

OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES DA LEITURA E ESCRITA

Elivânia Barbosa Oliveira

Universidade do Estado da Bahia- UNEB¹

Talita Tales Oliveira

Universidade do Estado da Bahia- UNEB²

Susane Martins da Silva Castro

Universidade do Estado da Bahia- UNEB³

Gisele Ferreira de Amorim

Universidade do Estado da Bahia- UNEB⁴

Resumo: Este artigo visa apresentar a pesquisa em estágio realizada no componente curricular Pesquisa e Estágio III, anos iniciais Ensino Fundamental, compreendendo o Ensino Fundamental como etapa importante da Educação Básica, com a finalidade de valorizar as situações lúdicas de aprendizagem através da articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Assim, a pesquisa realizada tem um viés qualitativo, norteado a partir da pesquisa-ação e tem como objetivo central compreender a importância do uso de jogos pedagógicos como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de habilidades da leitura e escrita de alunos do 3º ano “B” do Ensino Fundamental I de uma Escola Municipal de Riacho de Santana. Os resultados identificaram que os jogos pedagógicos estimulam no desenvolvimento de aprendizagens das crianças. O estudo revelou que as práticas dos jogos realizados foram satisfatórias e positivas, pois, os sujeitos envolvidos demonstraram um comportamento diferenciado com a inserção de jogos pedagógicos na práxis diárias dentro da sala de aula, estimulando assim para seu processo de aprendizagem das habilidades da leitura e escrita.

Palavras-chave: Ensino Fundamental. Jogos Pedagógicos. Leitura /Escrita.

¹ Graduanda em Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Grupo de Estudos Multidisciplinares em Educação, Psicologia e Administração - GEMPA; Bolsista de Iniciação Científica; E-mail: enf.liva@outlook.com

² Graduanda em Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia (UNEB); E-mail: talitatales@hotmail.com

³ Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação pela UESB - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Especialista em Educação à Distância, Graduada em Pedagogia pela UNEB- Universidade do Estado da Bahia, Professora Substituta na UNEB - Universidade do Estado da Bahia, DCHT, CAMPUS XVII, BOM JESUS DA LAPA- BA; E-mail: susanemartinsc@outlook.com

⁴ Especialização em Educação Especial e Inclusão Social, FACEI, Graduada em Letras e Pedagogia pela UNEB- Universidade do Estado da Bahia, Professora da UNEB- Universidade do Estado da Bahia, DCHT, CAMPUS XVII, BOM JESUS DA LAPA- BA; E-mail: gisele_ksgl@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

Os anos iniciais do Ensino Fundamental é uma etapa importante da educação básica que demanda um trabalho organizado em torno dos interesses manifestados pelas crianças, para que através de suas vivências elas possam ampliar essa compreensão que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar. Nesse sentido, entendemos que as escolas enfrentam hoje em dia um grande desafio para incluir todos os alunos à cultura da leitura e escrita, sendo necessárias inovações para que se torne possível suprir essa demanda. De acordo Lerner “para concretizar o propósito de formar todos os alunos como praticante da cultura escrita é necessário reconceitualizar o objeto de ensino e construí-lo tomando como referencia fundamental às práticas sociais de leitura e escrita”. (p.17, 2002), para tanto, faz se necessário proporcionar às crianças o gosto pelo aprender, e através disso construir uma escola de excelentes leitores e escritores.

Diante dessa realidade, percebe-se a importância do uso de jogos pedagógicos enquanto ferramenta de alfabetização das crianças, pois os mesmos auxiliam no despertar da capacidade de motivação, expressividade, emoções, imaginação, raciocínio lógico, atenção, concentração e outras grandes ampliações em áreas de conhecimento, estimulando dessa forma, um melhor desenvolvimento da criança para a aquisição das habilidades da leitura e escrita. Neste sentido, os jogos pedagógicos apresentam se como um rico instrumento para o processo de aprendizagem da criança, e principalmente para potencializar a área da linguagem.

Sabemos que os jogos pedagógicos possibilitam o desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças de forma mais divertida e prazerosa, no sentido de ir além de propostas didáticas tradicionais, com vistas a promover vantagens positivas no seu comportamento dentro da escola, constituindo assim no ser uma maneira mais instigante e interessante para desenvolver se. Dessa forma, pretendemos, através desse presente trabalho, apresentar a real importância da temática como sendo instrumento mediador em sala de aula e contribuindo significativamente para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

Nessa perspectiva, procuramos entender de que maneira poderíamos colaborar com o desenvolvimento social, cultural e intelectual dos alunos da turma do 3º ano do Ensino Fundamental I. Assim sendo, pensando na necessidade de incentivar as crianças inseridas

nesse espaço para estarem aptos a desenvolverem suas habilidades na escola, em casa e na sociedade, decidimos trabalhar com os jogos pedagógicos, junto ao desenvolvimento de conteúdos definidos pelo plano da escola, visto que, ao adentrarmos nesse espaço para a realização do estágio detectamos a partir da observação que a terça parte da turma ainda não adquiriu as habilidades da leitura e escrita.

Dessa maneira, escolhemos trabalhar a partir do tema Jogos Pedagógicos: uma estratégia para o processo de aquisição da leitura e escrita das crianças do 3º ano do ensino fundamental na perspectiva de entender se os jogos pedagógicos auxiliariam os alunos em seus processos de aquisição da aprendizagem, na mudança de atitude e comportamento e ainda na aquisição de regras e limites. Escolhemos esse tema por analisarmos que através do jogo poderíamos atrair o interesse dos alunos pela nossa prática diária no estágio, e vimos que essa é uma proposta que abre um leque para muitas outras no processo de ensino/aprendizagem, já que além de ser uma forma de despertar o interesse em participar das atividades, também possibilita o desenvolvimento da capacidade de raciocínio lógico, bem como de outras habilidades que são potencializadas durante o ato de jogar e competir.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

Considerando a importância da pesquisa para a construção de conhecimento e obtenção de informações acerca do objeto de estudo, além de proporcionar ao pesquisador um leque de experiências que contribuirão pra seu progresso tanto humano quanto profissional, o presente artigo foi construído a partir da realização de um projeto de estágio em que priorizamos discutir se os jogos pedagógicos auxiliam para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos do 3º ano “B” do Ensino Fundamental, cujo projeto foi desenvolvido a partir da realização de planos de atividades voltadas para a inserção do uso de jogos como metodologia a ser desenvolvida dentro da sala de aula com os referidos alunos.

Quanto à abordagem, esta pesquisa é de um viés qualitativo, partindo da utilização da observação e o diário de campo. Estes sendo instrumentos fundamentais para interpretação dos dados sendo de acordo Marconi e Lakatos (2010, p. 173) “a observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utilizar os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade”. Assim, a observação fez se necessário na presente pesquisa/intervenção na qual consistiu no ato de ver, ouvir e participar diretamente do cenário da pesquisa, possibilitando um contato pessoal do observador com fenômeno a ser pesquisado.

Para registro das informações a opção foi o diário de campo, sendo este um instrumento de registro de pesquisa, utilizado para anotar tudo o que foi observado durante a pesquisa, além de servir de apoio para a construção do planejamento com atividades de intervenção, considerando que todos os materiais e resultados que obtivermos por meio dessa coleta de dados foram utilizados como base importante para o desenvolvimento e construção do presente artigo científico.

O estudo aconteceu norteando a partir da pesquisa-ação pois, como salienta Severino (2007, p.120): “[...] além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modifica-la. [...]”. Assim, nesse tipo de estudo além da pesquisa para compreender os fatos, houve também a intervenção do pesquisador no processo, para assim compreender se os jogos pedagógicos podem influenciar para o desenvolvimento de habilidades da leitura e escrita dos alunos.

Como locus de pesquisa optamos pela a Escola Municipalizada, localizada na cidade de Riacho de Santana- BA, que é mantida pela prefeitura municipal. A escola atende 255 alunos que estão matriculados entre o turno matutino e vespertino. A instituição está situada em um dos bairros mais antigos da cidade, e com maioria dos moradores considerados de classe baixa, sendo esta uma instituição de pequeno porte que foi ampliada e reformada atualmente para atender à demanda do município.

A escolha do locus de pesquisa se deu pelo fato de ser uma escola que recebe alunos de todos os bairros da cidade, inclusive da zona rural do município, além de serem indivíduos oriundos de famílias de baixo poder aquisitivo, cuja realidade vem a contribuir de forma significativa para nossa pesquisa, pois, entendemos que alunos desse nível social perpassam por dificuldades de escolarização e necessitam de maior atenção, dedicação e incentivo para o processo de aprendizagem.

Desse modo, compreendendo a importância dos sujeitos para a elucidação da pesquisa, esta teve em conjunto conosco estagiarias, trinta alunos do 3º ano da escola referida, cujas idades perpassam entre 8 a 11 anos, e a professora regente da turma. A sala é composta por uma demanda de alunos que se encontram em diferentes níveis de alfabetização e ainda um aluno que apresenta Necessidades Educativas Especiais (NEE), diagnosticado como Deficiente intelectual (DI).

3 PESQUISA EM ESTÁGIO

A presente pesquisa tem como objetivo a compreensão da utilização dos jogos pedagógicos enquanto ferramenta para o processo de desenvolvimento das habilidades da

leitura e escrita das crianças do 3º ano do Ensino Fundamental de um escola municipal na cidade de Riacho de Santana. Para a concretização dessa pesquisa, foi necessário entendermos a importância da pesquisa em estágio, de forma que a pesquisa se constitui como um processo de ensino- aprendizagem em que o estudante/pesquisador participa ativamente para a efetivação e elaboração de seus conhecimentos, permitindo o acesso a um leque de informações e experiências a respeito do seu campo de pesquisa e objeto estudado, além de possibilitar a ele a interação entre os cursos de formação com a realidade na qual se desenvolve atividades educativas, pois como aborda Pimenta e Gonçalves (apud PIMENTA; LIMA, 2004, p. 45) “a finalidade do estágio é propiciar ao aluno uma aproximação à realidade na qual atuará” [...] as autoras defendem “uma nova postura, uma redefinição do estágio, que deve caminhar para a reflexão, a partir da realidade”.

É indiscutível falar da importância do estágio nos cursos de formação de futuros professores, pois, este possibilita a integração da teoria e prática pedagógica do estudante, de forma que ele saiba correlacionar os assuntos estudados com a realidade a qual se vivencia dentro dos ambientes educativos. Como salienta Pimenta e Lima (2004, p.45), o estágio curricular “é atividade teórica de conhecimento, fundamentação, diálogo e intervenção na realidade, esta, sim, objeto de práxis. Ou seja, é no contexto da sala de aula, da escola”. Assim, o estágio é tido para a formação de futuros professores, como uma prática muito importante, pois permite a estes que entendam e sejam capazes de relacionar a teoria com a prática em que atuará, além disso, se torna possível momento de reflexões a partir da realidade que se encontra nas escolas, sendo assim capazes de instrumentalizar sua práxis enquanto futuro docente. Nesse sentido, é impossível não falar da importância da pesquisa no estágio, pois, ao adentrar o espaço escolar ou qualquer outro lugar que dispõem de interesses educativos nos deparamos com diferentes situações, cabendo o estudante se tornar um ser pesquisador para que se saiba agir e como interpretar determinados fatos, se tornando assim um cidadão crítico, reflexivo e pesquisador.

Nessa perspectiva, ao entendermos que a pesquisa em estágio se faz muito importante para a efetivação de respostas à nossa indagação frente aos jogos como ferramenta contribuinte para o processo de desenvolvimento de habilidades da leitura e escrita dos alunos, buscamos reconhecer a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que os anos iniciais do ensino fundamental têm a finalidade de valorizar as situações lúdicas de aprendizagem através da articulação com as experiências vivenciadas na educação infantil. Essa articulação precisa prever a progressiva sistematização dessas experiências, bem como o

desenvolvimento pelos alunos de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formar hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.

Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Ampliam-se também as experiências para o desenvolvimento da oralidade e dos processos de percepção, compreensão e representação, elementos importantes para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação como os signos matemáticos, os registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço.

A BNCC (2018) afirma que nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos.

Sendo assim, ao adentrarmos o campo de estágio, na sala de 3º ano “B” da escola municipalizada Professor Maninho, percebemos que alguns alunos ainda não conseguiram desenvolver totalmente sua capacidade de ler e escrever, e a partir dessa percepção, buscamos trabalhar a aplicação de jogos pedagógicos como sendo uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento dessas habilidades, com vistas a compreender se estes podem influenciar no processo de aprendizagem dessas crianças, pois, entendemos que em qualquer processo de aprendizagem é necessário que se tenha atenção e concentração, e os jogos sendo utilizados como recursos pedagógicos poderão influenciar significativamente para que se torne possível desenvolver nas crianças momentos como estes, além de proporcionar ainda uma melhor capacidade de raciocínio das crianças, auxiliando assim no seu desenvolvimento cognitivo, o que é essencial para que se almeje um processo de aprendizagem positivo.

Dentro dessa perspectiva foram realizados 10 planos de aula, que foram construídos de acordo a sequência didática da presente escola, voltados para prática de jogos pedagógicos e educativos, que estimulasse nos alunos o gosto e prazer em participar de atividades, influenciando assim, em aspectos voltados para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

A partir da realização e aplicação das atividades propostas, foi possível perceber resultados satisfatórios, compreendendo assim que os jogos pedagógicos é um recurso

positivo para se trabalhar no ensino fundamental, uma vez que, como os jogos já fazem parte do repertório da criança, quando se os relaciona com o processo de ensino-aprendizagem, os resultados adquiridos são mais positivos, além de ser mais fácil para o professor/educador lidar com o aluno que apresenta dificuldades para a aquisição da aprendizagem.

Diante disso, observamos que realmente alguns jogos são propícios para a aquisição de aprendizagens, uma vez que, nos sujeitos envolvidos pela nossa prática, os jogos proporcionaram o desenvolvimento das noções da lógica matemática, que de acordo Kishimoto (2005) “o jogo é visto como conhecimento e produtor de conhecimento”. Desse modo, conseguimos mudar nossa visão sobre o jogo, a qual nos levava a entender o jogo apenas como material instrucional que sustenta o ensino, passando assim, a compreendê-lo a partir da sua natureza lúdica e incorporação de aspectos afetivos que torna o ensino aprendizagem uma atividade significativa.

Pudemos perceber isso com maior ênfase no jogo da “trilha numérica” cuja realização se deu num misto de brincadeiras e aprendizagens, possibilitando aos alunos gostarem da atividade a partir do caráter lúdico e desafiador que este os proporcionou, demonstrando interesse em jogar e aprender sobre os algarismos romanos, dobro, triplo, quádruplo e quántuplo, conteúdos estes, os quais foram trabalhados dentro do jogo citado. Levamos e apresentamos para a turma o jogo “trilha numérica” que construímos de forma bem criativa e dinâmica, com adaptações feitas para o assunto que era trabalhado na sequência didática da escola. A partir da realização e aplicação do presente jogo percebemos por parte dos alunos o gosto e prazer em participar, pois o fato de competir levou-os a se empolgarem e buscar um resultado satisfatório para sua equipe. O jogo foi algo novo para eles, de forma que fugiu um pouco da rotina da sala de aula, chamando atenção e estimulando para o ato de aprender os conteúdos, e mesmo algumas das crianças não sabendo muito sobre o assunto, estas tinham o interesse em participar do jogo, o que se tornou muito gratificante para nós enquanto estagiárias, pois, mesmo não tendo os conhecimentos sobre o conteúdo trabalhado com o uso do jogo, elas tinham o interesse em aprender. Nesse sentido, percebemos assim, a importância que se tem o uso dos jogos para o processo de aprendizagem, pois, a partir dele surge o interesse para aprender.

Toda realização do jogo se deu sobre a nossa orientação enquanto estagiárias, pois conforme Kishimoto (2005) “o professor organizador do jogo deve incorporá-lo em um projeto educativo”. Essa abordagem nos levou a entender a importância da prática voltada para os jogos, uma vez que, eles orientam o professor por um caminho que ao ser percorrido

com maior intensidade auxilia os alunos no desenvolvimento cognitivo e psicomotor cujas capacidades levam-os à aquisição da leitura e da escrita. Soares (2014) aborda que,

Do ponto de vista individual, o aprender a ler e escrever – alfabetizar-se, deixar de ser analfabeto, tornar-se alfabetizado, adquirir a “tecnologia” do ler e escrever e desenvolver-se nas práticas sociais de leitura e escrita tem consequências sobre o indivíduo e alerta seu estado ou condição em aspectos sociais, psíquicos, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmo econômicos (SOARES 2014 P. 18).

Assim, reconhecemos que é importante e necessário a inserção de alguns jogos no espaço da sala de aula, pois eles favorecem uma relação com a aprendizagem, já que durante a nossa prática de estágio percebemos que a aula fica mais dinâmica e participativa e o ambiente de aprendizagem se torna um lugar de interação e maior interesse pelo conteúdo abordado pelo professor. Essa realidade foi constatada no jogo da “charada” onde percebemos que os alunos se esforçavam para dar respostas corretas às perguntas referentes aos conteúdos estudados na disciplina de ciências, todos com o intuito de fazer com que sua equipe não perdesse ponto e adquirisse melhor pontuação. Notamos ainda que as regras do jogo foram respeitadas de maneira criteriosa demonstrando compreensão sobre a dinâmica do jogo, o que é um resultado muito positivo, pois, ao adentrarmos o espaço na observação percebemos certa agitação e indisciplina entre os alunos, e ao percebermos seus comportamentos frente à aplicação da nossa metodologia, foi algo gratificante.

Ademais, percebemos ainda resultados positivos para quando se trata da aquisição da leitura e escrita, uma vez que, quando as crianças estão participando de um jogo como a charada, se torna um momento de distração para ela, por que através dele ela se inspira na prática do jogar, de forma a desenvolver maior interesse pela atividade e enriquecer seu vocabulário, memorização, raciocínio, pensamento, atenção, concentração, além de estimular o gosto pela leitura, aspectos estes que são essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita da criança.

Desse modo, percebemos que ao buscar soluções para o desenvolvimento das habilidades da leitura e da escrita, encontramos nos jogos uma resposta cujo resultado se dá com a interação de todos os alunos no brincar, como ressalta Brogère (1994) quando se refere aos brinquedos utilizados na escola como objetos de análise sobre vários pontos de vista possibilitando sua integração e favorecendo a comunicação.

Nessa perspectiva, vimos que as atividades propostas durante a prática do estágio encantaram as crianças, incentivando-as a explorar, entender o mundo ao seu redor e

representarem o eco adaptado às crianças de uma sociedade técnica na qual devem fixar seu ponto de referência. Essa ideia concretiza-se através do “jogo de dado”, em que percebemos que ao manipular esse objeto e lançá-lo as crianças primavam pelos resultados mais altos que ele pudesse lhes oferecer, demonstrando assim grande interesse em formar uma pontuação significativa para sua equipe,

Além do prazer em poder fazer parte de uma disputa estava presente também o interesse em manipular um objeto que definia a vantagem ou desvantagem do grupo, uma vez que ao representar a equipe e lançando o dado a criança é alvo de críticas ou elogios por parte dos colegas, a depender do resultado. Assim, os brinquedos tornam-se objetos de comunicação, meios através do qual a criança sai de uma relação centralizada em um objeto, para torná-lo instrumento mediador entre ela e as outras crianças e de forma mais generalizada, entre elas e o mundo.

Diante dessa proposta de trabalhar com jogos pedagógicos para melhor desenvolvimento das crianças dentro do processo de ensino e aprendizagens, reconhecemos que é necessária a flexibilidade do currículo, sendo este adaptável de acordo à necessidade da prática pedagógica, respeitando às especificações motoras e sensoriais, de forma que vise às características individuais dos alunos, pois do contrário o sujeito não será capaz de agir sobre o mundo. Desse modo, vimos que o currículo deve corresponder ao ponto de vista do professor sobre os alunos com suas características e necessidades, pois, para Mantoan (1989) as limitações estruturais de natureza orgânica, traduzidas por déficits motores e sensoriais, favorecem trocas igualmente deficitárias do sujeito com o meio, trazendo como consequência, prejuízos ao funcionamento intelectual e, portanto, deficiências na forma de agir sobre o mundo, representá-lo em pensamento e sintetizá-lo do ponto de vista lógico.

Ao corroborarmos com a ideia da referida autora, fazemos menção ao ensino aprendizagem das habilidades da leitura e escrita e destacamos que é preciso levar em consideração a mudança na maneira de considerar o significado do acesso à lecto-escrita que se dá na mera aquisição da “tecnologia” do ler e do escrever à inserção nas práticas sociais dessas habilidades. Com relação a isso, identificamos que na aquisição da leitura e escrita, a criança passa a fazer parte de um contexto social em que novos caminhos se abrem para que ela se insira cada vez mais nas relações desse contexto intervindo com autonomia para a mudança necessária. Reconhecemos isso, ao observar durante o período de estágio que algumas crianças que ainda não adquiriram essas habilidades, por que, as mesmas se sentem excluídas diante das outras, causando um auto-isolamento que a deixa sem possibilidade de

interação, ao tempo que desperta certo bloqueio na participação e na socialização do conhecimento junto ao demais.

E foi ao perceber isso, que nós estagiárias buscamos levar até a turma de 3º “B” propostas de atividades possibilitassem a vontade de aprender, na qual mesmo algumas crianças não tendo todos os conhecimentos possíveis, o ato de já está participando da aula, do jogo, já era um bom começo para o processo de desenvolvimento das aprendizagens.

Assim, foram trabalhados com as crianças vários outros jogos educativos, como dinâmica do repolho, caminhando nas formas geométricas, feira de perguntas e respostas, futebol na prática, cartão pergunta e respostas, feira de valores, todos esses jogos adaptados de acordo com os assuntos propostos pela escola, objetivando assim o desenvolvimento de vários aspectos, como, mudança de atitude e comportamentos, habilidades motoras, intelectuais, sensoriais, sociais, críticas, bem como, o estímulo ao raciocínio lógico e capacidades psicomotoras que auxiliam na aquisição das habilidades de ler e escrever de uma criança. A partir da realização de todas as práticas voltadas para o jogo, pudemos perceber que esse funciona como importante incentivador da participação do aluno nas aulas e na compreensão dos conteúdos trabalhados, já que enquanto aplicávamos as atividades com os alunos, notamos o interesse em participar e contribuir para com a realização dos jogos imbuídos pelo gosto do brincar e disputar, na busca de encontrar resultados satisfatórios para a sua equipe.

Dessa forma, nessas experiências notamos que aqueles alunos que menos participavam das aulas e ainda não possuíam totalmente as habilidades da leitura e escrita, demonstraram grande força de vontade em jogar, sendo assim, consideramos que o uso de jogos como metodologia, proporciona despertar automaticamente a atenção dessas crianças com menos interesse em adquirir conhecimentos, para que dessa forma ele aprenda de maneira mais dinâmica e prazerosa, e assim, não fica excluído desse sistema educativo.

Foi possível perceber isso no nosso período de observação, quando o aluno Guilherme, que não participava das atividades, demonstrou um comportamento diferente durante a realização do trabalho com os jogos, em que um deles veio a dizer: - *“quem conversar e atrapalhar as regras do jogo fazendo minha equipe perder ponto eu meto a mão na cara”*. Porém, sobre essa fala fizemos a nossa intervenção, onde deixamos claro a esse aluno e aos demais que o jogo deve ser um momento prazeroso e uma forma de manter a amizade, o companheirismo e o afeto, sem precisar partir para a agressão nem criar confusão durante a disputa.

Observamos ainda outro menino, o Leonardo, que também não participava das atividades das aulas, não escrevia e nem copiava, e após a introdução da nossa prática, ele passou a demonstrar um melhor comportamento durante as aulas e no decorrer do estágio. Percebemos o quanto ele foi se desenvolvendo na escrita e na participação dentro da sala de aula, copiando os conteúdos, textos e hipertextos escritos na lousa, bem como se interessava pelos jogos querendo participar com entusiasmo e demonstrando interesse em aprender a partir deles, pois todos os dias ao iniciar a aula ele perguntava: “*vai ter jogo hoje?*”.

Desse modo, foi possível compreender que os jogos pedagógicos realmente influenciam no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, já que durante a nossa prática no estágio vimos e obtivemos resultados positivos referentes à aprendizagem, uma vez que, consideramos esses jogos como uma metodologia muito importante para chamar atenção de alunos que já não levam mais a sério o gosto por estudar. A inserção desses recursos lúdicos na rotina da criança é algo mais certo para se trabalhar com ela, pois isso já faz parte da vida da criança, havendo assim, maior facilidade de lidar com ela dentro de uma sala de aula quando o assunto é ensino-aprendizagem, pois, a partir da inserção desses jogos, houve melhoras no comportamento dos alunos referente à indisciplina e respeito ao próximo, bem como na interação de uns com os outros sem haver discórdia e agressões físicas.

Compreendendo que como todo jogo tem regras, é necessário obedecê-las para prosseguir a frente com êxito. Com base nisso, procuramos orientar as crianças à importância de seguir e obedecer às regras de todo jogo, explicando o porquê disso. Assim, entendemos que o próprio jogo ao momento que ele prepara a criança para jogá-lo, ele a prepara também para lidar com as regras da vida, além de proporcionar o preparo para o processo de aquisição de habilidades da leitura e escrita, uma vez que entendemos que para que se almejem bons resultados nesse processo, existem regras de ortografia, norteados de espaço, lateralidade, funções estas que somos levados a seguir para obtermos sempre os melhores resultados.

Ademais, é necessário deixarmos claro aqui, que às vezes, nem sempre o uso de jogos é tido como uma salvação para o processo de aprendizagem e outros problemas que encontramos dentro da sala de aula. Durante nossa prática de estágio, houve também muitos momentos negativos, em que nem sempre o uso de jogos deu certo, pois em alguns casos a indisciplina dos alunos levava-nos a fracassarmos na proposta de atividade. Muitas vezes por não chamar atenção dos alunos, outras por não conseguir a concentração destes, e até mesmo, por fracasso nosso. Compreendendo assim que talvez a proposta do jogo que apresentávamos aos alunos não era o adequado para aquela determinada turma. Pudemos perceber isso,

durante a realização do jogo de “cartão perguntas e respostas” cujo conteúdo a ser trabalhado era os algarismos romanos. Este não fluiu muito bem, havendo desinteresse da participação de alguns alunos, porém verificamos que, o presente jogo não foi algo tão motivador para eles, além de haver o equívoco da nossa parte em relação a dividir a turma em trio para a realização desse jogo, pois houve grande indisciplina e desmotivação entre eles.

Ao realizar a prática com os jogos pedagógicos, entendemos que nem sempre obteremos os melhores resultados, mas esses dependem muito da forma como são elaborados e de como irão ser abordado aos alunos, pois, dentre as nossas tentativas de trabalhar com esses jogos nos deparamos com algumas frustrações, e no decorrer do nosso estagio fomos reinventando novas formas de aplicação e abordagem dos conteúdos, de maneira a não torna enfadonho e cansativo o fato de simplesmente jogar e competir, chegando até mesmo ao ponto de algum aluno demonstrar desinteresse pelo jogo, como acabou acontecendo na pratica de um jogo dentro da sala na qual estagiamos, quando ouvimos um aluno dizer:- *“há é só um jogo! não vejo nenhum problema em perder ponto”*. Essa realidade nos levou a refletir que nem sempre a proposta de se trabalhar com jogos pedagógicos pode dar certo, funcionando sempre como atrativo, mas também pode levar à desmotivação e falta de interesse pela participação se não for bem planejada e pensada de acordo a especificidade e abordagem da turma.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que, a prática de jogos pedagógicos como ferramenta de trabalho do professor/docente é de fundamental importância para o desempenho do processo de ensino-aprendizagem das crianças inseridas dentro do ambiente escolar, especialmente, na aquisição das habilidades de leitura e escrita, uma vez que, ao adentrarmos à turma do 3º ano “B” do Ensino Fundamental, obtivemos experiências significativas, pois, no momento de observação, percebemos que a mesma, é uma turma que está dividida entre alunos em diferentes níveis de aprendizagem, na qual alguns ainda não adquiriram essas habilidades, e a partir da realização de atividades voltadas para a prática de jogos, os resultados alcançados foram satisfatórios.

Dessa forma vimos que em qualquer processo de aprendizagem é necessário que se tenha atenção e concentração, e os jogos sendo utilizados como recursos pedagógicos poderão influenciar significativamente para que se torne possível desenvolver nas crianças momentos como estes, por entender que, jogos e brincadeiras podem proporcionar ainda uma melhor

capacidade de raciocínio das crianças, auxiliando assim no seu desenvolvimento cognitivo, o que é essencial para que se almeje um processo de aprendizagem.

Ademais, os jogos são ferramentas de suma importância para o desenvolvimento da criança, ao tempo em que possibilita aprendizagem do indivíduo de forma prazerosa, pois no momento em que a criança joga ela ganha autonomia na organização de seus pensamentos e através disso desenvolve várias habilidades e capacidades que são de grande valia para a aquisição de conhecimentos ao longo da sua vida, sendo possível perceber isso, na nossa prática de estágio, ao tempo em que, as crianças da referida turma, demonstraram outro tipo de comportamento, que para nós, este foi almejado por conta da riqueza educativa que os jogos pedagógicos possibilitam à criança em seu processo de formação.

Portanto, concluímos nosso artigo, sobre a compreensão de que, a prática de jogos pedagógicos sendo utilizados para o processo de aprendizagem das crianças trazem resultados positivos, por entender que muitas vezes ao adentrar o espaço escolar, a criança necessita a todo o momento de inovações que desperte sua atenção para o ato de estudar. Desse modo, nós enquanto estagiarias, buscamos metodologias diferentes para aquisição de conhecimento, possibilitando à criança, um melhor incentivo para se desenvolver dentro da sala de aula, ao tempo que levamos em consideração trabalhar com seu mundo imaginário, tornando assim, esse momento, gostoso e prazeroso para ela.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base.** Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental> > Acesso em: 08 de novembro de 2018.

LENER, Deila. **Ler e Escrever na escola: o real, o possível e o necessário.** Tradução Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MARCONI, Marna de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. Ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

PIMENTA, Selma Garrido. LIMA, M. S. L. **Estágio e Docência.** São Paulo: Cortez, 2004.

PIMENTA, Selma. Garrido. **De professores, pesquisa e didática.** Campinas: Papyrus, 2002.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três grupos. – 3. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. 1941. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. Ed. Ver. E atual. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Ogr.); - 8. ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

SOBRE O (A/S) AUTOR (A/S)

Elivânia Barbosa Oliveira

Graduanda em Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Grupo de Estudos Multidisciplinares em Educação, Psicologia e Administração - GEMPA; Bolsista de Iniciação Científica; E-mail: enf.liva@outlook.com

Talita Tales Oliveira

Graduanda em Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia (UNEB); E-mail: talitatales@hotmail.com

Susane Martins da Silva Castro

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação pela UESB - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Especialista em Educação à Distância, Graduada em Pedagogia pela UNEB- Universidade do Estado da Bahia, Professora Substituta na UNEB - Universidade do Estado da Bahia, DCHT, CAMPUS XVII, BOM JESUS DA LAPA- BA; E-mail: susanemartinsc@outlook.com

Gisele Ferreira de Amorim

Especialização em Educação Especial e Inclusão Social, FACEI, Graduada em Letras e Pedagogia pela UNEB- Universidade do Estado da Bahia, Professora da UNEB- Universidade do Estado da Bahia, DCHT, CAMPUS XVII, BOM JESUS DA LAPA- BA; E-mail: gisele_ksgl@hotmail.com