



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO OCORRIDO ATRAVÉS DA EXPERIÊNCIA COMO BOLSISTA NO SUBPROJETO PIBID-PEDAGOGIA-URCAMP BAGÉ

Autor do Trabalho Arthur Garibaldi Jardim Arthur-garibaldi@hotmail.com;

Co-autor 1 Viviane Kanitz Gentil vivianegentil@gmail.com;

Co-autor 2 Ariane Floriano Magalhaes³: anyfloriano@hotmail.com;

Co-autor 3 Vanessa Rizzi Sarmento⁴: menina_butterfly@hotmail.com;

RESUMO

O presente trabalho pretende verificar as contribuições que os jogos pedagógicos proporcionam ao processo de alfabetização e letramento ocorridos no subprojeto PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), Pedagogia-URCAMP Bagé, desenvolvidos na escola Professora Creusa Brito Giorgis. Através da minha experiência no subprojeto do PIBID/Pedagogia, o qual tem o objetivo de fomentar, incentivar e qualificar o processo de alfabetização e letramento através da utilização de jogos pedagógicos, atividades ou projetos inovadores na escola, entende-se pertinente aprofundar meus estudos na área. Através desta pesquisa pretendi ampliar o meu conhecimento a respeito dos efeitos pedagógicos que o jogo didático promove no processo de alfabetização e letramento das crianças envolvidas no subprojeto. A pesquisa qualitativa foi realizada por meio de um estudo de caso, realizado com a professora regente do segundo ano da escola pública municipal Professora Creusa Brito Giorgis, onde sua turma participou das atividades envolvendo o uso de jogos pedagógicos no subprojeto PIBID-Pedagogia, o questionário estruturou-se em quatro perguntas abertas, semiestruturadas onde possuíram o objetivo de coletar os dados para análise por categorias. Através do qual, realizei com a professora citada acima à entrevista gravada com o auxílio de uma câmera digital, com as respostas obtidas, foi possível analisar se a professora regente reconhece o jogo pedagógico como uma metodologia de ensino significativa e eficiente. Conforme a pesquisa fica evidente as contribuições que os jogos pedagógicos proporcionaram ao processo de alfabetização e letramento dos alunos que participaram das atividades desenvolvidas no subprojeto PIBID/pedagogia, onde muitos alunos foram beneficiados com a realização e participação nas atividades desenvolvidas no subprojeto, foram inúmeros os ganhos educacionais que a escola recebeu através do trabalho realizado pelos bolsistas que sem dúvidas nenhuma atingiu com êxito os objetivos que o projeto PIBID se propôs a desenvolver naquela comunidade escolar beneficiada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos pedagógicos; PIBID; Pesquisa; Experiência; Alfabetização.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende através de um estudo de caso junto à professora regente do segundo ano identificando quais os jogos que contribuem no processo de alfabetização e letramento; conhecer quais os jogos pedagógicos que trazem melhores



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

resultados pedagógicos no segundo ano do Ensino Fundamental; elencar quais os benefícios que a utilização dos jogos pedagógicos, proporcionou aos alunos participantes do subprojeto PIBID/Pedagogia e verificar de que forma as práticas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência tem contribuído para melhoria da qualidade de ensino ocorridos no subprojeto PIBID-Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, Pedagogia/URCAMP/Bagé, desenvolvidos em uma escola pública municipal de Bagé. O projeto teve seu início em agosto de 2012, no qual fui designado como bolsista de iniciação à docência e comecei a desenvolver as atividades iniciais de conhecimento da realidade escolar da escola na qual iria desenvolver as atividades do subprojeto. Depois de estudos e conversas informais com as professoras regentes e após um período inicial de adaptação, optei por utilizar nas atividades os jogos pedagógicos criados na maioria das vezes pelo grupo de bolsistas e também utilizei os que a escola recebeu do Ministério da Educação. Baseado nas minhas atividades como bolsista, desenvolvidas com os alunos dos anos iniciais, em oficinas com a utilização dos jogos pedagógicos, percebia o quanto esses jogos poderiam estar contribuindo, de uma forma diferenciada, no processo de alfabetização dos alunos que estavam participando das atividades do subprojeto. Instigado por esses motivos, resolvi aprofundar meus conhecimentos a respeito das contribuições dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento dos alunos participantes do subprojeto PIBID-Pedagogia-URCAMP Bagé, com foco na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Creusa Britto Giorgis. Considerando a minha experiência no subprojeto do PIBID/Pedagogia, o qual tem o objetivo de fomentar, incentivar e qualificar o processo de alfabetização e letramento através da utilização de jogos pedagógicos, atividades ou projetos inovadores na escola, entende-se pertinente aprofundar meus estudos nessa área. Dentro destes termos justifico minha intenção em investigar quais as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, pois durante o desenvolvimento dos trabalhos na escola através do PIBID, percebia a grande influência que o jogo pedagógico, dentro de um ambiente planejado exercia no desenvolvimento dos processos de aquisição da leitura e escrita, pois os alunos desenvolviam as



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

atividades com jogos de uma maneira prazerosa, alegres e motivados a realizarem tudo o que lhes era proposto.

Do ponto de vista afetivo, é durante o jogo que a criança defronta-se com situações conflitivas muitas vezes não toleradas pelo seu eu, e nestas situações a criança transforma-as para convertê-las em assimiláveis. Durante o jogo, a criança encontra situações apropriadas para exercitar seu poder, expressar seu domínio e manipular a capacidade de transformar o mundo real, experimentar um sentimento de intenso prazer ante o descobrimento do novo e as suas possibilidades de invenção (CELSO ANTUNES apud GONI E GONZALES, 1987, p.23).

Essa temática sempre despertou minha atenção, pois as crianças de uma maneira lúdica e inovadora aprendem sem perceber e acaba por melhorar o seu nível de aprendizado, situação que também percebia no relato das professoras regentes que muitas vezes destacam os avanços significativos que as crianças alcançam participando das atividades com jogos pedagógicos desenvolvidas no subprojeto PIBID.

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Conforme Kishimoto (1994), o diferencial do jogo para o brinquedo é, que no jogo, existem regras e a sua aceitação depende do contexto em que está inserido na sociedade. O jogo possui a intenção de despertar a aprendizagem, já o brinquedo não possui regras e a criança pode relacionar seu mundo real ao imaginário presente ao brincar. Durante o jogo a criança se expressa de maneira própria, sem medo da crítica, prazerosa, aprendendo a comunicar-se com as pessoas que estão a sua volta, relatando suas ansiedades, atitudes perante o inesperado que pode surgir durante o jogar, através do jogo o aluno desenvolve-se integralmente. O jogo torna-se fundamental na vida dos alunos, pois através dele, eles desenvolvem melhor sua fala, seus gestos, sua escrita, o jogo acaba impondo regras e controlando os impulsos, mas sem que haja uma alienação a elas.

Ao momento que o aluno joga ele está expressando sua realidade interna, seu modo de ser, sobre a realidade externa presente no jogo, pois assim o jogo possui a



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

função positiva sobre o comportamento do próprio aluno, pois no jogo ele deve obedecer às regras presentes, respeitar os colegas e a seqüência de ações desencadeadas durante o jogo. Algumas vezes, dependendo do jogo, a criança o relaciona a outras experiências que teve, desenvolvendo-se espontaneamente durante o desenvolver do jogo e aos poucos se molda conforme as regras presentes.

Pois para Fromberg o jogo inclui as características: simbolismo: representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regrado: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente. (FROMBERG apud KISHIMOTO, 1994, p.116).

Durante o jogo ao mesmo tempo em que os alunos brincam, eles também estão tensos, pois as expectativas são grandes em superar suas próprias dificuldades, os seus medos em relação ao sentimento de perder ou ganhar, de não saber a resposta correta, dessa maneira o jogo torna-se uma ferramenta pedagógica de suma importância, pois através de um jogo aprimora-se varias características nos alunos participantes, que de outra maneira seria difícil de concretizar, pois através do uso do jogo pedagógico trabalha-se com o concreto, o lúdico e de uma maneira que proporcione o prazer, a vontade em participar das atividades, pois os alunos não percebem que através do jogar estão sendo colocados à prova de superar suas próprias dificuldades de aprendizagem. Conforme Friedmann:

[...] ao observarmos detidamente a brincadeira infantil, duas características se destacam de imediato: o prazer que envolve o jogo se contrapõe a momentos de tensão, a uma seria compenetração dos jogadores envolvidos. O jogo é prazeroso e sério ao mesmo tempo (1996, p.11).

Sempre se deve distinguir bem o jogo pedagógico, da brincadeira, o jogo é uma atividade estruturada em um planejamento anterior as execuções dele, com regras pré-estabelecidas. O aluno brinca, mas sempre estará presente um objetivo de aprendizado que se pretende alcançar através da atividade proposta, pois dessa maneira é possível de se verificar ao final da atividade se o aluno assimilou os aprendizados do mesmo, já a brincadeira é resultante de uma atividade não planejada, que não possui um objetivo de aprendizado, a não ser o de brincar por somente brincar, o divertimento, como o que



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

ocorre nos horários de recreio escolar. Levando em conta esses sentidos deve-se ter em mente distinguido a função do jogo para o da brincadeira, pois se o bolsista não possuir o conhecimento de se distinguir um do outro, pode-se colocar o trabalho em risco. “[...] Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras [...]”; (FRIEDMANN, 1996, p. 12.)

Também a organização de um planejamento que tenha nítido os objetivos e metas de aprendizagem que se pretenda despertar nos alunos, mas sempre levando em conta a qualidade dos jogos utilizados nas atividades, pois somente através de uma seleção rigoroso de bons jogos pedagógicos para a execução nas atividades desenvolvidas conseguirá chegar aos os objetivos propostos com a utilização deles.

Antunes descreve que se deve organizar um planejamento, que:

Em síntese, jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que preocupou em pesquisar e selecionar (1998,p.37).

O jogo caracteriza-se como uma ferramenta metodológica de suma importância na utilização em atividades desenvolvidas no subprojeto do PIBID, pois através da utilização dele e da observação de seu caráter desafiador junto aos alunos, deve-se possuir o cuidado necessário de utilizar o jogo correto conforme a idade do discente e também não deve ser utilizado se o aluno não estiver preparado em sua maturidade para superar as dificuldades apresentadas no mesmo, pois se o aluno não conseguir superá-las no jogo pode ocasionar a sua frustração e desgosto em jogar, mas é papel do mediador do jogo, o cuidado necessário em fazer adaptações, mudanças quando for à necessidade de mudar, pois dessa maneira serão criadas expectativas e possibilidades de que o aluno supere as dificuldades impostas nos jogos pedagógicos e assim ocorra a assimilação da aprendizagem proposta através do jogar.

Durante o trabalho com jogos pedagógicos pode ser observado o espaço que é disponível para a sua realização, as condições do ambiente em que estão inseridas, as



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

condições do jogo podem proporcionar um motivador da aprendizagem dos alunos, pois dessa maneira pode-se aumentar a autoestima dos mesmos e os reflexos serão percebidos diretamente em sala de aula, pela professora regente, porque o jogo pedagógico envolvendo o prazer e a participação ativa deles no jogar, torna-se uma ferramenta metodológica com vários elementos importantes que acabam justificando a utilização deles nas atividades do subprojeto.

No processo de alfabetização e letramento deve ser superada a ideia de que somente o aluno aprendendo a ler e escrever já são suficientes, mas que de fato eles possam ter a capacidade de interpretar textos, realizar a comunicação com outras pessoas de fora do ambiente escolar, utilizar uma linguagem onde possibilite com que eles possam se tornar pessoas alfabetizadas, mas ao mesmo tempo letradas ao meio social de que estão inseridos. Ocorrendo assim uma aprendizagem significativa do sistema de escrita, é fundamental que o sistema de ensino atual adote posturas, metodologias de ensino-aprendizagem inovadoras ao ambiente escolar, que possa romper com os paradigmas educacionais, superando assim as dificuldades enfrentadas na alfabetização dos alunos atualmente.

De acordo com Rallo e Quevedo (1989, p. 19):

A alfabetização vista assim é apropriação de um objeto conceitual que implica o estabelecimento de correspondência entre dois modos: o da representação oral e o da escrita. Nesta perspectiva, ler e escrever não é decifrar textos e copiar, e sim uma nova maneira de se expressar, se comunicar com os outros e com o mundo.

É preciso que os educadores possuam afetividade com os alunos, paixão e paciência por ensinar, mas acima de tudo comprometimento com a sua prática pedagógica, que ela seja exercida corretamente, o professor deve ter sensibilidade necessária para perceber o que os alunos estão necessitando para concretizar sua aprendizagem, adotando metodologias inovadoras e posturas diferenciadas, dependendo da necessidade do momento. O papel do professor esta muito além daquele mero profissional que somente passa conteúdos e aplica provas, mas sim um educador que gere indagações, inquietações, perguntas em seus educandos que motivem eles a serem pesquisadores e além de profissional um amigo de seus discentes.

Segundo (NÚÑEZ Apud BROWN, 1994 p.95):



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

Coordenar significa conduzir o grupo para esse alcançar os objetivos que busca. Coordenar significa saber integrar e aproximar o grupo. Coordenar saber gerar e propiciar a participação. Coordenar significa saber perguntar, saber o que perguntar e saber quando é preciso perguntar. Coordenar significa saber opinar e saber calar. Um facilitador deve ser simples e amistoso, isto é, um companheiro.

É necessário durante a realização do trabalho com as crianças que as atividades sejam planejadas e organizadas dando ênfase e cuidado com a questão lúdica, pois através da ludicidade podem-se encantar os discentes, realizando o trabalho, a atividade que se planeja de uma forma prazerosa, onde os alunos possam exercer a sua expressão corporal, a comunicação através da fala e a participação necessária para que a aprendizagem ocorra de uma forma significativa ao final da atividade. Conforme, Almeida:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (2009, p.01).

A presença do lúdico nas atividades com os alunos resgata à sensibilidade, o inesperado, o prazer na realização da ação, de fato os alunos percebem-se seres atuantes, vivos, com sentimentos e vivências gerados com a rica experiência que o lúdico propicia quando utilizado nas práticas educativas. Desenvolvendo assim a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social das crianças envolvidas, saindo um pouco de seus problemas, aflições e atuando de uma forma que mergulhem na realização e atuação nas ações educativas propostas pelo educador.

METODOLOGIA

O princípio metodológico utilizado é o qualitativo, por meio de um estudo de caso, realizado com a professora regente do segundo ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Creusa Brito Giorgis. Essa professora foi escolhida, pois é membro integrante do subprojeto PIBID-Pedagogia e seus alunos foram alvo de diversas atividades entre elas módulos didáticos que envolviam jogos pedagógicos. De acordo com Manning (apud NEVES):



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

O desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador. Esse corte define o campo e a dimensão em que o trabalho desenvolve-se-á, isto é, o território a ser mapeado. O trabalho de descrição tem caráter fundamental em um estudo qualitativo, pois é por meio dele que os dados serão coletados (1979, p.668).

Como instrumento, propôs-se uma entrevista, estruturada em quatro perguntas abertas, semiestruturadas as quais possuíram o objetivo de coletar os dados para análise por categorias: ludicidade, jogo pedagógico e práticas pedagógicas. A entrevista foi realizada com a professora e gravada com o auxílio de uma câmera digital. Num segundo momento foi realizada a descrição das gravações e a identificação das categorias para a análise das respostas obtidas.

O objeto de estudo de caso, por seu turno, é a análise profunda de uma unidade de estudo. No entender do autor, visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação em particular. [...] Tem se tornado a modalidade preferida daqueles que procuram saber como e por que certos fenômenos acontecem [...] ou quando fenômenos analisados são atuais ou só fazem sentido dentro de um contexto específico. (GODOY Apud NEVES, 1996, p. 03).

Baseado na experiência como bolsista de iniciação à docência (ID) foi possível analisar as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento através do estudo de caso com a referida professora, pois é uma situação particular vivenciada em um contexto específico da minha formação acadêmica.

RESULTADOS

Sendo alfabetização entendida como a aprendizagem do sistema de escrita e letramento à ação de reconhecer às práticas sociais de leitura e escrita (SOARES, 2003). Alfabetização nos remete a várias reflexões pedagógicas e em especial na pesquisa foi possível identificar que a regente reconhece o jogo pedagógico como uma prática de ensino significativa e eficiente, descrevendo os jogos pedagógicos como elemento, que na sua percepção, contribuíram para o processo de alfabetização e letramento dos alunos



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

participantes do subprojeto PIBID, com melhorias significativas, situação que fica evidente quando a professora foi questionada se ela reconhecia o jogo pedagógico como uma metodologia de ensino significativa e eficiente, respondendo que: *“Sim, com certeza, a partir dos jogos pedagógicos os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, eu que trabalho no ciclo de alfabetização, a gente percebeu muito isso aí, as dificuldades deles, os jogos, eles são contribuições positivas, porque o aluno aprendeu de uma forma significativa, brincando de maneira prazerosa, isso aí faz com que nós possamos alcançar nosso objetivo, que é no final, tornar alunos letrados-alfabéticos, letrados.”* O jogo infantil previamente organizado e planejado tem um significado pedagógico intencional, pois através de sua prática o aluno junto do professor tem a oportunidade de ampliar seu aprendizado de forma lúdica e prazerosa, pois segundo Kishimoto (apud CEEL):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros (2003,p.37/38).

Pensar o jogo como instrumento pedagógico de excelência ínsita pensar sobre a percepção que a docente tem sobre eles, diante disso questionamos: Quais os jogos pedagógicos que na percepção da entrevistada contribuíram para o processo de alfabetização e letramento dos alunos participantes do subprojeto PIBID? A professora destaca vários jogos, na sua grande maioria jogos de mesa, que muitas vezes propõem atividades coletivas ou em pequenos grupos, que além de desenvolver o raciocínio individual, demanda atividades de colaboração entre pares. A fala da professora ressalta: *“Olha o trabalho realizado pelos bolsistas do projeto PIBID, olha só foram muitos bons, inclusive estou com uns aqui, troca letras, palavra dentro de palavra, trinca mágica, batalha de palavras, bingo da letra inicial, caça rimas, olha então todos esses aí e eu estou dizendo, afirmando que foram trabalhados com meus alunos e eu noto, percebo essa diferença na sala de aula, na construção do conhecimento deles, porque usando o jogo, o lúdico, a ludicidade, contribuí muito e esses jogos que os*



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

bolsistas utilizaram na escola foram muito bons na construção do conhecimento.”

Conforme Rallo e Quevedo (1989,p. 11):

É de nosso consenso que o desenvolvimento da criança passa por e depende do jogo - o aspecto lúdico é a característica fundamental do ser humano. A criança precisa brincar, inventar, jogar, criar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo.

Além de pensarmos sobre quais jogos trazem mais resultados, também é importante observarmos: quais foram às contribuições com a utilização de jogos pedagógicos nas atividades junto aos alunos do segundo ano? É evidente que a criança tem um envolvimento significativo com o jogo, e em cada faixa etária seu envolvimento acontece por meios e formas diferenciadas. Em especial nessa pesquisa envolvemos crianças na faixa etária de 7 a 9 anos, que ainda estão envoltas do princípio lúdico do aprender e são motivadas por jogos com regras simples.

“Jogos de regras são os jogos de combinações sensório-motoras (corridas, saltos, futebol, jogos de bola de gude, etc.), ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez, damas, etc.), com competições entre os indivíduos, o que torna a regra necessária. De acordo com Piaget, este jogo acontece a partir dos sete anos de idade, no período operatório concreto - a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra supõe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo.” (PIAGET apud SLOMP, 2009, p. 09).

A professora também destaca que *“foram inúmeras contribuições, porque alunos assim que apresentavam timidez, passaram ter comunicação na sala de aula com o professor, os colegas, na construção do conhecimento, eles venceram há, no caso a timidez, fortalecimento da leitura, escrita, autonomia, parceria, entretenimento e envolvimento de todos no trabalho, porque muitas vezes, eles não gostavam de trabalhar e com o trabalho utilizado, eles começaram a participar mais em sala de aula também.”* E diante destes fatos é importante também verificar o quanto o subprojeto da pedagogia pode contribuir nesse processo, pois através dele vários planos de aula foram propostos com uma sequência de jogos pedagógicos intencionais, situação planejada e



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

organizada através de diagnósticos realizados junto aos alunos, que tinham a intenção de verificar os níveis de aprendizagens dos alunos e desta forma propor uma sequência de jogos que potencializassem saberes específicos que contribuiriam para os processos de alfabetização e letramento. Segundo, Almeida:

Sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno. Para isso é necessário encontrar equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo. Credita ao aluno, isto é, 'a sua ação, à parte de responsabilidade no desenvolvimento. Mesmo procurando fazer sua parte, o professor e a escola dão/respeitam a possibilidade de que outra coisa aconteça (2009,p.01).

Nesse sentido questiona-se a professora sobre o significado e importância do subprojeto da Pedagogia e de que forma as práticas utilizadas pelo bolsista do PIBID, tem contribuído na melhoria da qualidade do ensino da turma participante? Diante do questionado a professora destaca que: *“Nos auxiliou muito há prática dos bolsistas do PIBID dentro da escola, porque nossas turmas, tem turmas com bastantes dificuldades, alunos com inúmeras dificuldades, e para o professor em sala de aula com uma turma com mais de 25 alunos e difícil conseguir atender individualmente e o trabalho realizado pelos bolsistas foi praticamente assim um trabalho da mais educação ele pode atender melhor aquele aluno, individualizado e com certeza teve avanço, os alunos aprenderam e para nos professores embora com tempo de experiência com uma turma grande em sala de aula, é difícil nas 4 aulas conseguir atender todos, e principalmente atender individualmente um aluno quando o aluno tem dificuldade, geralmente a metade da turma, no meu caso a metade da turma tem dificuldade, são alunos que precisam de um trabalho especializado, foi muito bom a contribuição de vocês e eu quero dizer que o trabalho do PIBID aqui na escola esta de parabéns, mais uma vez.”* Através da fala da professora fica evidente que as práticas pedagógicas planejadas e organizadas com um propósito educativo de qualidade são de extrema importância e o objetivo do subprojeto PIBID/ Pedagogia tem alcançado seus objetivos os quais são fomentar, incentivar e qualificar o processo de alfabetização e letramento através da utilização de jogos pedagógicos, atividades ou projetos inovadores na escola



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

pois os jogos pedagógicos são elementos de grande significado do cotidiano da sala de aula, assim como atividades educativas significativas trazem maior possibilidade de aprendizado. Mrech (apud CEEL 2003, p.128) também defende tal ideia, quando diz que:

“brinquedos, jogos, e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrario, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno”, ou seja, não podemos esquecer que é o professor que faz as mediações entre os alunos e os recursos materiais que disponibiliza, sendo necessário, portanto, que tenha consciência do potencial desses materiais.

Conforme a pesquisa fica evidente as contribuições que os jogos pedagógicos proporcionaram ao processo de alfabetização e letramento dos alunos que participaram das atividades desenvolvidas no subprojeto PIBID/pedagogia, onde muitos alunos foram beneficiados com a realização e participação nas atividades desenvolvidas no subprojeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conceito de jogo depende do contexto social em que se está inserido, entendido como recurso que ensina e educa de forma prazerosa, surgiu a partir do renascimento e somente séculos depois se tornou reconhecido como uma ferramenta de ensino, capaz de estimular as múltiplas inteligências.

Através desse estudo, foi possível observar que os jogos pedagógicos utilizados com um rigoroso planejamento, observação do contexto social que está inserido, se torna uma ferramenta metodológica de ensino que proporciona o estímulo necessário aos alunos que estavam precisando de ajuda em suas dificuldades específicas, como na melhora da autoestima, a melhora da qualidade da aprendizagem assim surtindo benefícios na sala de aula junto às atividades propostas pela professora regente.

Verifica-se na fala da professora que ela cita os jogos que trouxeram melhores resultados como: *“troca letras, palavra dentro de palavra, trinca mágica, batalha de palavras, bingo da letra inicial, caça rimas”*, esses jogos antes de serem utilizados, foram analisados e percebeu-se que eles possuíam qualidade e estavam de acordo com a



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

necessidade de aprendizagem dos alunos, pois através da utilização desses jogos foi possível desenvolver nos alunos o trabalho em equipe, a união dos alunos para a superação do obstáculo, dificuldades enfrentadas realização na atividade que foi proposta com esses jogos e o senso crítico de falarem o que estavam pensando a respeito do que acontecia durante o jogar.

Certamente o jogo pedagógico é uma metodologia de ensino significativa e eficiente utilizada junto aos alunos com dificuldades de aprendizagem, a ludicidade presente nos jogos pedagógicos contribui ao processo de construção do conhecimento, aos processos de aquisição da leitura e escrita, a alfabetização, pois os alunos foram estimulados de maneira prazerosa a superarem suas dificuldades, a criarem autonomia na realização das atividades propostas pelo professor e o envolvimento de todos os alunos na realização das atividades. De fato através da inserção do PIBID na escola com atividades inovadoras e a realização de vários planos de aula adequados ao contexto em que ele está inserido junto a pequenos grupos de alunos onde apresentavam dificuldades de aprendizagem, percebem-se as mudanças na qualidade do ensino, na melhora da aprendizagem dos alunos e na fala da professora verifica-se à seguinte fala: “*Nos auxiliou muito há prática dos bolsistas do PIBID dentro da escola, porque nossas turmas tem turmas com bastantes dificuldades, alunos com inúmeras dificuldades...*”, desta forma fica evidente que são inúmeros os ganhos educacionais que a escola recebeu através do trabalho realizado pelos bolsistas, atingindo com êxito os objetivos que o projeto PIBID se propôs a desenvolver naquela comunidade escolar beneficiada em especial com seu foco de trabalho envolto da importância das práticas pedagógicas envolvidas com jogos e a ludicidade como fomentadores da aprendizagem.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Anne. **Recreação, Ludicidade Como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: < <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm> >. Acesso às 23h32min do dia 12/06.

ANTUNES, Celso: **Jogos Para a Estimulação Das Múltiplas Inteligências/** Celso Antunes. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BROWN, Guillermo. **Jogos Cooperativos: Teoria e Prática** / Guillermo Brown; [tradução Rui Bender]. - São Leopoldo, RS: Sinodal, 1994.



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. PERNAMBUCO, 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender- O Resgate do Jogo Infantil/** Adriana Friedmann- São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. Florianópolis: Perspectiva. UFSC/ CED, NUP, n.22, p.105-128,1994.

NEVES, José Luís. **Pesquisa qualitativa características, usos e possibilidades**. Disponível em:

<http://www.dcoms.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/pesquisa_qualitativa_caracteristicas_usos_e_possibilidades.pdf>. Acesso às 17h11min do dia 03/05.

RALLO, **A Magia dos Jogos na alfabetização**/Rose Mary Petry de Rallo, Zeli Rodrigues de Quevedo. - Porto Alegre: Kuarup, 1989.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2003.

SLOMP, Paulo Francisco. **A Teoria de Jean Piaget e a Realidade Escolar**. Disponível em:< <file:///C:/Users/arthur-pc/Desktop/TCC/Construtivismo%20Escolar%20Piaget.pdf>

>Acesso às 16h37min do dia 10/06.