



DEUZEDINA PINTO DE SOUZA SIMÕES
VIVIAN MIRANDA LAGO

USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM

**DEUZEDINA PINTO DE SOUZA SIMÕES
VIVIAN MIRANDA LAGO**

**USO DE JOGOS DIDÁTICOS
NO PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2023



Sumário

Apresentação	05
Prática pedagógica: Jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem no desenvolvimento da leitura de crianças	07
Utilizando o Guia Didático	12
Atividades permanentes e sequências de atividades	15
Conheça seu Guia	17
Jogos com regras	20
Notas finais	37
Referências	39
As autoras	41



Apresentação

Este Guia Didático é parte integrante da dissertação de Mestrado, intitulada PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS DE APRENDIZAGEM NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA DE CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES INICIAIS II, resultado da pesquisa vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, que vem oferecer estratégias pedagógicas que possam ressignificar os planejamentos de profissionais da educação que buscam o jogo, como ferramenta didática.

Vygotsky (2007), apontando a importância da brincadeira para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem na leitura, comenta que o jogo permite à criança ingressar em um processo de autodescoberta, desenvolvendo o seu potencial criativo. Menciona, além disso, que a criança nasce em um contexto cultural complexo, cheio de significações e representações sociais que são de difícil compreensão/interpretação para ela. Desse modo, o jogo permite que ela assimile conceitos abstratos e experimente-os dentro do seu próprio contexto, formulando sua própria compreensão e significado.



O que propomos neste produto educacional, dentro dos conceitos abordados na pesquisa, são atividades lúdicas adaptadas de jogos e brincadeiras que, em sua maioria, já são conhecidos pelas crianças. No entanto, as atividades apresentam uma nova roupagem - trazendo a elas o que Kishimoto (1996) considera uma dimensão educativa -, como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem da leitura, de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.





Prática pedagógica: Jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem no desenvolvimento da leitura de crianças

Ainda que a temática “jogos e brincadeiras” tenha sido bastante explorada em diferentes áreas do conhecimento, cada vez mais na escola de educação básica não prestamos atenção e nem valorizamos os esquemas lúdicos das crianças. Temos o que Macedo, Petty e Passos (2005) chamaram de “escola seletiva”. Nela, autoritária e rapidamente impomos a principal ferramenta de conhecimento e domínio do mundo da pedagogia tradicional: os conceitos científicos, a linguagem das convenções e os signos arbitrários, com seus poderes de generalidade e abstração.

Segundo Carneiro (2015), os jogos servem como instrumento pedagógico e, desde a Antiguidade, possuem uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de aprendizagem.

Muniz (2005, p. 34) pontua que,

[...] quando nossa percepção sobre o brincar se aprofunda, o lúdico vai deixando de ser utilizada como recurso e ganha valor em

si, como uma linguagem peculiar do mundo da criança. Então, o professor precisa resgatar o sentido lúdico nas atividades escolares para as crianças. Ampliar a compreensão da escola e seus professores acerca da amplitude de experiências e significados que os jogos podem adquirir.

Concordamos com Macedo, Petty e Passos (2005), que valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido. Assim como em seu cotidiano familiar, na escola o aluno-criança procura resgatar e se apoiar no lúdico para lidar com as exigências tradicionais do processo ensino-aprendizagem. Muitas vezes não encontra espaço na prática pedagógica do professor elementos de prazer, desafio e satisfação que poderiam estar envolvidos no aprender.

Para Kishimoto (1996) não há nada mais prazeroso na vida do que aprender por meio da brincadeira. Assim, utilizar jogos para ensinar a ler é uma excelente forma de educar e auxiliar no desenvolvimento da Educação Básica.

Segundo Piaget (1978), com a leitura, é possível estimular a criatividade, a concentração, a memória, o raciocínio e a compreensão das crianças. Além disso, a prática ajuda a desenvolver o senso crítico e aprimorar as habilidades de comunicação, necessárias em todas as fases da vida.

Sugerimos neste Guia Didático, conjuntos de atividades apresentadas que estão organizadas em cinco propostas, agrupadas em torno de um tema e reunidas em umas Unidades ou umas Sequências de Atividades para o professor

fazer adaptações necessárias de acordo com a necessidade, utilizando jogos que as crianças já se familiarizam e podendo criar novas regras para o jogo seguindo as sugestões do Guia.

O método pode explorar vários jogos educativos para ensinar a ler.

Pensando nisso, preparamos uma lista com quatro excelentes alternativas.

1. Formando Palavras

Indicado para crianças a partir dos oito anos, o jogo Formando Palavras é composto por cartelas com figuras e letras soltas, utilizadas para formar os termos. O objetivo do passatempo é desenvolver a linguagem verbal e oral e escrita da criança, favorecendo o raciocínio, a comunicação e a cooperação.

Para jogar, é necessário distribuir as cartelas entre os participantes, que devem utilizar as letras para formar o nome correspondente à imagem. Ganha quem preencher a cartela primeiro.

2. Jogo da Forca

Entre as opções de jogos para aprender a ler, está o clássico Jogo da Forca. Disponível em diferentes versões, o passatempo é recomendado para crianças a partir dos oito a dez anos e contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica, o reconhecimento das letras e palavras, além da ampliação do vocabulário.

Assim como outros jogos para ensinar a ler, ele pode estimular a concentração, a lógica e a agilidade. Para jogar, é necessária a participação de dois jo-

gadores: um deles será sorteado para desenhar e deverá escolher uma palavra. Depois, em uma folha de papel, ele terá que colocar uma quantidade de traços correspondentes às letras da palavra.

Após isso, os outros participantes, cada um na própria vez, devem dizer as letras que podem completar a palavra. Quando acertam uma letra, ela deve ser acrescentada no local, já quando erram, deve-se fazer o primeiro traço do desenho do enforcado. Ganha quem acertar a palavra antes que o desenho se complete.

3. Ache e Encaixe

Outra opção entre os jogos que ajudam no aprendizado e na leitura é o Ache e Encaixe. Composto por sete peças e 18 fichas com sílabas, números e figuras, o passatempo é uma boa forma de auxiliar no reconhecimento das letras e palavras.

Indicada para crianças a partir dos seis anos, a brincadeira pode contar com a participação de um, dois ou mais jogadores. Para começar, é necessário embaralhar as fichas com tema escolhido e distribuí-las em uma mesa.

Assim, os participantes devem iniciar a partida formando as combinações correspondentes. Cada combinação vale um ponto e ganha quem conseguir formar o maior número delas.



4. Jogo da Memória

O tradicional Jogo da Memória também faz parte das opções ideais para quem busca por exercícios educacionais em forma de brincadeira. Isso porque ele desenvolve raciocínio lógico, aumenta a concentração, estimula a comunicação e colabora com a memória fotográfica, fatores positivos que impactam na aprendizagem.

Encontrado em diversas versões, o jogo possui uma metodologia simples e é normalmente composto por 12 cartas, ou seja, seis pares. Na hora de jogar, é possível contar com a participação de um ou mais jogadores.

No início da partida, todas as peças são viradas para baixo e um jogador por vez pode desvirar duas delas. Se as duas forem iguais, elas saem da brincadeira. É o vencedor aquele que conseguir formar mais pares.

Segundo Kishimoto (1996) os jogos para ensinar a ler contribuem significativamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, assim como em todas as áreas do desenvolvimento da criança.

Muniz (2005) diz que a razão disso é que eles permitem que as crianças participem ativamente, reflitam, sigam regras, questionem, enfrentem desafios e tomem decisões. Dessa forma, elas criam autonomia, compreendendo os próprios limites e habilidades, além de como a vida real funciona, onde nem sempre se ganha, mas é necessário seguir as regras.

Assim, é possível entender os jogos educativos como uma ferramenta que torna o processo de aprendizagem mais lúdico. Juntamente a outras práticas, eles contribuem para o crescimento da criança.



Utilizando o Guia Didático

Tempos, Espaços e Materiais

No papel desempenhado pelos professores, como co-protagonistas das crianças no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das ações planejadas, ganham uma importância ainda maior, em especial no sentido de considerar as próprias crianças, suas necessidades e a organização do espaço.

É preciso também que estejam preparados para orientar e promover aprendizagens não planejadas, mas que muitas vezes ocorrem em decorrência daquilo que foi planejado pelo adulto. O professor conhece sua turma, cada criança, suas famílias, a escola e a proposta pedagógica da instituição.





Por isso, por mais que sejam propostos conjuntos de atividades, eles não precisam ser seguidos como uma “receita”, embora esta também seja uma possibilidade. Cabe a cada educador, portanto, pensar a melhor forma de utilizar as propostas, realizando adaptações naquilo que está proposto, substituições, acréscimos ou modificações, desde que sejam respeitadas as concepções e as intenções que embasam toda prática pedagógica.

A importância dos espaços e de sua variedade

A variedade de espaços é o que garante a diversidade de contextos e brincadeiras dentro da escola. A exploração de cada elemento do lugar onde a criança se encontra promove pertencimento e possibilita interações, explorações e descobertas.

O professor deve planejar para que os espaços sejam acolhedores e instigantes, desafiem, despertem a imaginação e a criatividade e favoreçam as interações e a exploração.

A escolha e o uso dos materiais

Indispensáveis para o desenvolvimento de atividades lúdicas, os materiais devem ser planejados e escolhidos pensando na sua versatilidade, no seu uso, nas suas potenciais transformações e no cuidado com seus elementos em relação à faixa etária das crianças.

Elas podem participar da escolha dos materiais, expondo suas ideias, usando sua imaginação e criatividade, exercendo sua autonomia para tomar decisões e recorrendo a seu conhecimento sobre as possibilidades de uso dentre as opções que estão ao seu alcance.

O planejamento do tempo

O tempo para realização das atividades lúdicas deve levar em consideração a individualidade de cada criança. Apesar do professor elencar um tempo previamente estipulado, pensando na organização da rotina, é na hora da prática que ele vai perceber quais crianças estão confortáveis com o tempo planejado e quais precisarão de mais ou menos tempo. Por conta disso é interessante que o professor pense em propostas simultâneas.

Em cada um dos conjuntos de atividades esses aspectos foram pensados e propostos, considerando os elementos tratados até aqui. Seguir ao máximo essas propostas pode garantir o sucesso da atividade e oportunizar maior qualidade para as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças através dos jogos.



Atividades permanentes e sequências de atividades

Os conjuntos de atividades apresentadas neste Guia Didático estão organizados em cinco propostas, agrupadas em torno de um tema e reunidas em forma de uma Unidade ou uma Sequência de Atividades.

O que determina se um conjunto de cinco atividades é uma Unidade ou uma Sequência de Atividades são definições conceituais em torno das modalidades organizativas, utilizadas como forma de estruturação para se colocar um currículo em prática.

As Unidades organizam um conjunto de atividades chamadas de permanentes, porque guardam certa regularidade temporal em sua realização: todos os dias, uma vez por semana, quinzenalmente. Como não estão necessariamente ligadas a Projetos ou Sequências, apresentam certa autonomia em sua realização, podendo ter um fim em si mesmo sem uma necessária continuidade do tema ou da ação com o grupo de crianças.

São práticas que ajudam a garantir os valores do próprio currículo, a apreensão de hábitos e a repetição de situações necessárias ao processo de aprendizagem. Alguns exemplos de atividades permanentes os cantos de brincadeiras etc. A mesma atividade permanente de uma Unidade pode e deve repetir-se ao longo do semestre ou do ano.

Já as atividades organizadas em forma de Sequência se caracterizam por serem propostas em ordem crescente de dificuldade. Cada passo dado permite que o próximo seja realizado; ou seja, dizem respeito a uma aprendizagem específica que se quer alcançar, trilhando um certo caminho para isso. Muitas vezes precisamos realizar a mesma atividade mais de uma vez antes de passar para a próxima, e isso vai depender das próprias crianças e do olhar atento e sensível do professor. Algumas atividades podem passar a ser permanentes após a finalização do desenvolvimento da Sequência.

Como já explicitado aqui, o protagonismo do professor é fundamental para que ele seja também autor do próprio planejamento. Por isso, é preciso refletir sobre as propostas e tomar decisões considerando as crianças e os critérios explicitados.

A ordenação das atividades deve tomar mais atenção por parte do professor quando fazem parte de uma Sequência, pois deve-se considerar a graduação dos desafios de aprendizagem e o desenvolvimento em relação ao conhecimento/prática social com a qual se está trabalhando.

Ao adaptar ou reorganizar a realização das atividades, há que se considerar a importância do equilíbrio em relação aos campos de experiências. Por isso, é fundamental olhar para o plano pedagógico anual e entender quais são os melhores momentos para a realização das propostas em relação ao grupo de crianças.



Conheça seu Guia

Professor, este Guia Didático é para você! Ele apoia e estrutura seu planejamento em diversos momentos, da adaptação às brincadeiras diárias, garantindo às crianças vivências e experiências significativas.

As unidades apresentam atividades que contemplam os diferentes Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento e os Campos de Experiência da BNCC. Para auxiliá-lo em seu planejamento, ao início de cada unidade você encontrará estas informações listadas.

Seção ‘O que fazer antes’

As atividades se iniciam na seção **O que fazer antes**, que descreve:

- **Tempo sugerido:** tempo estimado de execução da atividade. Lembre-se de que cada turma e cada criança são únicas; portanto, o tempo pode variar.
- **Contextos prévios:** descrição das ações prévias necessárias à realização de cada atividade.
- **Materiais:** lista com materiais necessários e sugeridos para a execução da atividade.

- **Espaço:** sugestão da forma de organizar o espaço, o que ajuda você a entender o que deve considerar antes de propor a atividade e a necessidade de organizar materiais e espaços da escola para seu desenvolvimento. Também auxilia na escolha do melhor horário do dia para sua realização, considerando sua rotina e a rotina institucional.
- **Perguntas para guiar suas observações:** questionamentos importantes para você entender aquilo a que precisa prestar atenção durante o trabalho com os alunos, de modo a verificar se os Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento propostos estão sendo alcançados.
- **Para incluir todos:** sugestões para que nenhuma criança, com ou sem deficiência, fique de fora da proposta.



Seção ‘O que fazer durante’

Nesta seção, você encontra a descrição completa da atividade a ser realizada.

- **Possíveis falas do professor:** exemplos de falas que o professor pode usar no momento da atividade.
- **Possíveis ações das crianças:** previsões de ações que as crianças podem realizar durante a atividade.
- **Para finalizar:** indicações sobre como encerrar a proposta.

Seção ‘O que fazer depois’

Esta seção propõe caminhos para a finalização da atividade.

- **Desdobramentos:** procedimentos e estratégias vinculados à atividade que a ampliem ou complementem.
- **Engajando as famílias:** propostas de ação que ajudem a envolver familiares e responsáveis das crianças.



Jogos com regras

Quando jogam, as crianças acionam aprendizagens já construídas e, por meio das situações problematizadoras, avançam em outras, de maneira lúdica e contextualizada. Com os jogos, desenvolvem a autonomia, ampliam a capacidade de comunicação e apuram os modos de se relacionar diante de desafios.

Os jogos são potentes estratégias de aprendizagem, oferecem desafios genuínos com retorno imediato e promovem intensidade e variedade de situações. Também proporcionam tomadas de decisão, adaptação às regras, interação e participação ativa dos pequenos, além de fazer parte do repertório brincante deles.

Este conjunto contém atividades que podem ser aplicadas de forma autônoma. Porém, é recomendável que sejam aplicadas em conjunto, uma vez que, por meio da ampliação e da diversificação dos materiais, dos temas e das narrativas, as crianças podem aprofundar as experiências e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento propostos no decorrer do processo, de acordo com a organização curricular da faixa etária.

ATIVIDADE 1: APRENDENDO UM JOGO NOVO

Tempo sugerido: 1 hora e 30 minutos.

O QUE FAZER ANTES

• Contextos prévios

É importante ter uma conversa prévia com as crianças, levantando os jogos conhecidos por elas (tanto na escola como em casa). Assim, os jogos propostos na atividade serão, de fato, novidades para a turma.

Considere a quantidade de jogos selecionados e acolha a participação de todos. Busque aqueles que envolvam quatro ou mais jogadores ou estude adaptá-los, caso a quantidade indicada seja de dois participantes, para que duplas representem um jogador, por exemplo.

Materiais

- Três jogos com regras (de preferência com embalagens e manuais originais) que sejam desconhecidos pela turma, sendo um para utilizar com todo o grupo e outros dois em pequenos grupos.

Considere mais de um exemplar de cada jogo, dependendo da quantidade de crianças;

- Um caderno e uma caneta para registrar a atividade. •

Espaços

Organize a sala para garantir a participação de todo o grupo e a circulação dos pequenos pelos espaços. Assegure uma boa visualização para todos, colocando os jogos no chão (no centro de uma roda) ou em cima da mesa (com a turma ao redor).

• Perguntas para guiar suas observações.

1. De que forma as crianças se envolvem com a proposta? Como reagem diante de algo novo? Demonstrem curiosidade?
2. Como foi a escuta do grupo? Ouvem as regras e as dúvidas dos pares? Fazem questionamentos para entender melhor o jogo? Auxiliam os pares durante o jogo?
3. Como as crianças jogam? Esperam a vez de cada uma? Respeitam o momento dos pares? Interagem de forma respeitosa?

• Para incluir todos

Considere as especificidades da turma para selecionar os jogos e cuide para que a dinâmica deles não ofereça obstáculos para a participação de todos. Esteja por perto para colaborar com dificuldades e possíveis conflitos.

O QUE FAZER DURANTE

Em roda, coloque os jogos no centro e relembre as conversas que já tiveram sobre jogos conhecidos. Acolha as colocações das crianças e faça perguntas para apoiar a memória delas. Depois, conte a elas que buscou jogos diferentes daqueles que costumam jogar. Convide-as para conhecer os jogos, passando-os pela roda, para que possam observar as informações que aparecem nas embalagens (imagens, títulos, informações).

Para que experimente os jogos, convide a turma a se organizar em pequenos grupos e combine que, depois de um tempo jogando, voltem para a roda e conversem sobre a experiência. Instigue as crianças a refletir sobre

como podem fazer para se organizar. Acolha as falas delas, buscando contribuições que indiquem a necessidade de conhecer as regras para que depois possam jogar.

Apresente os jogos disponíveis, lendo o nome deles e as informações contidas nas embalagens, como o objetivo e o número de jogadores. Selecione com elas um jogo para que conheçam coletivamente e diga que, em seguida, cada pequeno grupo vai escolher um jogo para conhecer e jogar. A Convide uma das crianças para abrir o jogo escolhido e descrever o que encontrou.

Possíveis falas do professor — Como vocês acham que podemos experimentar os jogos novos? Ela disse que podemos sortear os grupos e cada grupo escolhe um jogo. Vocês concordam? — O que faremos depois? Bem lembrado! Precisamos conhecer as regras.

Estimule a turma a refletir sobre os itens encontrados e as possíveis funções deles no jogo. Preveja que as crianças poderão falar simultaneamente e que muitas poderão querer manusear as peças do jogo. Faça intervenções buscando destacar a necessidade de escuta.

Após a exploração dos itens do jogo, lance o desafio de entender como se joga e conversem sobre a importância das regras. Peça a outra criança que pegue o manual do jogo para que você leia as regras com a turma. Busque fazer uma leitura comentada e em voz alta. Aponte que todo jogo tem peças e reflita com as crianças sobre o que acontece se uma delas for perdida.

Chame a atenção também para a quantidade de jogadores e traga situações reais que ilustrem a limitação de participantes em um jogo. Em seguida, leia os objetivos e interprete-os com o grupo.

Detalhe as regras, destacando que elas revelam o passo a passo do jogo. Uma vez percorrido todo o manual, investigue se as informações foram suficientes para que entendam como se joga. Considere pedir que expliquem com as próprias palavras, a partir do conhecimento do manual do jogo. Para isso, elas podem usar os materiais do jogo como apoio.

Ainda com todo o grupo reunido, escolha algumas crianças para jogar uma rodada do jogo apresentado. Proponha a elas que assistam ao jogo e sejam parceiras dos jogadores, contando para eles, apoiados nas regras, as dicas de como devem se movimentar no jogo. Convide as crianças para que se organizem em pequenos grupos e selecionem outro jogo para explorar.

Retome os outros jogos e faça uma apresentação de cada um deles.

Aproveite para levantar as hipóteses das crianças quanto à dinâmica de cada um deles. Peça a cada grupo que escolha um jogo. Caso mais de um grupo tenha interesse em um mesmo jogo, reforce a existência dos outros e estabeleça com as crianças envolvidas um critério para a seleção. Combine, ainda, que os jogos ficarão na sala e que todos poderão experimentá-los em algum momento.

Auxilie os grupos para que todos tenham espaço para visualizar e participar. Circule pelos pequenos grupos, utilizando estratégia semelhante à realizada na roda. Observe as crianças jogando e faça anotações sobre os desafios encontrados em cada grupo.

Quando solicitado, ofereça o suporte necessário, seja realizando a leitura do manual, seja esclarecendo uma dúvida ou mediando situações que possam emergir no contexto do jogo.

Possíveis falas do professor — Observem que esse jogo tem apenas quatro peões e é por isso que aqui no manual são indicados de dois a quatro jogadores. Como faremos se cinco crianças quiserem jogar? — Ah! A quinta criança pode ser o juiz, boa ideia! Ou ela pode esperar para jogar em uma nova rodada!

Busque estimular o encontro de soluções de forma autônoma e solidária e sinalize quando o tempo da vivência estiver terminando. Ao terminar, peça a cada grupo que guarde o jogo na embalagem e dirija-se à roda. Na roda, pergunte às crianças se gostaram da proposta e convide-as para partilhar as experiências. Incentive-as a ouvir e a respeitar as falas dos colegas.

Tendo em vista suas observações durante a atividade, convide-as a refletir sobre maneiras diversas de superar conflitos; entretanto, fale sobre as situações presenciadas sem expor em quais grupos elas aconteceram. Por fim, conclua a atividade resgatando o objetivo proposto e verificando se conseguiram atendê-lo. Aproveite para investigar com os alunos o que aprenderam com a atividade.

Possíveis falas do professor — Hoje começamos a atividade com um objetivo, vocês se lembram de qual era? Conseguimos cumpri-lo? — Além de conhecermos novos jogos e de nos divertirmos, o que mais aprendemos?

- **Para finalizar**

Ao encerrar a partilha de experiências acerca da atividade, com todo o grupo, convide-o para encontrar um local em que os jogos sejam guardados, de maneira que possam ser usados em outros momentos.

O QUE FAZER DEPOIS

- **Desdobramentos**

Explore os jogos de maior interesse de maneira mais aprofundada em outro momento, dando origem a um campeonato, como indicado na atividade realizando um campeonato de jogos, deste conjunto.

- **Engajando as famílias**

Incentive as crianças a compartilhar com os responsáveis a experiência com os jogos e proponha que façam com os adultos algo semelhante ao que fizeram na escola. Peça a elas que compartilhem com a turma curiosidades e aspectos interessantes sobre os jogos em casa.

ATIVIDADE 2-MUDANDO AS REGRAS DO JOGO

Tempo sugerido: 1 hora e 30 minutos

O QUE FAZER ANTES

- **Contextos prévios**

Selecione previamente jogos clássicos que as crianças saibam jogar, como jogo da memória, dominó, rouba- -monte, mico, dama, jogo da velha, entre outros.

- **Materiais**

- Jogos clássicos conhecidos pelas crianças em quantidade suficiente para que joguem simultaneamente em pequenos grupos;
- Fichas com as regras de cada jogo;
- Papel e lápis grafite;
- Um caderno e uma caneta para registrar a atividade.

- **Espaços**

Organize a sala com os jogos em mesas, bem como a ficha com as regras de cada jogo, e os materiais necessários para registro de novas regras em quantidade suficiente para o número de integrantes de cada pequeno grupo.

- **Perguntas para guiar suas observações**

1. Como as crianças se organizam para realizar a atividade? Respeitam as escolhas dos colegas?
2. De que maneira ocorrem as interações entre as crianças? Elas se ajudam? Trocam informações e cooperam durante a atividade?
3. Como se deram as escolhas das novas regras? Houve debate? Como os grupos discutem ideias e escolhas?

- **Para incluir todos**

Refleta e proponha apoios para atender às necessidades e às diferenças de cada criança ou do grupo. Ao selecionar os jogos, considere as especificidades de sua turma, cuide para que a dinâmica não ofereça obstáculos para a participação de todos.

O QUE FAZER DURANTE

Acomode-se com todo o grupo em roda e informe que, em cada mesa, há um jogo que todos conhecem. Destaque que a atividade deve ser realizada em pequenos grupos e que em cada mesa estão um jogo e uma ficha com as regras. Diga que vão escolher um dos jogos para experimentar e que cada grupo tem como desafio recordar as regras e jogar duas partidas. Garanta que os grupos concluam pelo menos uma partida, e que aqueles que terminem antes possam iniciar novas partidas. Atente-se para apoiar os possíveis desafios que encontrarão como fazer negociações, escolher jogos e agrupar-se. Em seguida, avise que logo serão convidados para outro desafio.

Quando a turma estiver acomodada, peça às crianças que explorem o jogo escolhido e relembrem as regras. Enquanto jogam, circule pelas mesas instigando-os acerca das regras. Durante a conversa, elas podem encontrar dificuldades e solicitar apoio. Nessas situações, considere recorrer à ficha de regras para auxiliá-las no alinhamento. Busque realizar a leitura da ficha de forma que todos do grupo possam acompanhar. Ao ler, deslize o dedo sob o texto, indicando cada palavra, para que acompanhem o movimento da leitura.

Durante a realização das primeiras rodadas, percorra as mesas, observando e fazendo anotações sobre interações e diálogos estabelecidos. Esteja atento às situações de colaboração e competição, ao atendimento às regras do jogo e ao posicionamento das crianças diante de falas ou formas de se expressar. Intervenha na interação dos grupos quando sentir necessidade ou se for solicitado. Busque incentivar que encontrem alternativas com

questionamentos que as levem a refletir sobre a situação e a resolução. Por exemplo: uma criança busca ajuda revelando que, no jogo rouba-monte, houve um empate (duas crianças têm números iguais) e um conflito foi estabelecido. Busque auxiliá-las para que analisem a situação e as possíveis alternativas de resolução.

Possíveis falas do professor — A regra nos conta dessa possibilidade no jogo? Vamos olhar! — Vocês acham que não pode dar empate? Por quê? Qual seria a forma de resolver esse impasse? Quem seria o vencedor e por quê?

Após a realização de pelo menos uma partida, proponha que façam uma pausa, para que você conte sobre o novo desafio: cada grupo deve criar ou mudar uma das regras do jogo.

Explique às crianças que vão conversar entre si e definir que regras vão criar ou mudar, registrando a novidade do jogo com o seu apoio. Comente que, para a realização dos registros, você deixará em cada mesa papéis e lápis. Ressalte ainda sobre a importância de que todos do grupo concordem com a alteração proposta. Diga que, para isso acontecer, precisarão fazer acordos e traçar estratégias, a fim de que todos se sintam participantes da elaboração.

Observe os grupos e ofereça apoio para a realização dos registros, problematizando as ideias trazidas pelas crianças. Busque refletir com elas a função das regras do jogo e auxilie-as de forma que cheguem a um consenso possível, ou seja, uma regra plausível.

Possíveis falas do professor — Temos um grande desafio: criar ou mudar uma regra do jogo. — Seria possível jogar se as regras não existissem? — Que regra poderia ser criada para este jogo para torná-lo mais divertido ou mais desafiador?

Definida a nova regra do jogo, auxilie as crianças a registrá-la, assumindo a função de escriba. Quando finalizar o registro de um grupo, incentive-o a jogar mais uma partida, agora incluindo a nova regra, a fim de testá-la. Enquanto as crianças jogam com as novas regras, observe as interações e problematize as situações trazidas pela mudança, estimulando reflexões nos grupos e fazendo intervenções apenas se necessário. Atente-se ao tempo que estipulou para a interação e sinalize às equipes quando faltar cerca de dois minutos para o encerramento dos jogos.

Ao encerrar a última rodada, convide os pequenos grupos para que se reúnam em roda para a partilha das experiências. Peça aos grupos que apresentem os jogos, as regras e a mudança que realizaram. Questione as crianças sobre o que acharam da alteração feita e sobre como se sentiram ao participar da atividade. Estimule a participação de todas e acolha as expressões delas. Considere também trazer algumas das observações que você registrou, de modo a instigá-las ainda mais para expressar impressões, sentimentos e desafios superados.

Para finalizar Após o momento de partilha, sinalize à turma que você vai adicionar as novas regras aos jogos, criando uma ficha de regras alternativas, no verso das fichas existentes. Diga que poderão experimentar os jogos modificados pelos colegas em outro momento. Em seguida, convide todo o grupo para organizar os jogos, os registros e o espaço utilizado. Depois, sigam para a próxima atividade do dia.

O QUE FAZER DEPOIS

- **Desdobramentos**

Proponha um momento para que as crianças joguem conforme as novas regras criadas pelos colegas. Possibilite que o grupo que criou o jogo fale sobre a regra criada e apoie os jogadores, se necessário.

- **Engajando as famílias**

Estimule os pequenos a partilhar a experiência com os responsáveis. Se possível, prepare uma estratégia de rodízio, para que os jogos e as fichas de regras circulem entre os adultos. Você pode sortear e registrar no calendário o dia que cada criança vai levar e devolver o jogo.



ATIVIDADE 3: CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO

Tempo sugerido: 1 hora e 30 minutos

O QUE FAZER ANTES

- **Contextos prévios**

Para a atividade, é interessante que a turma esteja envolvida com alguma temática específica, como investigando os animais ou conhecendo algum ar-

tista em especial. Dessa forma, terão um contexto que enriquecerá a criação do jogo de tabuleiro. Além disso, é importante que a turma já tenha familiaridade com jogos de tabuleiro, para que fomente estratégias para a criação de um novo jogo. É importante conhecer um pouco da história dos jogos de tabuleiro para conversar com as crianças.

• **Materiais**

- Alguns jogos de tabuleiro clássicos, como ludo, sobe e desce etc.;
- Tabela de plano de ação;
- Papel grande fixado na parede e marcador gráfico (pincel e caneta hidrocor).
- Espaços-Organize a sala reservando espaço para que a atividade ocorra em roda e o papel fixado na parede possa ser visualizado e utilizado por todos.

• **Perguntas para guiar suas observações**

1. Como as crianças se envolvem com a proposta? Demonstram interesse? Exploram os jogos apresentados? Identificam as características e as diferentes dinâmicas envolvidas? Experimentam o antes, o depois e as sequências numéricas?
2. Quais estratégias de leitura, escrita e contagem utilizam ao criar o jogo? Diferenciam letras, números e símbolos? Estabelecem relação entre números e quantidades?
3. Como interagem entre si durante as explorações do jogo e do momento de criação? Ouvem e emitem opiniões? Trabalham de forma colaborativa?

- **Para incluir todos**

Identifique barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que uma criança ou a turma participe e aprenda. Reflita e proponha apoios para atender às necessidades e às diferenças de cada uma ou da turma.

O QUE FAZER DURANTE

Convide todo o grupo para se juntar a você em uma roda. Apresente os jogos de tabuleiro que selecionou e proponha começar a pensar na criação de um jogo de tabuleiro sobre o tema que está sendo vivenciado no cotidiano. Questione se conhecem os jogos que você trouxe. Aproveite as falas para listar nomes de jogos de tabuleiro, valorizando as experiências compartilhadas e destacando como eles são interessantes.

Conte às crianças um pouco da história dos jogos de tabuleiro e apresente um dos que selecionou. Por meio de questionamentos, estimule-as a descrever o jogo e levantar hipóteses sobre como se joga. Em seguida, peça a uma delas que escolha outro jogo e que, junto aos colegas, faça o mesmo. Caso elas não tenham familiaridade com textos de regras de jogos, escolha um manual para fazer a leitura e possibilitar uma breve familiarização. Você pode ainda apresentar a elas manuais de jogos, como foi desenvolvido na atividade “Aprendendo um jogo novo”, deste conjunto. Faça essa exploração com todos os jogos que selecionou e, por votação, escolham um para todo o grupo jogar na roda.

Durante a partida, instigue as crianças a refletir sobre a interpretação dos dados ou das roletas, destacando a representação numérica apresentada (numeral ou pontos) e sua utilização na movimentação das peças no tabu-

leiro. Observe como estão relacionando-as às respectivas quantidades. Aproveite para problematizar situações de ordenação, incentivando as crianças a observar o que acontece antes e depois, o que vem primeiro ou quem chegou primeiro, por exemplo.

Possíveis falas do professor — Qual número saiu no dado? Vamos andar esta quantidade de casas? Quem ajuda a contar? — Vocês andaram seis casas, mas a gente tinha tirado quatro no dado. Quantas casas têm de voltar? O peão estava nesta casa. Andando quatro casas, tem de parar em qual? Isso! São duas casas a menos, certo?

Ao encerrar a partida do jogo ou um número significativo de rodadas, convide todo o grupo a comparar os jogos disponíveis. Busquem perceber se os jogos são todos iguais, o que eles têm em comum, dentre outras características. Durante as observações, busque instigar as crianças a perceber os elementos comuns entre os jogos de tabuleiro. Aproveite esse momento para registrar as informações trazidas por elas no papel fixado na parede, dizendo que essas são informações importantes para que possam atender ao desafio de criar um jogo. Leia os registros e questione se existe algo mais que precisam saber sobre jogos de tabuleiro para criar um novo jogo com um tema no qual estejam envolvidas.

Possíveis falas do professor — O que os jogos de tabuleiro têm em comum? — Vou anotar a sua observação aqui no cartaz: as peças caminham no tabuleiro. Percebem algo mais? — Ótima percepção: algumas casas do caminho do tabuleiro têm cores diferentes e indicam tarefas.

Ao finalizar o registro das observações, sinalize para as crianças que são horas de criar o próprio jogo. Questione-as sobre por onde é possível começar e, se necessário, sugira que comece definindo qual será o enredo do jogo.

Por exemplo: se a temática for animais, elas podem definir que o jogo será um caminho em uma floresta ou uma exploração no fundo do mar. Em seguida, estimule-as a pensar nas regras. Diga que também vai registrar as ideias trazidas no cartaz, buscando promover uma troca entre elas por meio de questionamentos.

Possíveis falas do professor — Qual é o objetivo do jogo? Alguém sabe me dizer? — Então, qual será o objetivo do que estamos construindo? Quantos serão os jogadores? — Como eles vão se locomover no tabuleiro? O que pode acontecer neste caminho?

Ao esgotar o registro das ideias, faça a leitura do cartaz construído e questione as crianças acerca da concretização do jogo. Acolha as falas delas e diga que trouxe uma tabela que pode ajudar nesse planejamento.

Apresente à turma a tabela de plano de ação. Diga que a tabela ajuda a organizar as ideias e combinar as etapas de tudo que temos de fazer, sem esquecer-se de nada que combinamos. Destaque a existência de colunas: uma com o que precisa ser feito e outra com os recursos que são necessários para fazer.

Seja o escriba no preenchimento da tabela e detalhe o processo de escrita das palavras trazidas pelos pequenos, estimulando a reflexão sobre elas. Para isso, considere que essa é uma construção de texto oral (das crianças) com destino escrito (escrita do professor) e que marcar o tempo da escrita enquanto registra as ideias das crianças é uma forma interessante de detalhar o processo.

Possíveis falas do professor — Precisaremos fazer um tabuleiro. Então, vou escrever aqui na primeira coluna a palavra “tabuleiro”. Alguém sabe como se escreve esta palavra? — Agora precisamos preencher esta outra coluna. Que materiais precisaremos para construir o tabuleiro?

- **Para finalizar**

Ao concluir o preenchimento da tabela, faça a leitura dos itens que foram listados como necessários para a confecção do jogo. Faça uma revisão com as crianças, verificando se deixaram de incluir algo importante. Informe que ela ficará exposta para que complementem com outras ideias e proponha que construam o jogo em outro momento.

O QUE FAZER DEPOIS

- **Desdobramentos**

Construa o jogo de tabuleiro utilizando o plano de ação elaborado. Organize pequenos grupos e lance mão dos materiais já existentes na sala ou reutilize materiais comuns na escola, como caixas, copos, entre outros. Você pode construir uma agenda para a elaboração do jogo com a turma. Considere, ainda, ampliar as experiências das crianças com jogos, desenvolvendo as atividades Jogos de percurso e Construção de um jogo de percurso, do conjunto Jogos para aprender números.

- **Engajando as famílias**

Exponha as regras do jogo e o plano de ação no mural da sala e peça aos responsáveis que contribuam com sugestões, propondo novas regras para enriquecer o jogo ou indicando novas ações ou materiais para a confecção dele.



Notas finais

Temos clareza de que o lúdico não se manifesta somente nos jogos corporais aqui propostos. Muitas atividades realizadas em sala, que utilizam desenhos, folhas de exercícios ou jogos com cartões e tabuleiros podem estar carregadas de ludicidade.

No entanto, o trabalho da pesquisa geradora deste produto foi exclusivamente focado nas atividades que envolvem familiaridade com a organização das regras de um jogo, pois considere, entre outras experiências, ter desenvolvido as atividades para uma aprendizagem mais significativa. Esperamos que esse Guia Didático possa contribuir para que outros professores de Educação Básica, interessados em metodologias mais atrativas, mas também preocupados com a qualidade da aprendizagem de seus alunos, encontrem aqui um passo inicial na jornada de pesquisa e produção de estudos sobre o lúdico como possibilidade e ampliação do conhecimento do indivíduo, uma vez que estimula áreas ligadas à aprendizagem. Tratando-se dos alunos, a aprendizagem com o uso de jogos didáticos estimula o desenvolvimento e aperfeiçoa as habilidades; sendo assim, os jogos tornam-se ferramentas capazes de despertar o seu potencial criativo.

O processo ensino-aprendizagem precisa ser interativo, de modo que o aluno se sinta parte do processo e, principalmente, crie um laço de afinida-

de com o seu ambiente de ensino. Isso significa que o conhecimento, quando transmitido em um ambiente harmonioso e divertido, potencializa o crescimento intelectual dos educandos, auxiliando na formação de cidadãos críticos e reflexivos.



Referências

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-dejogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. 273 f. Tese (doutorado em Educação Escolar). Unesp - Universidade Estadual Paulista, 2015.

CADERNO DO PROFESSOR / **Nova Escola Educação Básica – Crianças pequenas:– material educacional nacional; organizado por Associação Nova Escola**. – São Paulo : Associação Nova Escola, 2021. 773 p. : il. ; 21cm x 29,5cm. ISBN: 978-65-5965-038-5

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. In: Tizuko M. Kishimoto. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996. p. 15-48.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, Artmed, 2005.

MUNIZ, C. Interações lúdicas e aprendizagem. In: **TEKOA**: Centro de Estudos da Aprendizagem. Disponível em: <http://akademia.fabricatekoa.com/index.php/produto/interacoes-ludicas-e-aprendizagem-cristina-muniz/>. Acesso em: 13/01/2023, 2005.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



As autoras

DEUZEDINA PINTO DE SOUZA SIMÕES

Graduada em Pedagogia - Centro universitário São Camilo em Cachoeiro de Itapemirim. Pós-graduada em Educação Especial e Inclusiva - Faculdade de Tecnologia São Francisco - FATESEF. Pós-graduada em Educação Infantil e séries iniciais - Faculdade de Tecnologia São Francisco - FATESEF. Mestra pelo Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus/ES.



VIVIAN MIRANDA LAGO

Graduada em Biologia e doutora em Ciências Biológicas-Biofísica pela Universidade Federal do Rio de Janeiro(UFRJ). Professora adjunta das Faculdades Pitágoras de Medicina e do Sul da Bahia – FASB, membro do Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré - UNIVC.





ISBN: 978-65-6013-037-1



DIÁLOGO
EDITORIAL



abc