

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas**

2016

Ficha para identificação da Produção Didático- Pedagógica– Turma 2016

Título: A importância dos jogos na construção da leitura e escrita do aluno da Sala de Recursos Multifuncional	
Autor: Roseli de Fátima Tassi	
Disciplina/Área:	Educação Especial
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Anita Garibaldi-Ensino Fundamental e Médio. Rua dos Estudantes, nº 62
Município da escola:	Jardim Alegre - PR
Núcleo Regional de Educação:	Ivaiporã - PR
Professor Orientador:	Profa Dra Cleide Vitor Mussini Batista
Instituição de Ensino Superior:	UEL- Universidade Estadual de Londrina
Relação Interdisciplinar:	Língua Portuguesa
Resumo:	<p>A presente Produção Didático-Pedagógica tem como objetivo averiguar as contribuições do uso dos jogos como instrumento pedagógico no processo de construção da leitura e escrita. É sabido que o deficiente intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos necessitando de material concreto, sendo assim os jogos serão grande aliados no processo ensino aprendizagem, possibilitando o aluno se aproximar dos conteúdos curriculares de forma significativa, sem necessariamente realizar atividades maçantes e sem sentido, contribuindo também no desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e motor. Tendo em vista a alfabetização do aluno com deficiência intelectual, analisaremos as contribuições dos jogos na construção da leitura e escrita dos alunos do 6º ano que frequentam a Sala de Recursos Multifuncional. Portanto serão desenvolvidos jogos que favoreçam a aprendizagem de forma instigante e desafiadora, despertando o interesse do aluno onde ele é um sujeito ativo na construção do conhecimento. Sendo assim, após pesquisas e estudos teóricos serão selecionados jogos que serão trabalhados na sala de recursos, sendo estes realizados individualmente ou em grupo. Durante a intervenção dos jogos o professor terá o papel de mediador analisando o desenvolvimento dos alunos mediante as atividades propostas.</p>
Palavras-chave:	Jogos. Aprendizagem. Alfabetização. Deficiência Intelectual. Sala de Recursos Multifuncional.
Formato do Material Didático:	Unidade Didática
Público:	Alunos do 6º ano da Sala de Recursos Multifuncional

APRESENTAÇÃO

“CAROS COLEGAS PROFESSORES”

É com muito prazer que apresentamos esta Produção Didático-Pedagógica que se encontra em formato de Unidade Didática tendo como título: **“A importância dos jogos na construção da leitura e escrita do aluno da Sala de Recursos Multifuncional”**, resultado de uma pesquisa e participação no Programa de Desenvolvimento Educacional para Formação Continuada de professores em rede (PDE 2016/2017), da Secretaria de Estado do Paraná, que será implementada no primeiro semestre de 2017, sob orientação da Profa Dra Cleide Vitor Mussini Batista.

Ao elaborarmos esta proposta de intervenção, acreditamos ser um material muito enriquecedor e de grande valia na prática pedagógica dos professores que trabalham com alunos que apresentam necessidades educacionais especiais, pois a utilização dos jogos como instrumento pedagógico contribui para que a aprendizagem torne mais significativa, ajudando a desenvolver o cognitivo, as relações de cooperativismo, a criatividade, na elaboração de estratégias para tomada de decisões, promovendo o pleno desenvolvimento do aluno, possibilitando também se aproximar dos conteúdos curriculares sem necessariamente realizar treinos enfadonhos e sem sentido, sendo a utilização deste instrumento de suma importância na prática pedagógica.

Diversos autores realizaram pesquisas sobre as contribuições dos jogos na aprendizagem verificando que o aluno aprende a partir das interações com os objetos e com o meio, sendo então, os jogos um instrumento facilitador da aprendizagem.

Atualmente, temos diversos alunos que apresentam deficiência intelectual inseridos no ensino regular e que frequentam a Sala de Recurso no contra turno como um suporte a aprendizagem. Dentre esses alunos temos os inseridos no 6º ano que não estão alfabetizados e ainda aqueles que se encontram em processo de alfabetização o que dificulta o acompanhamento e a compreensão dos conteúdos curriculares causando desinteresse e, conseqüentemente, o fracasso escolar. Portanto se faz necessário o professor utilizar recursos metodológicos que atendam as especificidades dos alunos, sabendo que estes

apresentam limitações cognitivas o que dificulta a assimilação dos conteúdos abstratos, necessitando de material concreto, sendo assim os jogos pode favorecer no processo de construção e aquisição da leitura e escrita.

Vivemos num mundo letrado e a aquisição da leitura e escrita contribuirá para maior socialização dos alunos já que possibilita troca de comunicação, acesso aos bens culturais e contribui para melhor interação nas diversas situações em que a leitura e escrita se faz presente em seu cotidiano.

A presente Produção Didático-Pedagógica tem por objetivo principal analisar as contribuições dos jogos na promoção da leitura e escrita dos alunos da sala de recursos inseridos no 6º ano do Ensino Fundamental II.

Os objetivos específicos parte da necessidade de verificar as hipóteses de pensamento dos alunos com relação à leitura e escrita, para pesquisar, construir e aplicar jogos de acordo com o nível de aprendizagem desses alunos, verificando se houve avanços acadêmicos com relação à leitura e escrita, além de elaborar sugestões de jogos e disponibilizar para os professores que trabalham nas turmas do 6º ano com a disciplina de Língua Portuguesa e, também, para os professores da Sala de Recursos Multifuncional do Colégio Estadual Anita Garibaldi-Ensino Fundamental e Médio.

Esta Produção Didática é composta por três unidades, sendo que a primeira ressalta sobre os jogos na aprendizagem escolar, a construção dos jogos como uma motivação para aprendizagem, o papel do professor perante os jogos e os jogos como um recurso na aprendizagem dos alunos que apresentam necessidades educacionais especiais. Na segunda unidade relata sobre o uso dos jogos no processo de alfabetização e a terceira unidade elenca os encaminhamentos metodológicos.

UNIDADE I

1 JOGOS NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para formação do homem.

Carlos Drumond Andrade

Os métodos tradicionais não atraem a atenção dos alunos, eles querem interagir, questionar, participar e não conseguem ficar por muito tempo sentado, apenas como ouvinte realizando atividades sem sentido, portanto o professor precisa criar estratégias pedagógicas que favoreça o processo ensino aprendizagem de forma significativa e os jogos são grandes aliados nesse processo.

Aprender por meio dos jogos é mais eficiente e possibilita melhor compreensão dos conteúdos propostos, pois os jogos despertam o interesse do aluno, onde ele passa ser um sujeito ativo do processo de aprendizagem, possibilitando criar estratégias para resolver situações problemas impostas pelos jogos, auxiliando na tomada de decisões, na cooperação, criatividade, promovendo assim o pleno desenvolvimento do aluno. De acordo Kishimoto (2011,p. 15):

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entende-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Para a autora, embora esses jogos possuem uma mesma denominação cada um tem suas características específicas, podendo ter sua concepção dentro do contexto social, de acordo com as regras estabelecidas e como objeto. Conforme os valores de vida de cada sociedade é que se estabelece uma imagem de jogo, como o exemplo citado pela autora de um jogo de arco e flecha que para uns é jogo e para uma comunidade indígena é uma forma de preparar para a caça e a pesca. Como o jogo de xadrez podendo ser fabricado como objeto, peça de decoração ou como um jogo de regras. Kishimoto (2011) relata que na idade Média o jogo era visto como

algo desnecessário, somente como passatempo, no Romantismo ele surge como algo sério com objetivo de educar as crianças e a partir do Renascimento passa ver o jogo como um instrumento que favorece o desenvolvimento tornando sua utilização uma forma adequada para aprender os conteúdos escolares.

Os estudos de Piaget relatam que os jogos não são apenas entretenimento, mas meios que contribuem para o desenvolvimento intelectual. Piaget (1990) realizou estudos sobre os jogos e estabeleceu uma classificação de acordo com o desenvolvimento das estruturas mentais, sendo os jogos de exercícios (0 a 2 anos) os primeiros a manifestar na vida das crianças, sendo a característica principal desse período a satisfação de suas necessidades realizadas pelo prazer, por meio da repetição dos movimentos. Gradativamente os esquemas vão se ampliando, possibilitando garantir prazer por meio das ações, sendo este prazer o significado dessas ações. Já nos jogos simbólicos (2 a 7 anos) há um desenvolvimento da imaginação e da fantasia, onde a criança adapta a realidade de acordo com seus desejos. Ela representa em suas brincadeiras o mundo real de acordo com aquilo que ela vivencia. E os jogos de regras surgem entre os 7 aos 11 anos, sendo as regras que estimulam para concentração no jogo e controlam o comportamento das crianças, sendo que o prazer no jogo é obtido por meio dos resultados.

Sendo assim, a criança passa por e depende do jogo no processo de desenvolvimento, portanto indispensável na prática educativa. Para Piaget os jogos possibilita a criança compreender o mundo a sua volta e se desenvolver de maneira divertida, sendo o desenvolvimento um processo contínuo que depende da ação e interação dos sujeitos com os objetos. Segundo Oliveira (2010, p.15):

Daí a importância de deixar a criança agir por si mesma e substituir grande parte das aulas expositivas por oficinas onde ela possa experimentar, descobrir como as coisas funcionam, criar novas soluções, para depois discutir com o professor e sistematizar seu conhecimento.

A aprendizagem ocorre com maior êxito quando oportuniza o aluno conhecer, descobrir, criar, refletir, interagir, possibilitando a aquisição do próprio conhecimento, portanto, os jogos são recursos favoráveis no processo ensino aprendizagem. Segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p.26) “O trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de

relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas”. Por meio dos jogos o aluno aprende a esperar a vez, a respeitar o outro e interagir com o grupo, contribuindo para um melhor relacionamento tanto no ambiente escolar como na vida em sociedade.

Nos jogos competitivos quando são trabalhados os sentimentos de ganho ou perda, possibilita o aluno lidar melhor com essas emoções contribuindo para um melhor relacionamento no grupo. Permite também aprender com os erros, pois se as estratégias elaboradas pelo aluno não foi eficiente provavelmente serão descartadas, procurando elaborar outras mais eficazes para atingir os objetivos propostos. De acordo com Oliveira (2010, p.78):

Os jogos criam justamente situações que provocam rupturas na forma usual de agir. Ao envolverem as crianças e adolescentes em seu desenrolar, por serem divertidos e estimulantes, fazem com que persistam em tentar ultrapassar suas dificuldades, adquirindo confiança em si mesmos e segurança no que fazem, aprendendo assim assumir atitudes mais saudáveis.

Por meio da utilização dos jogos os conteúdos em que os alunos apresentam dificuldades passam a compreender melhor, pois despertam o interesse estimulando-os a se envolverem no processo de aprendizagem. Porém a aquisição do conhecimento não está no jogo em si, mas no modo como ele é explorado, a partir dos desafios propostos nas intervenções.

Para Ide (2011, p.107) “ O jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio das relações e de vivências”. O jogo é um recurso valioso, pois cria condições fundamentais para o desenvolvimento, por meio das possibilidades de criar, manipular, reinventar, comparar, o aluno passa a ser um sujeito ativo na aquisição do conhecimento, promovendo participação em ações tanto individuais como coletivas contribuindo no desenvolvimento integral do aluno.

1.1 Construção de Jogos: uma motivação para aprendizagem

Vivemos hoje na sociedade do consumo, onde se adquirem na maioria das vezes jogos prontos. A criança não tem mais momentos para criar seus jogos,

para desenvolver sua criatividade. Lopes (2000) constatou que muitas crianças desconhecem seu potencial, pois não tiveram a oportunidade de vivenciá-los e ao fazer aumenta a autoestima, além de incorporar valores, pois sendo a confecção realizada pelo próprio aluno, passa dar mais valor aos objetos.

Pela confecção de jogos, a criança poderá ter suas experiências, errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentará sua auto-estima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer muitas coisas para si própria. (LOPES, 2000, p.41)

Por meio da construção dos jogos os alunos desenvolvem a criatividade, o raciocínio lógico, a socialização, melhorando a autoestima, pois irão se sentir capazes de produzir.

De acordo com Lopes (2000) ao confeccionar jogos e utilizá-los, além de trabalhar os conteúdos curriculares, contribui na melhoria da ansiedade, pois construir e jogar requer concentração diminuindo o nível de ansiedade, também proporciona rever limites, pois o aluno precisa cumprir regras exigidas pelo jogo, aprendendo assim, a respeitar. Contribui ainda, na redução da descrença da auto capacidade de realização, pois a criança ao vivenciar experiências novas por meio da construção dos jogos terá a oportunidade de criar, errar, refazer, aumentando sua capacidade de realização, apresentando assim, melhoras na coordenação motora, por meio da manipulação dos materiais utilizados na construção dos jogos, desenvolve-se a organização espacial, aumenta a atenção e concentração, auxiliando no desenvolvimento de estratégias, pois tanto para construir ou para jogar o aluno precisa planejar mentalmente as ações, contribuindo também, na ampliação do raciocínio lógico e desenvolvimento da criatividade.

Para Lopes (2000) o envolvimento no jogo desperta a atenção do aluno que passa a ser um sujeito ativo desse processo, sendo esta construção dos jogos realizada pelos mesmos, isto provoca uma motivação maior na realização das atividades propostas, possibilitando avanços no desenvolvimento e na aprendizagem.

1.2 O papel do professor perante os jogos

O papel desempenhado pelo professor é fundamental no processo de

aprendizagem, cabendo a este estimular os alunos a pensarem, por meio da proposição de situações problemas para resolverem, estimulando a pesquisa, incentivando a busca do conhecimento, não sendo um mero transmissor e, sim um provocador e mediador da aprendizagem. Devendo este, então, ser o mediador entre o sujeito e o objeto do conhecimento, necessitando promover espaços para os alunos descobrirem ao invés de proporcionar informações prontas, levando sempre em consideração as formas de pensar de cada aluno.

Ao trabalhar com jogos o professor deve ter claro o objetivo do jogo, o que pretende que os alunos aprendam e, então, preparar o jogo a ser trabalhado, se for necessário realizar adaptações, seja para simplificar ou acrescentar maiores desafios, de acordo com o nível de aprendizagem dos alunos. Sendo assim os jogos propostos não pode ser fácil e nem muito difícil de resolver, pois poderá desestimular o aluno no lugar de promover à aprendizagem. O professor deve apresentar o jogo deixando o aluno interagir, a seguir, explicar as regras no qual devem ser claras e bem definidas. Cabe, também, ao professor analisar o espaço para execução do jogo e o tempo para a realização do mesmo. Para Macedo, Petty e Passos (2000, p.25)

Quando a criança joga e é acompanhada por um profissional que propõe análises de sua ação, descobre a importância da antecipação, do planejamento e de pensar antes de agir. Por sentir-se desafiada a vencer, aprende a persistir, aprimora-se e melhora seu desempenho, não mais apenas como uma solicitação externa, mas principalmente como um desejo próprio de auto-superação.

O professor deve acompanhar a execução do jogo promovendo provocações e reflexões, levando os alunos a perceberem que tanto nos jogos como na vida temos que planejar nossas ações, saber esperar a vez, cooperar, criar estratégias para vencer os desafios. Durante a realização dos jogos possibilita, também, o professor analisar as atitudes dos alunos, seu envolvimento e desenvolvimento, verificando assim, as potencialidades, as dificuldades, as estratégias apresentadas pelos alunos.

O contexto dos jogos possibilita, ainda o professor verificar quais são defasagens apresentadas pelos alunos para propor atividades que possibilitarão melhor compreensão dos conteúdos. Segundo Oliveira (2010, p.72):

Discutir o jogo, após seu final, com os participantes vem a ser uma situação favorável á tomada de consciência do que foi feito e do que poderia ter sido feito de outra maneira, com seus erros e acertos, suas correções de trajeto e mudanças de rumo. Desta forma, contribui para melhor compreensão do processo cognitivo empregado na resolução do problema.

Quando o professor promove um espaço em grupo para discussão após a execução do jogo, possibilitando os alunos contarem quais estratégias usaram, como pensaram para resolver o “problema”, nos permite analisar o processo de aquisição do conhecimento verificando os meios utilizados para chegar ao resultado final, se foi bem sucedido provavelmente ele utilizará das mesmas estratégias e se não foi o resultado esperado por ele o que precisa ser modificado, deixando claro que o que importa não é apenas o resultado final, mas sim, o processo como um todo.

1.3 Jogos: um recurso na aprendizagem do aluno com necessidades educacionais especiais

Para que a escola seja realmente inclusiva, não basta apenas inserir o aluno no ensino regular, é preciso dispor de estratégias metodológicas que facilite a aprendizagem contribuindo para construção do conhecimento de todos os alunos, com ou sem necessidades especiais. Sabemos que o conhecimento não se processa por meio do acúmulo de informações, mas pelas experiências vivenciadas pelos alunos.

Os alunos que apresentam necessidades educacionais especiais especificamente os deficientes intelectuais apresentam limitações em assimilar conteúdos abstratos necessitando de materiais concretos, portanto os jogos tem fundamental importância para o desenvolvimento e para a aprendizagem, podemos dizer que esses alunos precisam até mais da utilização desse recurso, visto que contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, melhora a autoestima, na cooperação, concentração, imaginação e na socialização. Os jogos contribuem também para preparar o aluno para a vida, já que no contexto de suas interações durante a realização dos jogos impõe autodisciplina, devendo saber esperar a vez, respeitar as regras, as opiniões, enfim, agir com respeito e responsabilidade.

Como relata Macedo, Petty e Passos (2000) ao trabalhar com jogos os alunos que apresentam dificuldades na aprendizagem gradativamente irão mudando a imagem negativa do ato de aprender, passam a perceber que aprender pode ser interessante e desafiador. De acordo com Brenelli (1996, p.28):

Utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhes-ia, de um lado, o interesse, a motivação, há tanto reclamada pelos professores, e, por outro, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos.

Os alunos que apresentam deficiência intelectual por apresentarem limitações cognitivas se sentem desmotivados e incapazes de realizar as atividades propostas. O trabalho com jogos possibilitam despertar o interesse dos alunos em aprender, pois são instrumentos instigadores, promovendo a construção do conhecimento de forma significativa, contribuindo no desenvolvimento das potencialidades.

As possibilidades de exploração e de manipulação que o jogo oferece, colocando a criança deficiente mental em contato com as normais, com adultos, com os objetos e com o meio ambiente, propiciando o estabelecimento de relações e contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, torna a atividade lúdica imprescindível na sua educação. (IDE, 2011, p.116)

O uso dos jogos possibilita o deficiente intelectual substituir o sentimento de fracasso vivenciado por ele, pela capacidade de realização, pois propicia o aluno manipular, criar, interagir, raciocinar, promovendo desenvolvimento das estruturas cognitivas, habilidades motoras e na socialização, melhorando sua autoestima e conseqüentemente seu aprendizado. Sendo assim, os jogos são instrumentos valiosos na prática pedagógica, favorecendo tornar os alunos reflexivos, participativos e felizes.

UNIDADE II

2 ALFABETIZAÇÃO MAIS SIGNIFICATIVA POR MEIO DOS JOGOS

Para Ferreiro (2004, p.47) “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é, na maioria dos casos, anterior à escola e que não termina ao finalizar a escola primária”. A maioria das crianças antes de ingressar na escola, por ter contato com a escrita já formulou algumas hipóteses referente essa representação, no qual esse processo não encerra num período, mas que irá promover avanços no decorrer de toda a sua escolarização.

O professor antes de ensinar deve procurar verificar como o aluno aprende, como vimos anteriormente o acúmulo de informações, atividades repetitivas não geram conhecimento. O aluno aprende aquilo que é significativo para ele e na alfabetização não é diferente.

O professor precisa trabalhar com situações significativas no contexto das práticas de leitura e escrita, levando o aluno a compreender as funções da escrita na sociedade, sendo utilizadas para registro, informações, comunicações, entre outras, promovendo atividades que despertam o interesse e a curiosidade em compreender nosso sistema de representação linguística, sendo necessário então, o contato com diferentes materiais onde a escrita se faz presente, pois como relata Ferreiro (2004, p.39) “o objeto deve estar presente para que alguém possa elaborar conhecimentos sobre esse objeto”. Portanto, a necessidade de propostas de trabalho para alfabetização que envolva teoria e a prática, possibilitando reflexões acerca da construção do conhecimento. De acordo com Rallo e Quevedo (1994,p.28)

[...] os jogos de mesa em sala de aula, por seu valor cognitivo, afetivo e de socialização, e também pelo prazer que proporcionam à criança, são uma ótima proposta pedagógica, que deve ser repensada e valorizada pelo professor alfabetizador [...]

Incluir jogos na alfabetização possibilita o aluno compreender melhor o sistema de representação da língua, pois como sabemos o aluno aprende muito mais por meio da construção do que repetição. Os jogos representam uma situação problema a ser resolvida, onde ele deverá elaborar estratégias para solucioná-los, possibilitando testar suas hipóteses, favorecendo a construção do conhecimento de

maneira desafiadora, permitindo ao aluno ter contato com diversos materiais escritos, contribuindo assim para aquisição da leitura e escrita de maneira significativa. Sendo assim, de acordo com Ferreiro (2004, p. 47)

A alfabetização passa ser uma tarefa interessante, que dá lugar a muita reflexão e a muita discussão em grupo. A língua escrita se converte em objeto de ação e não de contemplação. É possível se aproximar-se dela sem medo, porque se pode agir sobre ela, transformá-la e recriá-la. É precisamente a transformação e a recriação que permitem uma real apropriação.

Infelizmente, muitas práticas de leitura e escrita são descontextualizadas, não possuem nenhuma função comunicativa e de informação, estando presente somente para ser reproduzida e não para ser compreendida, sendo o aluno apenas um mero reprodutor desse conhecimento e, em consequência, temos alunos que não conseguem interpretar ou argumentar um texto simples. Portanto, se faz necessário que o professor estimule os alunos a se expressarem e se comunicarem por meio da escrita e provocar reflexões sobre as produções.

De acordo com Grossi (1990) durante a alfabetização o aluno passa por uma trajetória denominada psicogênese da alfabetização, no qual se caracteriza pelos níveis das concepções referentes às representações que o aluno faz na construção da leitura e escrita. De acordo com a autora temos três níveis principais e dois níveis intermediários, sendo nível pré-silábico, intermediário I, nível silábico, intermediário II e o nível alfabético.

No nível pré-silábico a criança representa a escrita por meio de desenhos, porém a quantidade de letras varia de acordo com o tamanho da figura ou as utiliza de forma aleatória. Nessa fase, de acordo com Grossi (1990, vol.1, p.56) “Não há discriminação das unidades linguísticas e, sobretudo há completa ausência de vinculação entre a pronúncia das partes de uma palavra ou de uma frase e sua escrita”. É fundamental nessa fase a criança ter contato com diversos materiais escritos, oportunizando espaços para que o aluno construa sua escrita, pois tem alunos que ingressam na escola já sabendo as funções sociais da escrita, por terem contatos com diversos materiais impressos e por conviverem com pessoas alfabetizadas que cotidianamente fazem uso da linguagem oral e escrita, sendo assim já iniciaram seu processo de alfabetização antes da escola, porém há aqueles advindos de ambientes pobres em estímulos que necessitam da escola para

apropriar-se dela. Já no nível intermediário I de acordo com a autora a criança passa a desvincular a escrita da imagem e a diferenciar números das letras. Sendo assim, a criança superou o conflito onde ela percebeu que escrita não é desenho, que é possível escrever utilizando somente letras.

No nível silábico a criança corresponde uma letra para cada sílaba, passando a perceber a necessidade de colocar em ordem as letras nas palavras, porém ao perceber que o que ela escreve não é possível ler, entra em conflitos estando nesse momento no nível intermediário II.

De acordo com Grossi (1990, vol.1 p.62) “no nível alfabético, o aluno ouve a pronúncia de cada sílaba e procura colocar letras que lhe correspondam”. Este nível é considerado um marco significativo no ingresso ao sistema de escrita. Os avanços na leitura e escrita se darão a partir de esforços cognitivos em situações significativas e não atividades repetitivas.

Cada aluno é diferente e aprende cada qual no seu ritmo, portanto numa mesma sala teremos diversos níveis de desenvolvimento. Cabendo ao professor verificar as hipóteses de pensamento dos alunos com relação à leitura e escrita, para propor jogos que desafiem os alunos a pensarem, a refletir sobre o que está construindo, rompendo assim, as estruturas construídas anteriormente possibilitando criar novas estruturas, promovendo avanços no processo de construção da leitura e escrita.

UNIDADE III

3 ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Sabemos que existem diversas estratégias metodológicas que despertam o interesse do aluno e que promovem um ensino mais significativo. Não há uma receita pronta de como ensinar, mas é preciso buscar meios que atendam as especificidades de cada aluno.

Acreditamos que os jogos são instrumentos facilitadores no processo de alfabetização, pois sendo eles desafiadores e instigantes contribuem na promoção desse processo sem necessariamente realizar treinos tediosos e sem significação. O uso dos jogos possibilita também que o aluno esteja em contato com o sistema de regras, preparando-os para situações de ganho e perda, no qual favorecerá o enfrentamento de problemas posteriores em sua vida.

As atividades disponibilizadas nesta Unidade Didática serão realizadas na Sala de Recursos, duas vezes por semana, com duração de uma hora cada encontro, durante os quatro meses do primeiro semestre de 2017, respeitando sempre o ritmo de aprendizagem de cada aluno.

A intervenção com jogos será iniciada por meio da apresentação do projeto para os alunos, bem como, sua finalidade, para que possam participar das atividades propostas com maior empenho. A seguir será realizada uma sondagem para verificação das hipóteses de pensamento dos alunos com relação à leitura e escrita para propor jogos de acordo com o nível de pensamento de cada um. Esperamos que esses jogos contribuam na superação dos desafios encontrados referentes à leitura e escrita.

A fundamentação teórica e os jogos que disponibilizamos poderão também subsidiar os professores que buscam novas estratégias metodológicas para melhor aprendizado da leitura e escrita.

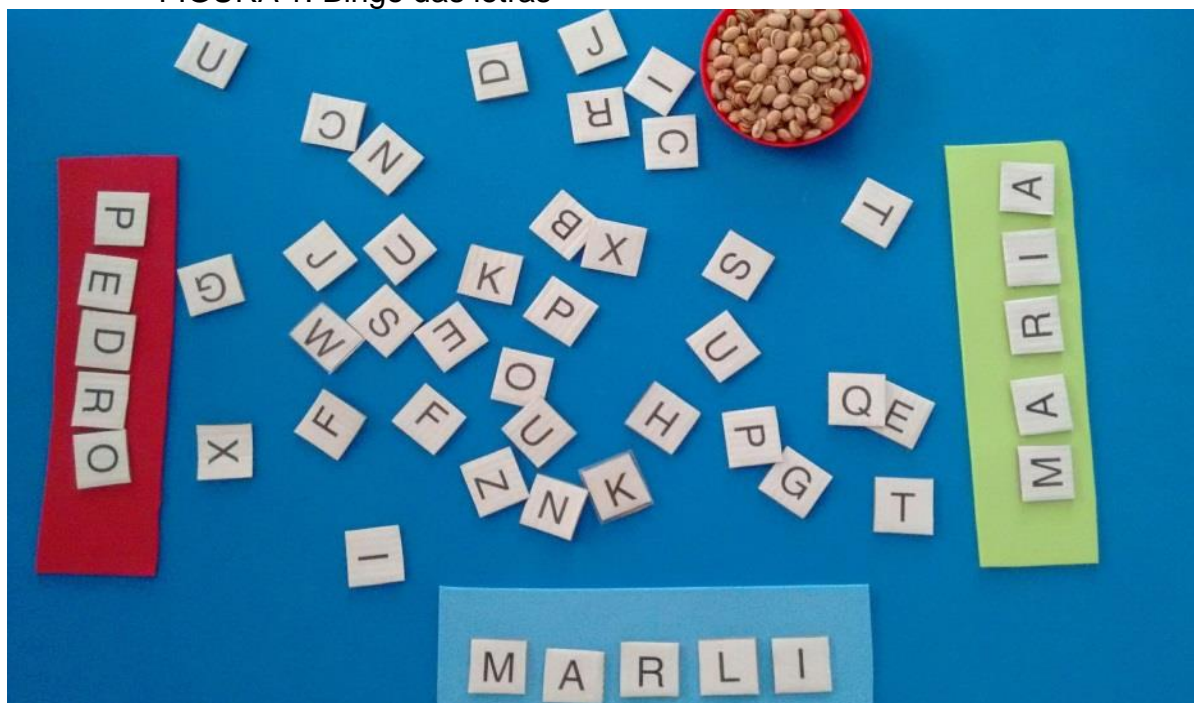
JOGOS PARA CADA NÍVEL DE ALFABETIZAÇÃO

NÍVEL PRÉ-SILÁBICO

ATIVIDADES

JOGO 01: Bingo das letras

FIGURA 1: Bingo das letras



Fonte: Arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar as letras do alfabeto.
- Reconhecer as letras que formam seu nome.
- Comparar os nomes que possuem unidades sonoras semelhantes.
- Perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras.

METODOLOGIA

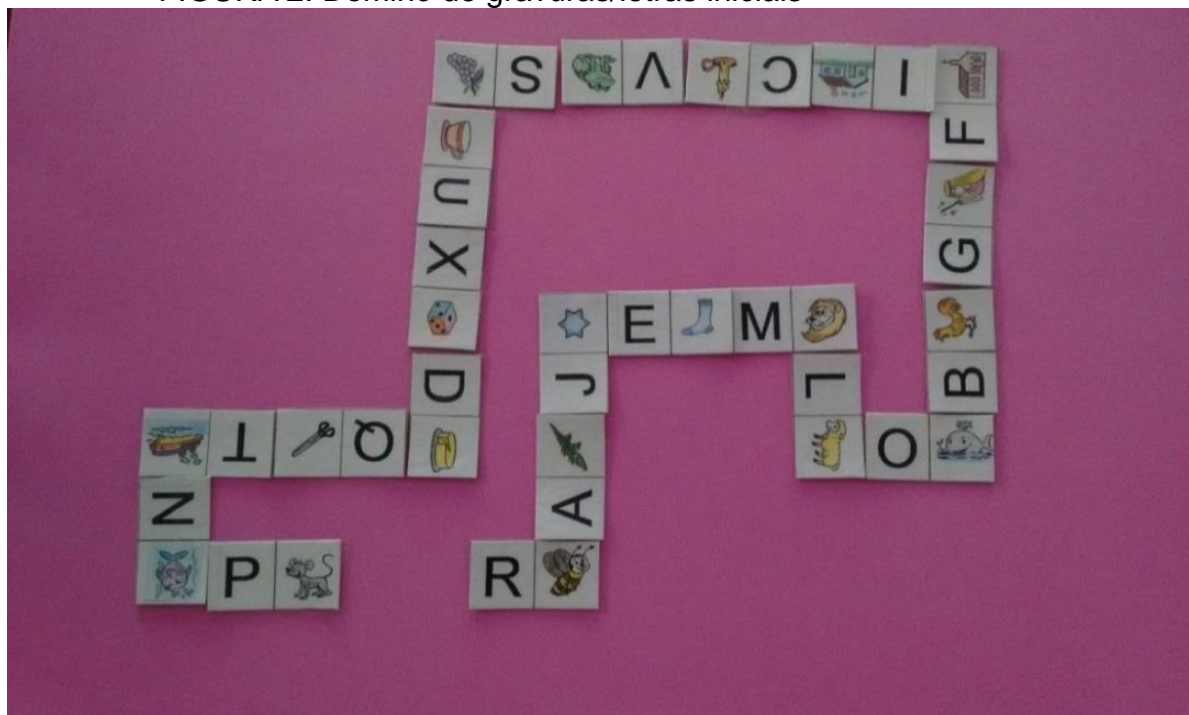
Os alunos receberão letras do alfabeto móvel, onde cada um irá escrever seu nome. A professora terá um pacotinho contendo as letras do alfabeto para sorteio. Serão distribuídos feijões para os alunos marcarem a letra sorteada, vence quem marcar todas as letras do seu nome primeiro. A professora irá explorar a quantidade de letras de cada nome, letra inicial e final e as letras iguais do nome do colega.

MATERIAIS UTILIZADOS

EVA, alfabeto móvel e feijões.

JOGO 02: Dominó de gravuras/letras iniciais

FIGURA 2: Dominó de gravuras/letras iniciais



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar a letra inicial das palavras.
- Reconhecer os sons das letras.
- Relacionar a letra e a pauta sonora.

METODOLOGIA

Serão disponibilizados 21 peças contendo uma gravura com uma letra, no qual serão embaralhadas sobre a mesa e cada aluno deverá escolher 7 peças. Decide quem inicia o jogo por meio do par ou ímpar ou sorteio do nome do aluno. Quem inicia o jogo coloca uma peça e o seguinte colocará uma peça correspondente, quem não tiver pode “comprar” uma peça ou passar a vez. Vence quem ficar sem peças.

Este jogo poderá ser confeccionado pelos alunos, no qual irão colorir, colar no papel Paraná e recortar as peças que compõe o jogo.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel Paraná, sulfite, tesoura, cola e papel contact.

JOGO 03: Jogo da memória

FIGURA 3: Painel de gravuras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Desenvolver a memória e a percepção visual.
- Realizar associação entre o desenho e a escrita da palavra.
- Identificar as letras dos nomes das gravuras.

METODOLOGIA

Nesse painel que contém números de 1 a 24, sendo estes giratórios, em seu verso irão conter doze pares de gravuras com seus respectivos nomes. O aluno irá tentar encontrar os pares no qual ele deverá dizer 2 números para a professora desvirar verificando se forma par ou não. Se formar marca um ponto e tem mais uma tentativa e se errar passa a vez. Vence o aluno que conseguir encontrar o maior número de pares. Cada gravura desvirada a professora irá realizar leitura do nome dessa gravura, destacando o som inicial, pedindo para que os alunos digam outras palavras que eles conhecem que inicia com o mesmo som.

Os pares de gravuras que compõe esse jogo poderão ser coloridos e recortados pelos alunos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Madeirite, EVA, gravuras, sulfite, tesoura e cola.

JOGO 04: Pescaria

FIGURA 4: Pescaria



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar a letra inicial das palavras.
- Desenvolver a coordenação motora.
- Reconhecer e aceitar a perda.

METODOLOGIA

Caixa com serragem, no qual serão enterrados peixinhos contendo gravuras e o valor dos pontos atrás. O aluno irá pescar e deverá colocar o peixinho na letra inicial correspondente ao nome da gravura no painel do alfabeto e ganha os pontos contidos no peixe. Vence o aluno com o maior número de pontos.

Observação: Fazer a soma dos pontos juntamente com os alunos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Caixa, serragem, varinha de bambu, barbante, arame, EVA, tesoura, cola e gravuras.

JOGO 05: Correspondência entre gravura e letra inicial

FIGURA 5: Correspondência entre gravura e letra inicial



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar a letra inicial das palavras.
- Desenvolver a coordenação motora e a percepção visual.

METODOLOGIA

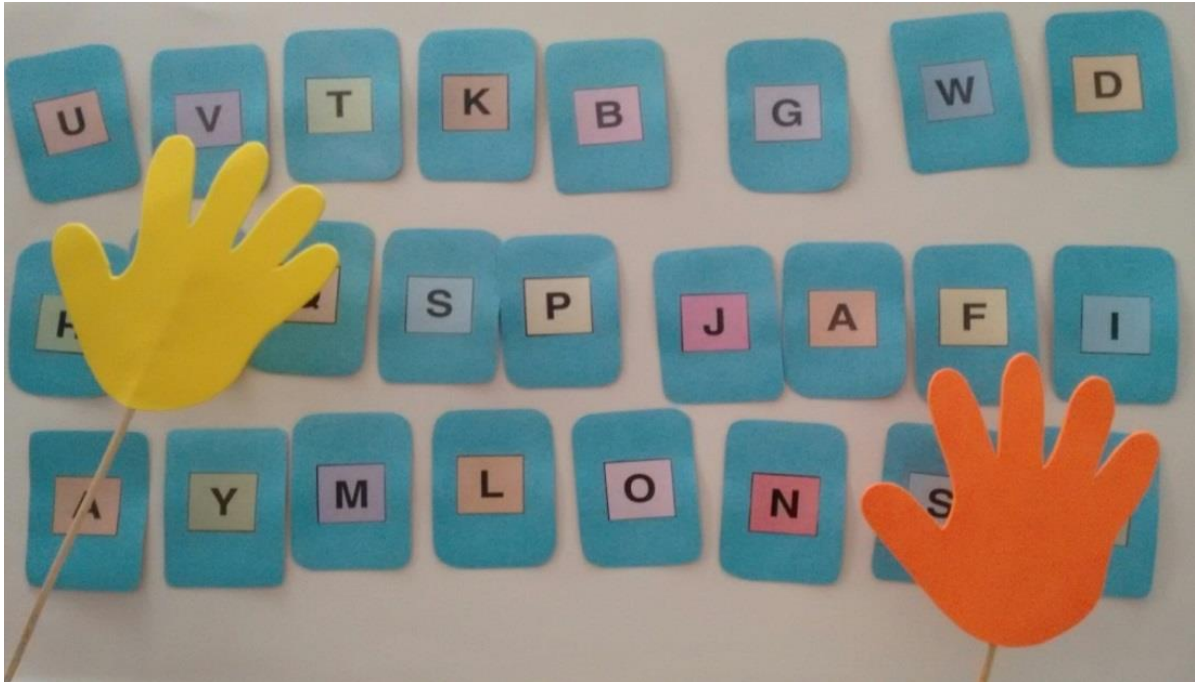
Caixinhas de fósforos contendo gravuras no qual será disponibilizado para o aluno um alfabeto móvel onde ele deverá colocar dentro da caixa a letra inicial correspondente à gravura que estará fixada em cima da caixinha. Sugere jogar com 2 alunos onde cada um receberá a mesma quantia de caixinhas e irá vencer aquele que colocar primeiro e corretamente as letras dentro das caixinhas. O aluno receberá um ponto para cada caixinha correta.

MATERIAIS UTILIZADOS

Caixinhas de fósforo, alfabeto móvel, gravuras e papel sulfite.

JOGO 06: Tapa certo

FIGURA 6: Letras do alfabeto



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar as letras do alfabeto.
- Desenvolver a atenção e percepção visual.

METODOLOGIA

As cartas contendo as letras do alfabeto serão distribuídas sobre a mesa de forma aleatória. Cada participante receberá uma mão anexada a um cabo onde terá que procurar a letra solicitada pela professora, o aluno que encontrar primeiro bate com a mão em cima da carta e ficará com ela. Vence o aluno que ficar com o maior número de cartas. Sugere jogar com dois participantes.

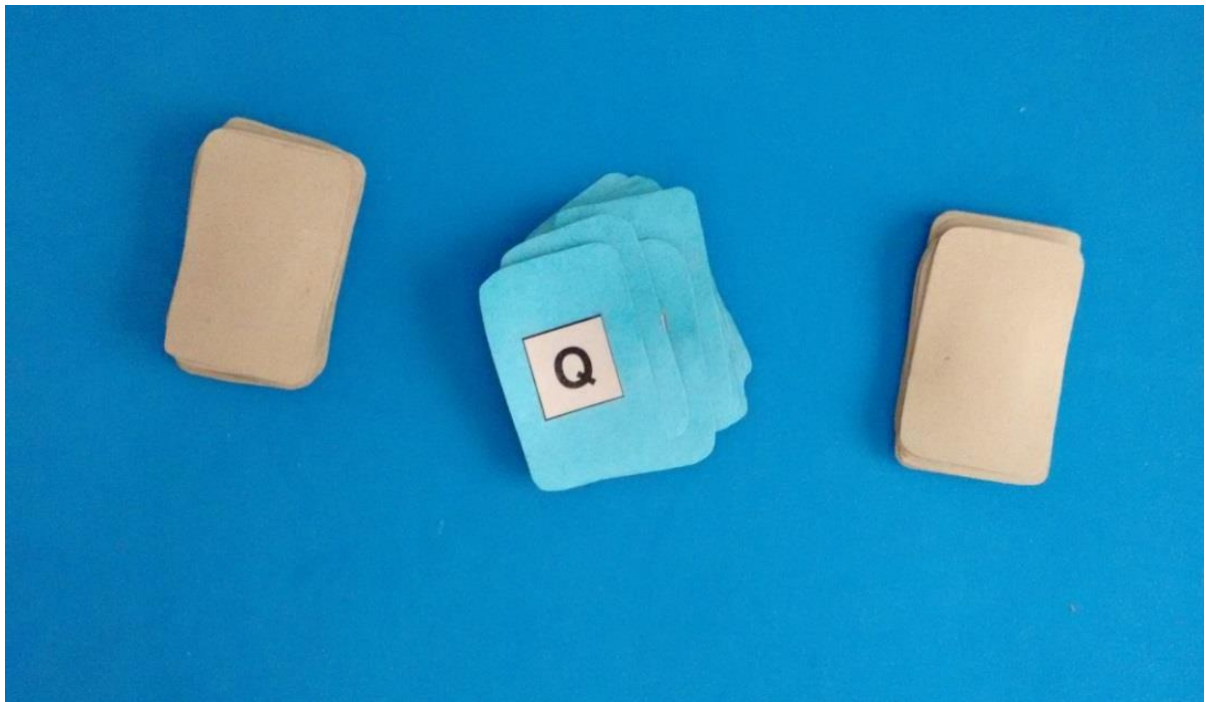
Este jogo poderá ser confeccionado juntamente com os alunos, no qual irão recortar as cartas e colar as letras do alfabeto.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, varinha de bambu, mão feita de EVA, tesoura, sulfite e papel contact.

JOGO 07: De olho nas cartas

FIGURA 7: Cartas contendo as letras do alfabeto



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar as letras do alfabeto.
- Desenvolver a memória, atenção, percepção visual e auditiva.

METODOLOGIA

Este jogo deverá ser realizado em duplas. Cada aluno irá receber a mesma quantidade de cartas contendo as letras do alfabeto, cada carta uma letra. Cada participante deverá colocar uma carta de cada vez sobre a mesa falando as letras do alfabeto na sequência, necessitando ficar de olho nas cartas e na hora que corresponder à letra falada com a letra contida na carta colocada sobre a mesa, o aluno que bater primeiro fica com as cartas. Perde quem ficar sem cartas.

Este jogo poderá ser confeccionado juntamente com os alunos, no qual irão recortar as cartas e colar as letras do alfabeto.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, sulfite, contact, tesoura e cola.

JOGO 08: Trilha do alfabeto

FIGURA 8: Trilha do alfabeto



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar as letras do alfabeto.
- Desenvolver a noção espacial.
- Aprender a esperar a vez no jogo.

METODOLOGIA

Será escolhido quem inicia o jogo por meio do lance do dado, aquele que tirar o maior número de pontos inicia o jogo. Cada jogador escolherá uma tampinha para representá-lo. Lança o dado e a quantidade de números em que cair anda com a tampinha de garrafa PET. Neste caminho haverá obstáculos como: volte duas casas, dizer palavras que inicia com a letra correspondente, se acertar avança duas casas e se errar volta uma. Quem percorrer o caminho primeiro vence o jogo.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel Paraná, tampinhas de garrafa PET, canetinhas, sulfite e tinta guache.

JOGO 09: Roleta Alfabética

FIGURA 9: Roleta alfabética



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar as letras do alfabeto.
- Reconhecer as letras iniciais das palavras.
- Desenvolver a atenção e memória.

METODOLOGIA

Decide quem inicia o jogo por meio do par ou ímpar ou sorteio, no qual o aluno deverá dizer antes de girar a roleta: “Vou viajar e na mala levarei muitas coisas”, gira a roleta e em qual letra parar, deverá dizer o nome de algo que inicia com essa letra que ele levaria na mala. O próximo jogador diz “Vou viajar e na mala levarei muitas coisas”, então irá repetir a palavra que o jogador anterior disse e irá girar a roleta e em qual letra parar irá dizer uma palavra que inicia com essa letra que ele levaria na mala e assim o próximo, no qual irá dizer as palavras ditas anteriormente e a sua palavra. Quem erra vai sendo eliminado e o ganhador será quem permanecer até o final.

Esta roleta poderá ser confeccionada juntamente com os alunos, no qual poderão levar para casa e brincar com a família.

MATERIAIS UTILIZADOS

Disco de vinil, alfabeto móvel, papelão, tesoura e cola.

NÍVEL SILÁBICO ATIVIDADES

JOGO 10: Coordenada silábica

FIGURA 10: Coordenada silábica



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Reconhecer o valor sonoro das sílabas.
- Promover a construção de palavras explorando a leitura e escrita.
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.

METODOLOGIA

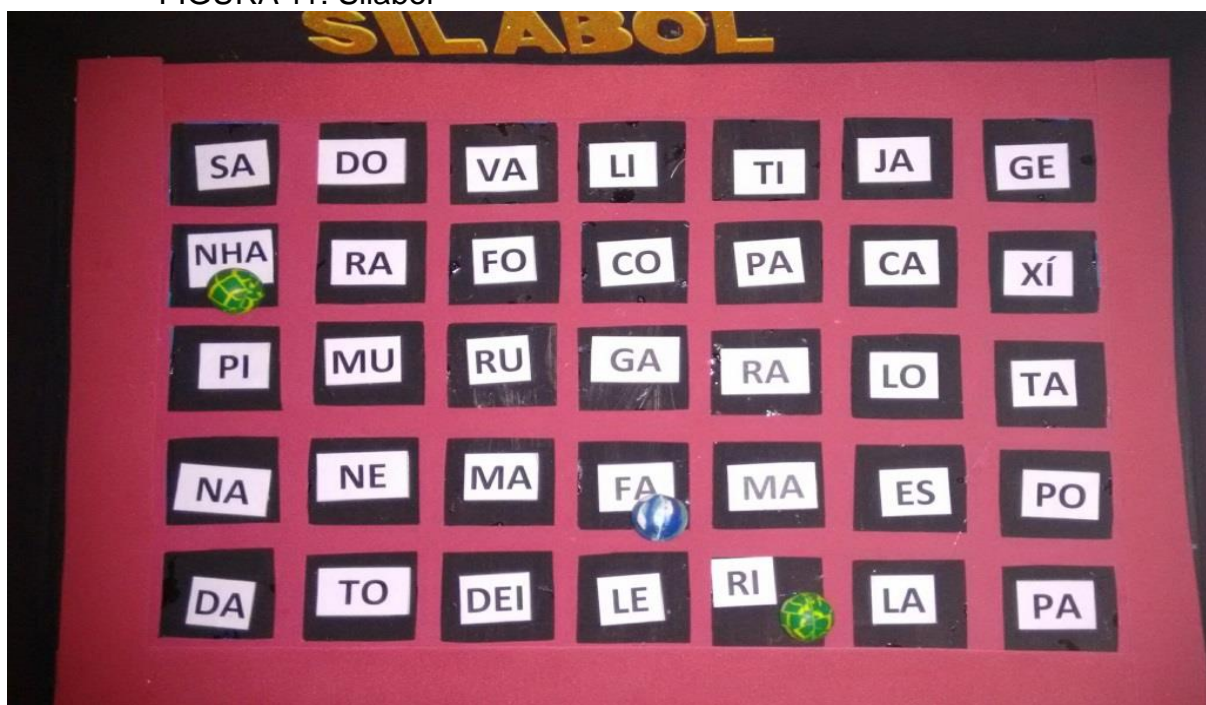
Esse jogo é composto por 36 tampinhas que representam as sílabas, no qual serão colocadas aleatoriamente sobre o tabuleiro. Para iniciar a partida, um jogador lança os dois dados, o vermelho e o verde e os valores obtidos na face do dado representarão a coordenada silábica sorteada. Se a sílaba encaixar em uma das cartelas do jogador que lançou o dado, ele retirará essa sílaba do tabuleiro e colocará sobre sua cartela, caso contrário a sílaba permanecerá no tabuleiro. Vence o jogador que primeiro completar suas cartelas.

MATERIAIS UTILIZADOS

EVA, papel cartão, dados, tampinhas, cola, tesoura e sulfite.

JOGO 11: Silabol

FIGURA 11: Silabol



Fonte: Arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar o valor sonoro das sílabas.
- Construir palavras a partir das sílabas do tabuleiro.
- Conscientizar sobre a importância do respeito às regras.

METODOLOGIA

Este jogo Consiste em um tabuleiro contendo diversas sílabas, no qual estas deverão estar um pouco abaixo do nível da caixa, onde o aluno receberá 4 bolas de gude devendo jogá-las sobre as sílabas na tentativa de formar palavras. Se nas duas ou três jogadas ele conseguir formar uma palavra não há necessidade de jogar as outras bolas. Sugere jogar em duplas e decide quem inicia o jogo por meio do par ou ímpar. A cada palavra formada a professora deverá escrever no quadro para realizar exploração das mesmas.

MATERIAIS UTILIZADOS

Caixa de papelão, EVA, bolas de gude, sulfite, cola e tesoura.

JOGO 12: Baralho das sílabas

FIGURA 12: Cartas contendo sílabas



Fonte: Arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar o valor sonoro das sílabas.
- Construir palavras.
- Criar estratégias para vencer os desafios.

METODOLOGIA

Esse jogo consiste em 52 cartas contendo sílabas. Cada aluno receberá 9 cartas onde deverão construir 3 palavras, podendo ser monossílaba, dissílaba, trissílaba ou polissílaba. O restante das cartas ficará a disposição para “compra”. Cada vez que compra descarta uma carta. Quem construir primeiro as 3 palavras vence o jogo.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, tesoura, cola, folha de sulfite e papel contact.

JOGO 13: Batalha de palavras

FIGURA 13: Cartas com gravuras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Comparar palavras quanto ao número de sílabas.
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.

METODOLOGIA

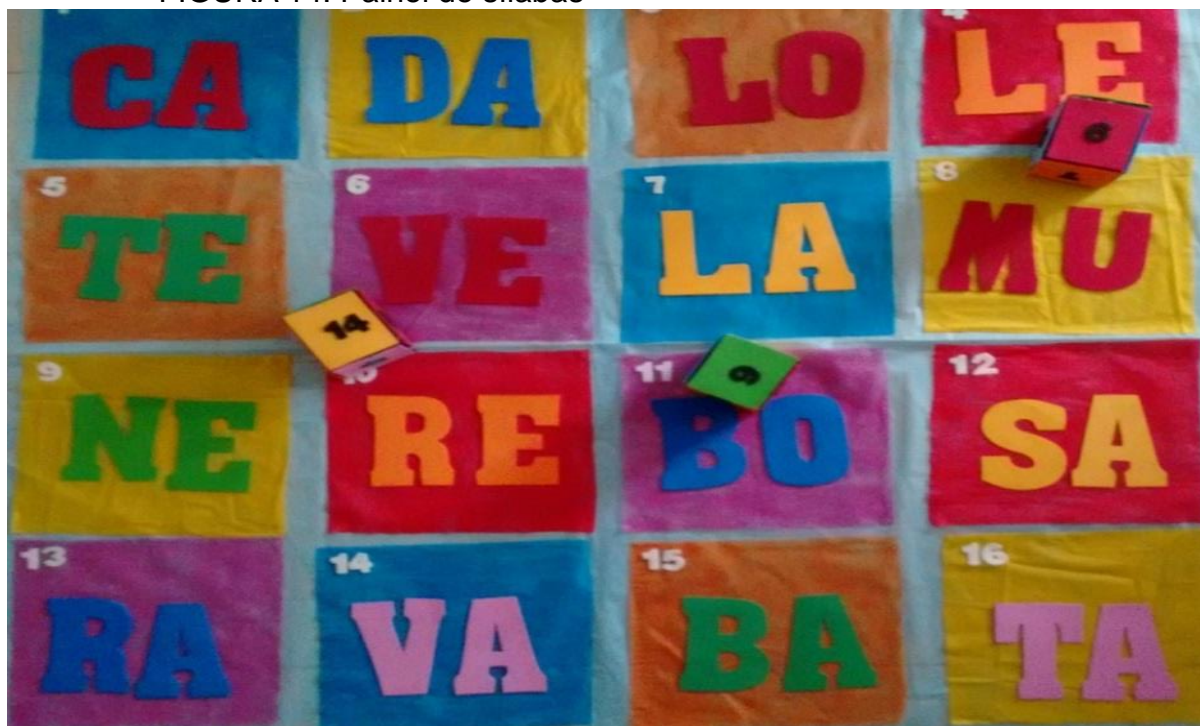
Sugere que jogue em dois participantes. Este jogo consiste em 30 cartas contendo gravuras cujos nomes variam na quantidade de sílabas, no qual serão distribuídas igualmente entre os 2 participantes, que deverão coloca-las sobre a mesa as cartas recebidas viradas para baixo e uma sobre as outras, empilhando. Cada aluno irá desvirar uma carta ao mesmo tempo e irá conferir qual delas tem o maior número de sílabas. O participante que estiver com a carta com o maior número de sílabas fica com a sua carta e do adversário e se acaso as gravuras estiverem o nome com a mesma quantidade de sílabas, cada participante desvirará mais uma carta e aquele que pegar a gravura com o maior número de sílabas fica com todas as cartas. E assim prossegue o jogo. Vence quem ao final ficar com mais cartas.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, gravuras, cola, tesoura e papel contact.

JOGO 14: Formando palavras

FIGURA 14: Painel de sílabas



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar o valor sonoro das sílabas
- Promover a leitura e escrita de palavras
- Estimular a percepção visual e raciocínio lógico

METODOLOGIA

Esse jogo consiste num tabuleiro grande confeccionado com TNT no qual será colocado no chão. Pode jogar em duplas ou até em mais participantes. O aluno receberá 3 dados enumerados onde ele irá jogar na tentativa de formar palavras. Para cada número sorteado uma sílaba no qual a professora anotará no quadro onde o aluno irá tentar formar uma palavra utilizando as sílabas sorteadas, se ele conseguir formar marca ponto. Vence quem marcar mais pontos. Sugere também que os alunos construam o maior número de palavras utilizando essas sílabas.

MATERIAIS UTILIZADOS

TNT, EVA, caixa de papelão, tesoura e cola.

JOGO 15: Completando as palavras

FIGURA 15: Tabuleiro de gravuras e palavras incompletas



Fonte: Arquivo da autora

OBJETIVOS

- Identificar o valor sonoro das sílabas.
- Promover avanços na leitura e escrita.

METODOLOGIA

Este jogo consiste num tabuleiro contendo gravuras e sua respectiva palavra incompleta devendo o aluno colocar a sílaba que falta para completar a palavra. Para isto ele deverá girar o ponteiro e em qual gravura parar ele deverá completar a palavra colocando a sílaba correspondente. Para cada acerto o jogador ganhará um ponto. Vence quem tiver o maior número de pontos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, gravuras, cola, tesoura e canetinhas.

JOGO 16: Trinca mágica

FIGURA 16: Cartas contendo gravuras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Perceber que palavras diferentes podem possuir unidades sonoras iguais, no final.
- Comparar as palavras quanto às semelhanças sonoras.

METODOLOGIA

Este jogo consiste em 24 cartas contendo gravuras cujos nomes que rimam (8 trincas de cada). Cada participante receberá 3 cartas e o restante ficará num monte com a face virada para baixo. Decide quem inicia o jogo por meio do par ou ímpar ou por meio de sorteio. O primeiro jogador inicia pegando uma carta e descartando outra, o jogador seguinte decide se pega a carta descartada ou se pega a carta do monte e assim sucessivamente até que um dos participantes forma uma trinca de rimas. Vence quem primeiro formar a trinca.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, gravuras, tesoura, cola e papel contact.

NÍVEL ALFABÉTICO ATIVIDADES

JOGO 17: Caça palavras

FIGURA 17: Painel de letras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Desenvolver a percepção visual e atenção.
- Construir palavras com as letras do alfabeto do tabuleiro.

METODOLOGIA

Este jogo será desenvolvido em duplas, no qual cada aluno receberá um tabuleiro contendo tampinhas de garrafa PET e em cada uma dessas tampinhas terá uma letra. Entre essas tampinhas serão formadas diversas palavras onde os alunos terão que encontrá-las colocando elástico para separá-las. Vence o aluno que encontrar mais rápido o número de palavras solicitadas pela professora.

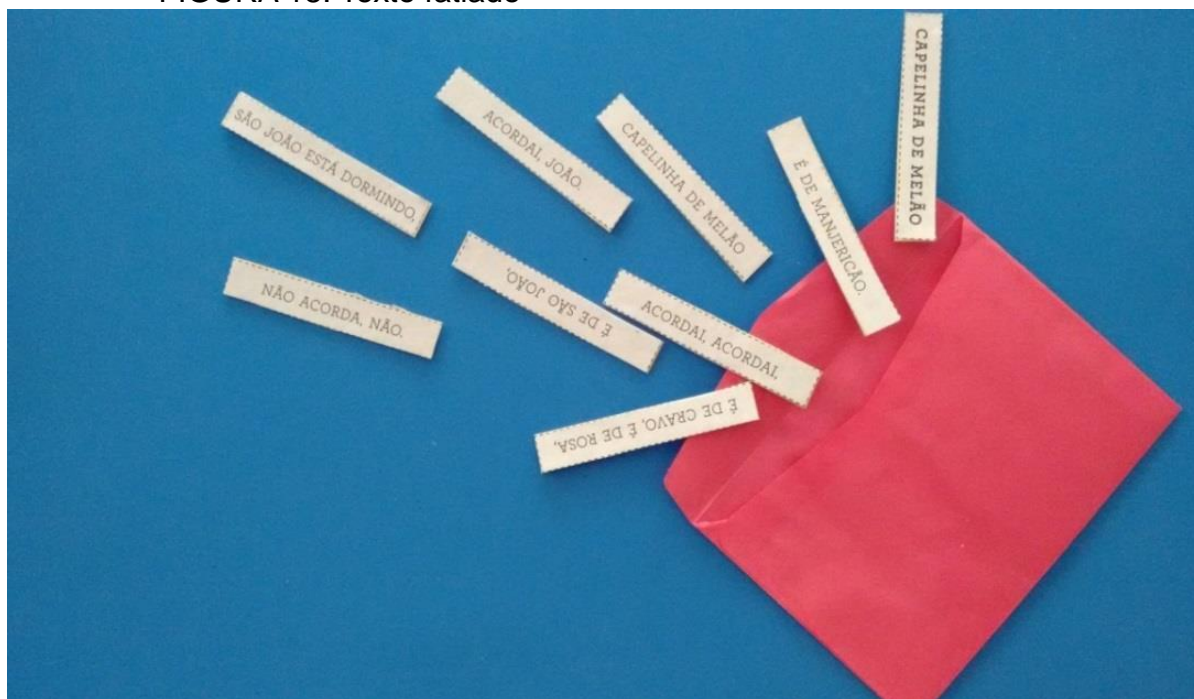
OBS: As palavras a serem trabalhadas serão selecionadas de acordo com as dificuldades apresentadas pelos alunos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Tampinhas de garrafa PET, MDF, cola, parafuso, alfabeto móvel e elástico.

JOGO 18: Texto fatiado

FIGURA 18: Texto fatiado



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Compreender a sequência lógica de ideias.
- Ordenar as frases dos textos.

METODOLOGIA

Cada participante receberá um texto para leitura e exploração dos mesmos e a seguir irão recortar as partes demarcadas onde serão colocadas dentro de um envelope. Ao sinal dado pela professora o aluno terá que colocar o texto fatiado na sequência. Vence quem ordenar primeiro e correto.

OBS: Pode utilizar o trecho de uma música, uma parlenda, poesia, um texto informativo etc.

MATERIAIS UTILIZADOS

Envelope, sulfite e tesoura.

JOGO 19: Pescaria

FIGURA 19: Caixa para pescaria



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Desenvolver o raciocínio lógico.
- Adivinhar a adivinha.

METODOLOGIA

Uma caixa com serragem e peixinhos de EVA enterrados, contendo de um lado do peixinho número e do outro lado uma adivinha. O aluno ao pescar deverá ler e tentar responder a adivinha, se acertar ganham os pontos contidos no peixe, se responder errado os pontos irá para o adversário. Ele pode passar a vez para o adversário tentar responder. Vence o aluno que tiver mais pontos.

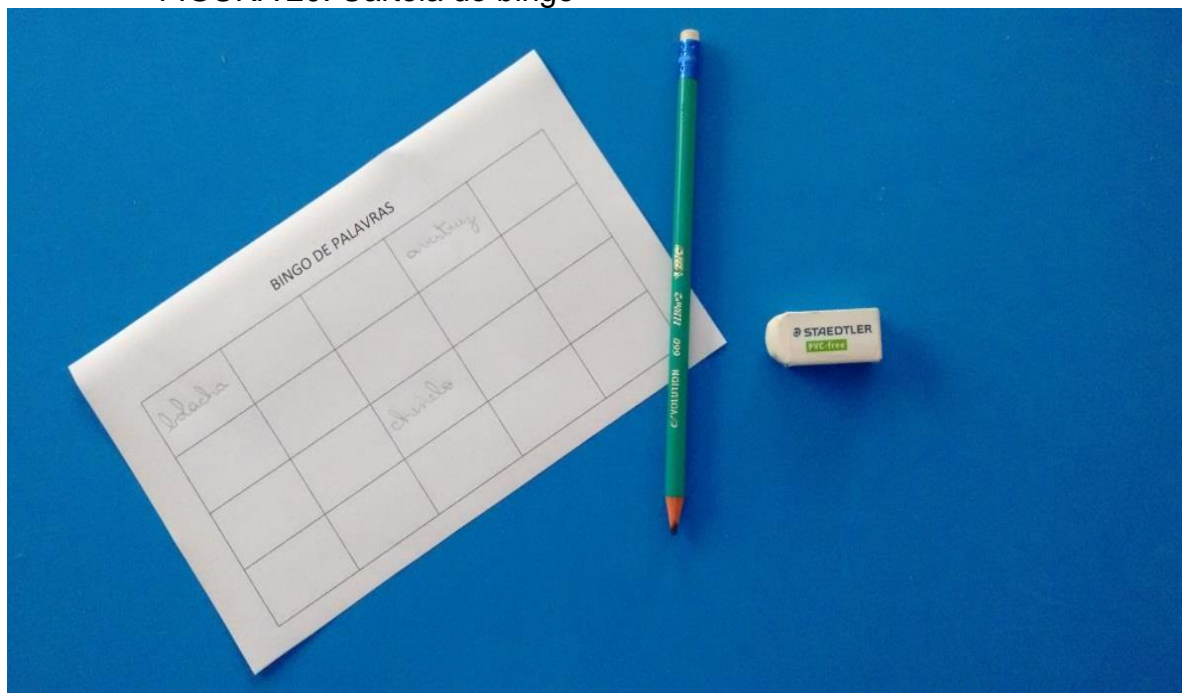
Sugere que ao final do jogo os alunos registrem as adivinhas no caderno.

MATERIAIS UTILIZADOS

Caixa de papelão, serragem, EVA, tesoura, cola, varinhas de bambu, arame e barbante.

JOGO 20: Bingo de palavras

FIGURA 20: Cartela do bingo



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Escrever palavras ditadas.
- Desenvolver a atenção e percepção visual.

METODOLOGIA

A professora irá distribuir uma cartela em branco contendo 20 quadradinhos e serão ditadas 20 palavras para os alunos escreverem cada uma em um quadrado e de forma aleatória. As palavras ditadas também serão escritas pela professora em pedacinhos de papel que serão colocadas em um saquinho para sorteio. O aluno irá riscar cada palavra sorteada e quem completar primeiro na horizontal ou vertical ganha um prêmio. Esse prêmio poderá ser uma borracha, um lápis, régua e etc. As palavras selecionadas nesse jogo serão de acordo com as dificuldades apresentadas pelos alunos. Sugere também que o professor trabalhe com um texto antes do jogo e selecione as palavras contidas nesse texto.

MATERIAIS UTILIZADOS

Cartolina, lápis, borracha e canetinhas.

JOGO 21: STOP

FIGURA 21: STOP



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Escrever palavras.
- Desenvolver memória e atenção.

METODOLOGIA

Cada participante irá receber uma folha para confeccionar o jogo. Na parte de cima da folha serão escritas pelos alunos as seguintes palavras: nome de pessoa, cidade, fruta, animal, cor e quantia de pontos. Para iniciar o jogo será preciso escolher a letra que será iniciada as palavras escritas, no qual sugere que cada aluno escolha a quantia de dedos de uma mão que queira mostrar e que todos os participantes mostrem ao mesmo tempo, onde para cada dedo uma letra do alfabeto, se tiver 5 dedos, as palavras escritas deverão todas iniciar com a letra E. Quem escrever primeiro as palavras solicitadas diz “STOP” e todos os outros não poderão escrever mais. Em seguida será realizada a correção de todos os jogadores. Ganha 10 pontos para cada palavra escrita corretamente. Somando os pontos de cada rodada colocando os resultados na cartela. No final do jogo será feita a contagem dos pontos de cada aluno de todas as rodadas. Vence quem fizer mais pontos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Sulfite, lápis, borracha e régua.

JOGO 22: Palavra secreta

FIGURA 22: Tabuleiro de letras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Descobrir a palavra secreta.
- Desenvolver o raciocínio lógico e percepção visual

METODOLOGIA

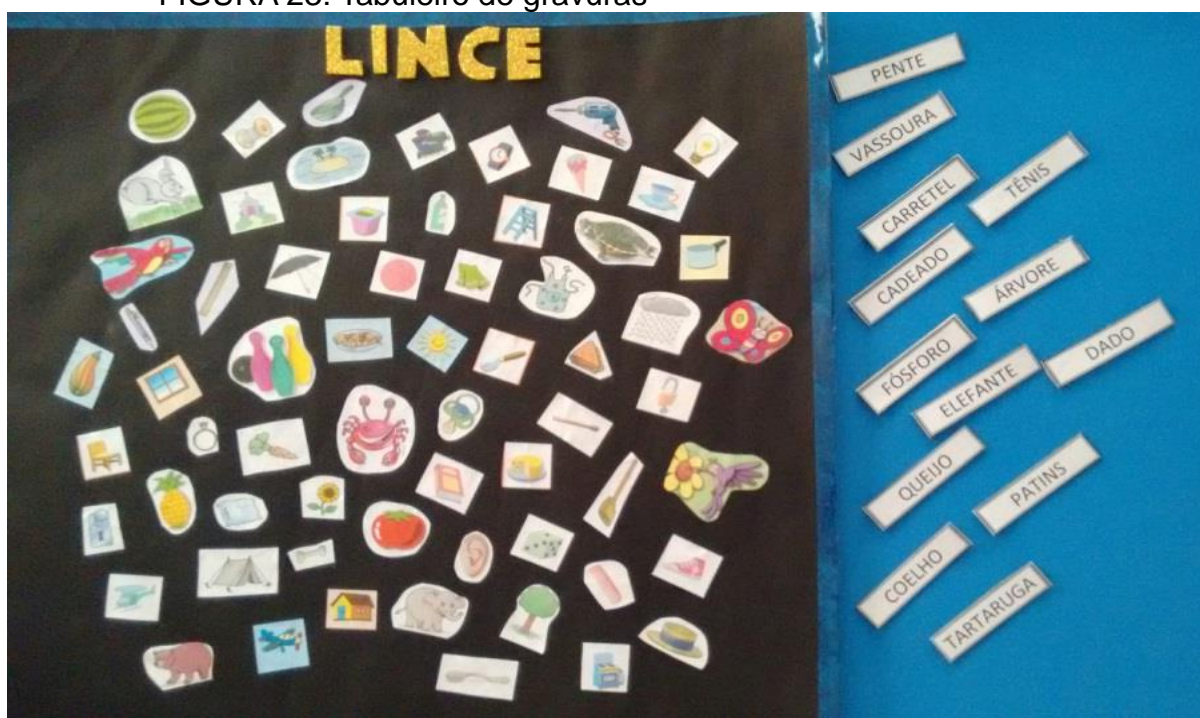
Neste jogo o aluno deverá descobrir a palavra secreta e para isso ele deverá escolher uma garrafa para abrir e na tampa irá conter uma letra. Se na palavra secreta estiver a letra escolhida, a professora irá desvirar a tampinha que contém essa letra na palavra secreta, no qual o aluno deverá tentar descobrir qual é a palavra. Será o vencedor quem descobrir a palavra secreta.

MATERIAIS UTILIZADOS

Garrafas PET, tampinhas de garrafa, papel Paraná, EVA, cola e tesoura.

JOGO 23: Lince

FIGURA 23: Tabuleiro de gravuras



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Relacionar a palavra a figura referente a mesma.
- Desenvolver atenção e percepção visual.

METODOLOGIA

Este jogo consiste num tabuleiro contendo diversas gravuras e o nome dessas gravuras será escrito em fichinhas que serão colocadas num saquinho para sorteio. A professora retira uma palavra no qual os jogadores deverão ler em silêncio e procurar a gravura referente ao nome. O jogador que encontrar primeiro a gravura fica com o nome dela. Vence quem tiver mais palavras ao final do jogo.

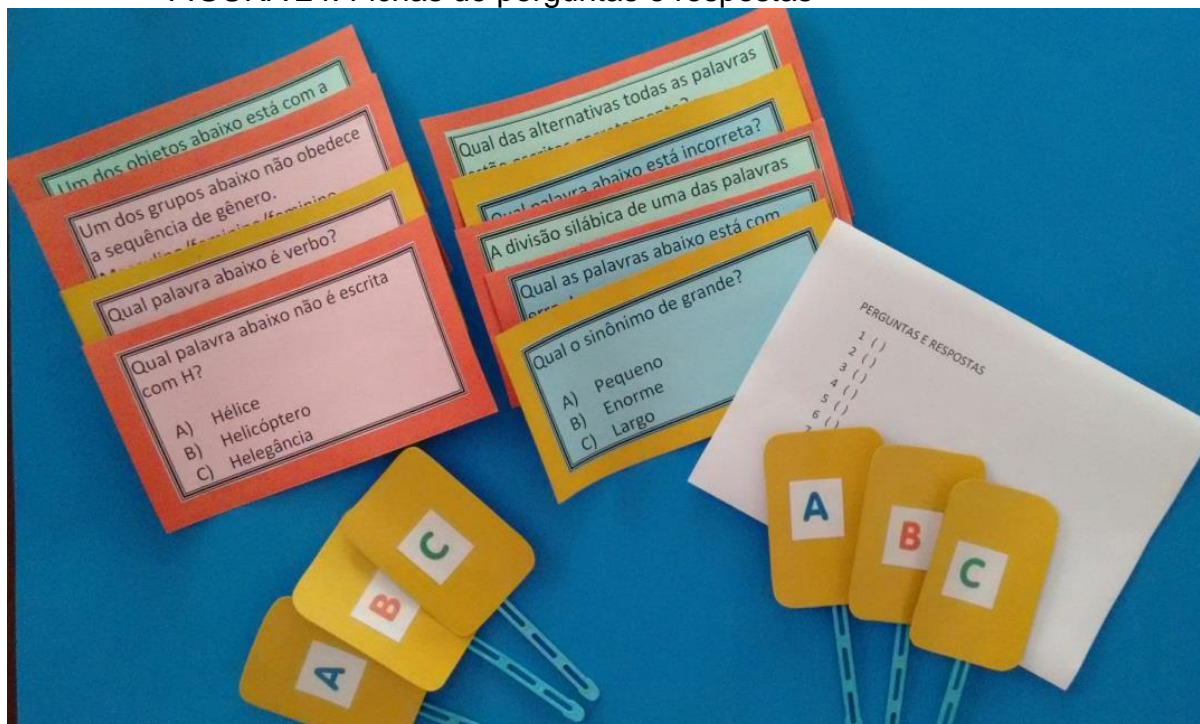
Sugere também jogar de outra maneira, no qual a professora pede para que os alunos observem as gravuras contidas no tabuleiro durante 1 minuto e a seguir a professora retira o tabuleiro e pede para eles escreverem as palavras. Vence quem escrever mais e corretamente.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, cartolina, gravuras, cola e tesoura.

JOGO 24: Perguntas e respostas

FIGURA 24: Fichas de perguntas e respostas



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Responder perguntas referentes à Língua Portuguesa.
- Compreender e respeitar regras

METODOLOGIA

Este jogo consiste em 20 fichas contendo perguntas referentes à língua portuguesa e três alternativas de respostas sendo apenas uma correta. Sugere que jogue com dois participantes no qual cada um receberá três marcadores A,B,C e uma cartela para marcar as resposta, nesta cartela terá números de 1 a 20 referente as 20 questões. A professora irá ler a questão e cada participante irá pegar a letra que representa a alternativa correta, colocando sobre a mesa virada para baixo e em seguida a professora pede que cada um mostre a resposta escolhida, podendo ser, A, B, ou C. Quem acertar marcará em sua cartela um X, na frente do número que representa a questão e ganhará 10 pontos. Vence quem ao final do jogo tiver mais pontos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Papel cartão, sulfite, palitos de sorvete, tesoura, cola e papel contact.

JOGO 25: Roletrando

FIGURA 25: Roleta



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Responder perguntas referentes à gramática.
- Compreender e respeitar as regras.

METODOLOGIA

Uma roleta feita com disco de vinil contendo diversas perguntas referentes à gramática. Escolherá quem inicia o jogo por meio de um sorteio. Gira a roleta e aonde o ponteiro parar o aluno deverá responder a pergunta e a cada acerto ganhará os pontos contidos na pergunta. Vence quem no final da partida tiver mais pontos.

Sugere que as questões referente à gramática sejam modificadas a cada rodada, trocando o painel das perguntas.

MATERIAIS UTILIZADOS

Disco de vinil, sulfite, durex colorido, cola e tesoura.

JOGO 26: Carta enigmática

FIGURA 26: Carta enigmática



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Decifrar a mensagem da carta enigmática.
- Desenvolver o raciocínio lógico e atenção.

METODOLOGIA

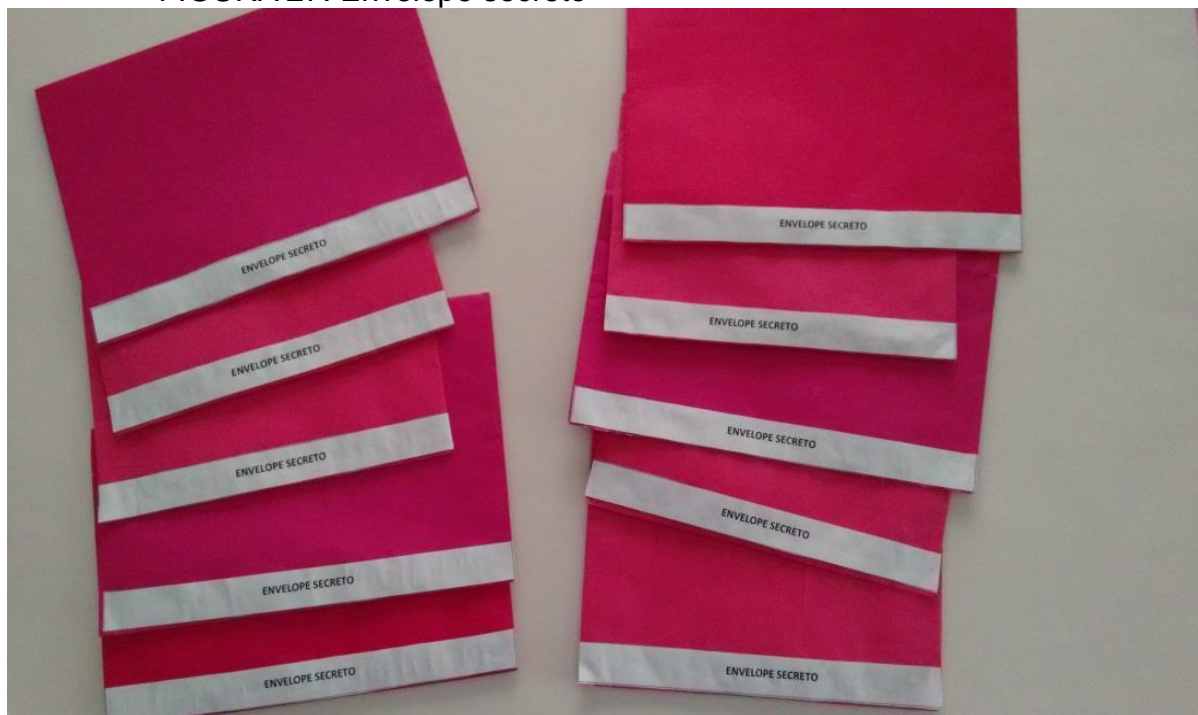
Sugere jogar em duplas, onde cada dupla receberá uma cartela contendo um texto enigmático, no qual juntos irão decifrar a mensagem e um dos participantes irá escrevê-la. A dupla que terminar primeiro vence o jogo. Porém para vencer precisa que a mensagem esteja correta.

MATERIAIS UTILIZADOS

Sulfite, papel cartão, lápis e borracha.

JOGO 27: Envelope secreto

FIGURA 27: Envelope secreto



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Construir palavras.
- Descobrir a palavra secreta.
- Desenvolver o raciocínio lógico e atenção.
- Reconhecer e aceitar a perda.

METODOLOGIA

Este jogo consiste em diversos envelopes, no qual em cada um deles haverá as letras que formam uma palavra secreta, como: nome de animais, frutas, meio de transporte, nome de flor, cidade, e etc. Esses envelopes serão colocados sobre a mesa, onde cada aluno irá escolher um envelope para iniciar o jogo. Ao sinal dado pela professora eles terão que montar a palavra, quem terminar irá escolher outro envelope e assim por diante. Vence o jogo quem conseguir montar mais palavras.

MATERIAIS UTILIZADOS

Envelope, sulfite, cola, tesoura e papel cartão.

JOGO 28: Responda se puder

FIGURA 28: Painel de perguntas



Fonte: arquivo da autora

OBJETIVOS

- Responder perguntas referentes à gramática.

METODOLOGIA

Decide quem inicia o jogo por meio do par ou ímpar ou sorteio. O participante deverá escolher um dos números do painel (1 a 24), no qual para cada número há uma pergunta referente à gramática, no qual ele deverá ler e tentar responder. A cada acerto o jogador receberá 10 pontos. Vence quem acertar mais questões.

MATERIAIS UTILIZADOS

Madeirite, papel cartão, EVA, sulfite, cola, tesoura.

REFERÊNCIAS

- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papirus, 1996.
- FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- GROSSI, Esther Pillar. **Didática do Nível Alfabético**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. V.3
- GROSSI, Esther Pillar. **Didática do Nível Pré-Silábico**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. V.1
- GROSSI, Esther Pillar. **Didática do Nível Silábico**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. V.2
- IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p.99-120.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. In:_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p.15-48.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Artmed, 2000.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. 4.ed. Petrópolis, R.J: Vozes 2010.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora livros técnicos e científicos, 1990.
- RALLO, Rose Mary Petry; QUEVEDO Zeli Rodrigues de. **A magia dos jogos na alfabetização**. 3. ed. Porto Alegre: Kuarup, 1994.