

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS PEDAGÓGICOS NOS ANOS INICIAIS

CELIANE DE FREITAS RIBEIRO¹; DIULI ALVES WULFF²; CRISTHIELEN BOEIRA RIBEIRO³; ETIANE MESSA VALERIO⁴; CAMILA DA ROSA DA SILVA⁵; GILSENIRA DE ALCINO RANGEL⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas – celianedefreitasribeiro@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – diulii.alves@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – crisboeira1@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – valerioety@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – camilakonrath2@gmail.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas – gilsenira_rangel@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é o resultado da atuação em bolsa de monitoria na disciplina de Teoria e Prática Pedagógica dos Anos Iniciais V, na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), no curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia. Durante a participação nas aulas pensou-se sobre a preparação de materiais lúdicos para o ensino de língua materna. Nesse sentido, o trabalho objetiva analisar a importância dos jogos pedagógicos nos anos iniciais.

Os jogos pedagógicos têm como objetivo desenvolver o conteúdo de maneira lúdica, ratificando a importância de diversos estímulos nos processos de aprendizagem. Nessa perspectiva, compreende-se a importância dessa ferramenta durante os anos iniciais, considerando suas diferentes possibilidades. Segundo Lima (2008):

“O jogo concebido como atividade de natureza histórica e social incorpora diferentes aspectos da cultura: conhecimentos, valores, habilidades e atitudes, portanto, a sua utilização como recurso pedagógico requer do educador um posicionamento frente às suas possibilidades limitações”. (LIMA, 2008, p. 19).

Ao pensar sobre a importância dos jogos entende-se que é necessário que o professor conheça seus alunos, para compreender suas habilidades e dificuldades e assim conduzir o conteúdo. Nesse sentido, ao mediar atividades lúdicas o professor proporciona momentos de aprendizagem junto à descontração. Segundo o autor (KISHIMOTO, 2003, p.6) “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação.”

A linguagem materna, ou primeira língua, é o idioma com o qual o indivíduo tem o primeiro contato. Nesse sentido, é fundamental trabalhar em sala de aula palavras, leituras entre outros aspectos que envolvem a língua materna. Para elaborar essas atividades é possível utilizar diferentes jogos, como: jogo da memória, que consiste em encontrar os pares de palavras, imagens ou letras dentre diversas cartas; jogo de adivinhar palavras, que consiste em propor letras diversas até encontrar a palavra solicitada pelo professor; entre outros jogos, que envolvam elementos da língua. Segundo a autora:

“A aquisição da Primeira Língua, ou da Língua Materna, é uma parte integrante da formação do conhecimento de mundo do

indivíduo, pois junto à competência linguística se adquirem também os valores pessoais e sociais. A Língua Materna caracteriza, geralmente, a origem e é usada, na maioria das vezes, no dia-a-dia.” (SPINASSÉ, 2006, p.4)

2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado a partir de pesquisa bibliográfica e documental. Num primeiro momento a busca foi por artigos relativos ao uso de jogos didáticos e pedagógicos.

O passo seguinte foi colocar em prática sugestões dadas pela professora na sala de aula como sendo possibilidades do trabalho com linguagem nos anos iniciais. O terceiro passo foi a confecção dos jogos e materiais, que serão apresentados e descritos, bem como quais os objetivos e habilidades que podem ser trabalhados.

As aulas da monitoria, eram feitas na modalidade on-line, nas quartas-feiras durante a noite e ministradas pela professora Gilsenira de Alcino Rangel. O início da aula era marcado por uma leitura deleite. E como podemos trabalhar a leitura deleite através da confecção de jogos, como tal, jogo da memória, com imagens da leitura, jogo das palavras, entre outros jogos didáticos, podem ser feitos através da hora do conto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos primeiros temas tratados na disciplina foi sobre a relação sintaxe e ensino nos anos iniciais. A Sintaxe estuda a organização das palavras para formar sentenças e suas relações de concordância. É de suma importância para os anos iniciais, trabalhar sobre a sintaxe, como por exemplo: utilizar o jogo como atividade lúdica de Sintaxe, pois dessa forma o aluno observa se a frase está escrita corretamente e cria várias possibilidades de escrita em uma só frase.

A seguir, um dos jogos confeccionados para trabalhar com os alunos:

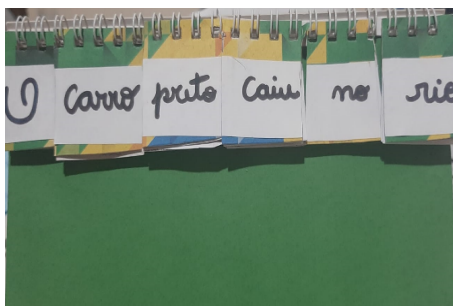


Figura 1: Atividade lúdica de Sintaxe.
Fonte: arquivo próprio.

Descrição do jogo:

Esse jogo consiste em criar o maior número possível de frases gramaticalmente corretas. As frases formadas podem ter ou não todas as casas preenchidas. O vencedor será aquele que tiver o maior número de frases. Frases com todas as casas preenchidas valem mais. Nessa atividade algumas das

habilidades trabalhadas são a atenção, a observação, o conhecimento da estrutura das sentenças, a capacidade de criação de novos enunciados.

Outra atividade que foi montada, de forma on-line e presencial, foi o jogo das palavras. Essa atividade foi adaptada do conhecido jogo da forca e consiste em formar palavras, inicialmente através da adivinhação, a partir da dica, por exemplo, palavras que se referem a animais, nomes de pessoas, objetos da cozinha, etc. Assim, os alunos vão citando letras que julgam fazer parte da palavra e vamos preenchendo os espaços, colocando a letra no local adequado. O vencedor será aquele que formar o maior número de palavras. Como variação, podemos solicitar aos alunos que copiem as palavras do vencedor no caderno, a fim de auxiliar na memorização da escrita. Segundo FINIZOLA e REBOUÇAS (S/D, pág.01) " [...] Isso proporciona ao aluno uma ferramenta com a qual ele possa interagir aprendendo as palavras de forma divertida." Interessante ressaltar que esta atividade foi desenvolvida com os alunos do Projeto Novos Caminhos, que trabalha com adultos e jovens com Síndrome de Down e outras deficiências. O jogo foi essencial para o desenvolvimento e compreensão de palavras.

A seguir, o jogo das palavras, confeccionados para trabalhar com os alunos:

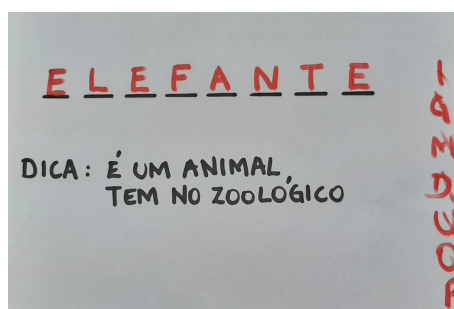


Figura 2: Atividade das palavras.
fonte: arquivo próprio.

Jogos são necessários para o desenvolvimento da aprendizagem, e em sala de aula, podemos criar jogos que os alunos se interessem e compreendam o que é proposto.

4. CONCLUSÕES

A partir da experiência de confecção dos jogos, pode-se perceber que essa metodologia pode ser muito bem recebida na sala de aula, porque os estudantes gostam de jogar. Utilizar jogos como ferramenta de desenvolvimento é de suma importância para a aprendizagem.

Percebeu-se também que jovens e adultos gostam de jogos, pois esses são elementos divertidos que transformam a aprendizagem em um momento dinâmico, facilitando a memorização e o sentido do conteúdo. Ademais, conceitos que são considerados difíceis, como sintaxe, por exemplo, podem ser trabalhados de forma leve e lúdica sem o peso da nomenclatura. Como percebe-se, o jogo, enquanto lúdico, exerce um papel importante para a retenção da aprendizagem.

Observou-se que o jogo como recurso pedagógico pode ser utilizado com crianças ou com jovens/adultos, e a sua utilização irá depender da adaptação

para cada indivíduo. Por isso, é importante utilizar elementos adequados para cada faixa etária a fim de despertar o interesse dos alunos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FINIZOLA, JONNATHANN SILVA e REBOUÇAS, AYLÁ DÉBORA DANTAS DE SOUZA. **Achei a Palavra: Um objeto de aprendizagem colaborativo para apoiar a alfabetização**. Universidade Federal da Paraíba.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

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

SPINASSÉ, Karen Pupp. **Os conceitos Língua Materna, Segunda Língua e Língua Estrangeira e os falantes de línguas alóctones minoritárias no Sul do Brasil**. Revista Contingentia, 2006.