendo. Modificando a didática o ensino ganha qualidade, tornando assim o processo de ensino-aprendizagem prazeroso, respeitando a singularidade de cada aluno.

3.1 ALFABETIZAÇÃO POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS

Para Ferreiro (2011) no Ensino Fundamental I as crianças aprendem a ler e a escrever com o alfabeto nas paredes, conteúdos no quadro, com palavras que eles não compreendem, contribuindo para a formação de analfabetos funcionais. Devemos ter a consciência que a alfabetização é uma técnica, e quem aprende é um agente ativo construindo e modificando suas percepções, não podendo ser interrompido de forma opressora.

Nosso fazer pedagógico deve ser repensado constantemente, respeitando o tempo de cada criança, não compete somente ao professor decidir o deve ser ensinado ou não. No mundo as palavras estão por todos os lados, a criança acaba aprendendo mesmo quando não se tem a intenção de ensinar. .

Revista Gepesvida

As crianças já conhecem muitas palavras por causa de objetos, códigos, símbolos, que fazem parte do seu cotidiano. O professor deve ter um olhar sensível considerando a maturidade de cada criança, para assim de uma forma lúdica enriquecer ainda mais o seu repertório de conhecimento, oportunizando a aprendizagem que a criança necessita em um determinado momento. Os jogos podem proporcionar no processo de alfabetização o uso e funções da leitura e escrita, dando significado no que se escreve ou lê, facilitando o letramento.

Alfabetização por meio de jogos educativos e atividades virtuais é um meio e oferecer um espaço de aprendizagem motivador e prazeroso para as crianças, saindo muitas vezes das salas de aula para um ambiente novo, ambiente este que está inteiramente ligado a suas vidas fora da escola na maioria das vezes, utilizar computadores, notebooks, não somente como entretenimento e sim com ambientes *onlines* de aprendizagem, é uma forma de mostrar a mil e uma utilidades das tecnologias.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções [...], estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p.46)

Resolver problemas, contas, organizar frases, formar palavras, fora dos cadernos, fazem com que matérias e disciplinas que as crianças não demonstram muito interessante, sejam esperadas com ansiedade e vontade de aprender, pois sabem que serão utilizadas novas técnicas e modos de aprendizagem. Mesmo que para isso os professores precisem sair de suas zonas de conforto para planejarem e promoverem essas aulas mais elaboradas.

A questão do uso ou não das Tecnologias Digitais na escola teria uma relação direta com a tomada de consciência da cultura escolar e, de certo modo, dependente da concepção pedagógica de ensino e aprendizagem. A ideia de problematizá-la está nas observações que fiz quando pude perceber que a recusa das TD nas práticas escolares era uma tendência entre os professores que tinham uma concepção pedagógica baseada, predominantemente, na transmissão do conhecimento e verticalização dos conhecimentos com pouca abertura para pensar sobre as mudanças na escola a partir dos novos instrumentos digitais, talvez, pela pouca ou nenhuma fluência digital [...] (NETO, 2015 p.153).

Revista Gepesvida

Utilizar a tecnologia em sala de aula para a alfabetização das crianças apesar de ser contraditório muitas vezes para os professores que ainda não fazem o uso da mesma, é extremamente importante. E em nossas intervenções fizemos aulas virtuais, onde levamos o computador para a sala de aula e deixamos para que os alunos jogassem, no intuito de desenvolverem um bilhete, que era a atividade para o dia da intervenção. Ao pensar sobre a atividade, vislumbramos a necessidade de sair do caderno e utilizar a tecnologia para que fizesse mais sentido. Utilizamos o jogo Viagem Espacial, encontrado no *app* de aplicativos para baixar.

Quando ressaltamos o uso dos jogos educativos digitais estamos de um certo modo, falando de resgatar o espírito investigativo, relacionado à pesquisa e à resolução de problemas e, dessa forma, incentivando o desenvolvimento de habilidades ativas frente às tecnologias.

Durante o período de alfabetização, far-se-á necessário a utilização de jogos educativos, bem como jogos que além de ensinar atraem a atenção das crianças, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso, assim como os jogos.

Jogos ou brincadeiras pedagógicas são desenvolvidas com a intenção implícita de provocar uma aprendizagem significativa estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operária [...] aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica. (ANTUNES, 1998, p. 38)

O conhecimento a partir dos jogos educativos e ou das brincadeiras pedagógicas, fazem com que desperte ainda mais o desenvolvimento motor e psicomotor nas crianças, com as atividades propostas, trabalham a capacidade mental e investigativa ao tentar solucionar problemas, as habilidades motoras ao desenvolverem técnicas para vencer os desafios. Durante o período do estágio da residência pedagógica, foram feitas diversos jogos educativos com o intuito de proporcionar momentos agradáveis e de aprendizados mediados pelas estagiárias para com os alunos, momentos surpreendentes, planos sendo flexíveis conforme a necessidade e o desejo das crianças.

Os jogos educativos já vêm sendo utilizadas por diversos professores na alfabetização das crianças, a fim de alcançarem objetivos ainda maiores em relação aos aprendizados, os professores mesmo que na hora das brincadeiras devem respeitar o tempo e o espaço das crianças, acolhendo assim a todos.

Revista Gepesvida

4. METODOLOGIA DA PESQUISA

Tendo como ponto de partida a alfabetização, a partir de jogos, desenvolvemos este artigo por meio de pesquisas bibliográficas básicas, com abordagem qualitativa, observando e comparando as necessidades e abordagens dos autores referente aos jogos com as crianças.

A observação participante tem origem na antropologia e na sociologia e é geralmente utilizada na pesquisa qualitativa para coleta de dados em situações em que as pessoas se encontram desenvolvendo atividades em seus cenários naturais, permitindo examinar a realidade social (HOLLOWAY; WHEELER, 1996, s.p.).

Nossos objetivos foram exploratórios e descritivos, visando o conteúdo trabalhado, em que observamos as crianças, conversamos sobre os assuntos, perguntamos suas habilidades e necessidades e só depois exploramos alguns autores para o desenvolvimento das rotinas e intervenções.

5. ANÁLISES E RESULTADOS

Após a realização dos jogos educativos com base nas observações conseguimos identificar e salientar a real importância no processo de aprendizagem das crianças. O jogo se utilizado de maneira correta, e com objetivos de propiciar novos, ou conhecimentos que eles já possuem, de maneira concreta, ajuda na formulação de bases para os novos aprendizados.

Na turma havia muitas crianças, que ainda não estavam alfabetizadas, por esse motivo escolhemos o tema alfabetização, diante da necessidade dos alunos, com jogos educativos, que auxiliaram na aprendizagem. Procuramos utilizar o caderno poucas vezes, salvo quando necessário para fixação do conteúdo, pois se percebeu que havia uma barreira em escrever pois eram apenas copistas, ou seja copiavam somente o que havia no quadro sem entender o significado, os livros didáticos não foram utilizados na intervenção.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua

Revista Gepesvida

base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

Ao propormos as atividades e os jogos, a maioria das crianças aceitaram as propostas e as fizeram de maneira simples e divertida, mediados pelas residentes/estagiários e pela professora/receptora. Por meio dos jogos a relação das diferenças que existiam entre eles não aparecia, tentavam junto cumprir os desafios e ajudavam uns aos outros para conseguir os pontos. Procuramos também separar os grupos para fazerem novos amigos e as propostas aos poucos foi se concretizando e o relacionamento da turma aos poucos melhorando e se tornando mais acolhedor.

Ao fim de nossas intervenções percebemos uma evolução em todos os aspectos, junto a todos os outros residentes que também acompanharam a turma, percebemos que por algum momento fizemos a diferença na educação destas crianças, com jogos e atividades de acordo com suas vontades, nada forçado e sim entendendo cada necessidade e habilidade de cada criança.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Articular a alfabetização com os jogos educativos, se faz necessário para a melhor compreensão dos alunos no processo e alcance dos objetivos dos professores enquanto mediadores do conhecimento e dos saberes.

Professores alfabetizadores precisam estar ciente da visão de mundo das crianças, assim como, estarem dispostos a novos tipos de aprendizagem, utilizando as tecnologias a seu favor e não como um obstáculo para o conhecimento. A partir das intervenções percebeu-se que é possível sim alfabetizar por meio de jogos educativos a atenção das crianças se voltam ao novo e as mesmas ajudam com seus saberes já conquistados.

Novas técnicas de alfabetização estão sendo estudadas e desenvolvidas a todo momento, projetos de extensão e até mesmo disciplinas em currículos das faculdades, para atualização dos conceitos já utilizados pelos professores. Dentro desta perspectiva

Revista Gepesvida

acreditamos que a alfabetização não se faz somente utilizando cadernos, livros e aulas maçantes é possível utilizar diversos jogos e atividades e alcançar um mesmo objetivo.

Procuramos destacar na prática pedagógica proposta na RP, a importância de se pensar na escola autônoma, com liberdade de pensamento, mas em acordo mútuo com o PPP da escola e a proposta curricular do município que precisam ser repensados e adequados a novas exigências.

Essa autonomia é importante para a construção curricular da rede municipal, pois ela leva em conta, também, as escolhas da própria escola e no seu coletivo, evitando-se o máximo possível, interferências excessivamente subjetivas e pessoais.

Algumas indagações se fazem presentes nesse momento e precisam ser consideradas, tais como: quando a prefeitura municipal de São José realizará a reestruturação da sua proposta curricular? Como serão considerados o contexto e a pluralidade cultural? De que maneira? E, o Projeto Político-Pedagógico, terá espaço para ser elaborado e colocado em prática até 2020?

A residência docente é uma experiência positiva vinculada com a preocupação em estabelecer uma política educativa pautada nas DCNEB (2013) e na BNCC (2017) concebe que a formação de professores em sua totalidade, abarcando os elementos da formação e valorização docente, por meio da formação inicial e continuada.

Estamos nos preparando para a prática pedagógica que valorize a BNCC, e atue com uma sólida formação teórica e interdisciplinar, atrelando entre teoria e prática, a gestão democrática, o compromisso social e ético, a avaliação permanente, a articulação entre formação inicial e continuada e o trabalho coletivo.

Assim, o Programa de Residência Pedagógica do USJ trouxe para os residentes e preceptores algumas estratégias inovadoras da prática pedagógica que aproximam universidade e escola. Certamente essa experiência foi reveladora de um planejamento coerente com a BNCC que proporcionou e incitou os residentes a articular vivências e conversar com a teoria, de modo a produzir um conhecimento que resolva uma situação-problema.

Revista Gepesvida

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BRASIL. **Secretaria de educação fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**, Terceiro e quarto ciclo, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Constituição Federal**, de 05.10.88, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

_____. **Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos.** Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm Acesso em: 13 nov. 2018.

BRASIL.. **Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica.**

Resolução Nº 7, de 14 de dezembro de 2010 (*). Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf Acesso em 13 nov. 2018.

BRASIL.. **Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica.** Resolução Nº 7, de 14 de dezembro de 2010 (*). Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocumentscecb007_10.pdf Acesso em: 13 nov. 2018.

BROUGÈRE, GA **criança e a cultura lúdica**. (I. Mantoanelli, Trad.). Em T. M. Kishimoto (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

CAVALCANTE, C. A. M.; LIMA, I. B. **Os conceitos de habilidades e competências do novo Enem**: a percepção pedagógica dos professores de biologia. [Saarbrücken]: Novas Edições Acadêmicas, 2014.

DIAS (2002) C. M., **A importância dos jogos na alfabetização**. USP/PEC -

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 26. ed. São Paulo: Cortez, 2011; Cap. IV – Pg. 93-99.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ:Vozes, 1993.

Revista Gepesvida

MEC. <http://pne.mec.gov.br>. Acesso em: 13 nov. 2018

MOVIMENTO PELA BASE NACIONAL COMUM Em:
<<http://movimentopelabase.org.br/duvidas-frequentes/>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

NILES, Rubia Paula Jacob, SOCHA, Kátia. **A importância das jogos educativos na educação infantil**. Ágora: R. Divulg. Cient., v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014 (ISSNe 2237-9010)

PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001. Disponível em: . Acesso em: 10 de novembro de 2018.

RIBEIRO, Elcy Fernanda Vieira. **O ensino de matemática por meio de jogos e regras**. Unicanto. Pg. 01- 13. 2004.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: WVA, 2010.

SACRISTÁN, José. Gimeno. **O Currículo: uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Artmed, 2000

SOUZA, Neto. Alaim. **Do aprender ao ensinar com as tecnologias digitais: mapeamento dos (des)usos feitos pelos professores / Alaim Souza Neto**. - 2015.

Data da submissão: 17-08-2019
Data da aceitação: 16-12-2019