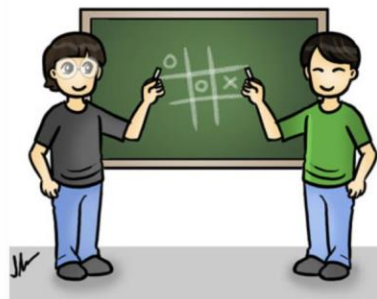


DA TEORIA À PRÁTICA: JOGOS E TIC'S EM CONTEXTOS DE PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM

AUTORAS:
ROSILENE FELIX MAMEDES
JULIANA SOARES VANDERLEY
VANESSA DA SILVA BALBINO
TÁSSIA SOUZA DE JESUS
CLAUDENIA DA SILVA SANTANA



*Da teoria à prática:
jogos e TIC'S em contextos de práticas de aprendizagem
VOL 2*

AUTORAS:

Rosilene Felix Mamedes

Juliana Soares Vanderley

Vanessa da Silva Balbino

Tássia Souza de Jesus

Claudênia da Silva Santana

Publicação:



ISBN 978-65-5886-029-7



9786558860297

Capa e Projeto Gráfico: SAL DA TERRA

Direitos reservados à

**Sal da Terra e a
Contatos
Empreendimentos**

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão por escrito da editora.

© da edição: Editora Sal da Terra, João Pessoa, dezembro de 2020.

MAMEDES et al. Da teoria à prática: jogos e TIC'S em contextos de práticas de aprendizagem. Editora Sal da Terra. Vol.2. 2020. João Pessoa, Paraíba.

COMISSÃO EDITORIAL

Dra. Veridiana Xavier Dantas

Ma. Rosilene Felix Mamedes

Esp. Vanderson Douglas

Esp. Nadja Maria de Menezes

COMISSÃO TÉCNICA

Kelly Dias Moura

Michele Teixeira Pontes

PREFÁCIO

A coleção da teoria à prática é resultado das vivências do Grupo de Estudo Rosilene Felix Mamedes, que atua há dez anos, com docentes, especialmente, da rede pública de ensino. Ao longo dessa trajetória o grupo vem produzindo conteúdo acadêmico em eventos científicos. Nesse sentido, dando continuidade ao frutífero trabalho do grupo, nasce a coleção “Da teoria à Prática” que tem como principal objetivo unir a teoria, de uma forma mais simples às práticas pedagógicas de atividades voltadas para discentes que estão em contexto de aprendizagem. Entendemos que a partir de 2017 com a nova BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR-BNCC, faz-se necessário que tanto os profissionais que estão à frente da missão de ensinar, bem como os pais/ responsáveis pelos discentes precisam de um olhar mais cuidadoso para os fins da aprendizagem significativa a partir de práticas pedagógicas orientadas e, sobretudo, direcionadas para que estes possam desenvolver as habilidades e competências dos discentes a partir de um dado objetivo. É nesse sentido, que a coleção “Da teoria à Prática” chega em 2021, com atividades programadas, esquemas didáticos e orientações de propostas desenhadas para que tanto o docente, como os pais ou responsável, ou até mesmo o discente possa desenvolver suas habilidades e competências, já que a atividade será toda norteada e guiada pelo fio condutor do princípio do ensino-aprendizagem.

Para isso, essa coleção será dividida em séries, com volumes bem definidos por tema. A primeira série será organizada em 04 (quatro volumes) que seguirão as temáticas: **Vol1: Da teoria à prática: construindo sentidos a partir de práticas de letramentos orais e escritos**- Este volume trará a teoria a partir da BNCC (2017), sendo guiada pela base teórica do Letramento e dos gêneros textuais para aluno em contexto de aprendizagem. Além disso, contemplará três seções: Letramento oral, letramento escrito e Letramento inclusão; **Vol2: Da teoria à prática- jogos e TIC'S em contextos de práticas de aprendizagem**- Este volume será destinado a desenvolver práticas de atividades pedagógicas com jogos e a partir das novas tecnologias educacionais, com uso de ferramentas educacionais que podem auxiliar no ensino-aprendizagem dos discentes. Este volume contemplará a educação a partir de propostas para os níveis fundamentais, com atividades de alfabetização, língua portuguesa, matemática e inclusão; **Vol3: Da teoria à prática: estratégias didáticas para o ensino de Língua portuguesa/Libras para surdos e ouvintes**- Para este volume será explorado propostas pedagógicas para alunos surdos e

ouvintes, a partir de atividades inclusivas que sejam resguardadas nos documentos oficiais para o ensino da Libras como L2.

Por fim, o **Vol4: categorias freirianas tecendo sentidos na EJA** em comemoração ao ano de Freire, o pai da EJA, trazemos o debate e vivências a partir de propostas pedagógicas e relatos de experiências de profissionais que trabalham com essa modalidade e ensino e vêm desenvolvendo projetos e atividades exitosas.

Os volumes **5- Da teoria à prática: jogos e TIC'S em contextos de práticas significativas de aprendizagem; 6 Da teoria à prática: Construindo sentidos a partir de práticas de letramento orais e escritos- construindo sentidos a partir de práticas de letramento oral e escrito** e o **7 Da teoria à prática: Educação, saúde e movimento-** foram destinados a temas voltados para a prática significativa de aprendizagem.

Já os volumes **8 Da teoria à prática: Desenvolvendo habilidades de leitura e escrita no Ensino Fundamental** e **9 Da teoria à prática: da formação do professor à prática pedagógica na aplicação do currículo e da avaliação**, desenvolvidos em 2021 deram continuidade a proposta de aliar a teoria à prática tendo como norte os temas leitura, avaliação e currículo.

Assim, convidamos a todos a passearem pela nossa coleção: Da teoria à prática e desfrutar de atividades realizadas por docentes que estão imersos no contexto de ensino-aprendizagem.

Tenham uma boa leitura e uma excelente prática pedagógica auxiliada pela mediação e a interação proposta pela obra.

Rosilene Felix Mamedes

Mestra em Linguística- PROLING-UFPB

Doutoranda em Letras- PPGL-UFPB

Diretora acadêmica da Contatos Empreendimentos Educacionais

04-06-2021

SUMÁRIO

TICS NA EDUCAÇÃO: A UTILIZAÇÃO DO PODCAST COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	8
Vanessa da Silva Balbino	
A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM PLENA PANDEMIA	16
Tássia Souza de Jesus	
A MÚSICA E OS JOGOS MATEMÁTICOS NA INCLUSÃO DA PRÁTICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE QUALIDADE.....	28
Claudenia da Silva Santana	
O JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	35
Juliana Soares Vanderley	

TICS NA EDUCAÇÃO: A UTILIZAÇÃO DO PODCAST COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Vanessa da Silva Balbino

Universidade Federal Fluminense - RJ

E-mail: sb.vanessa@gmail.com

APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

É notório que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e na educação não foi diferente: grandes progressos foram alcançados no tocante à inserção de recursos tecnológicos no contexto escolar. Dado o exposto, ressaltamos que os currículos escolares devem conter atividades que atendam os requisitos contidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de modo a desenvolver as competências exigidas para cada segmento de ensino. Nesse sentido, os currículos escolares devem contemplar as tecnologias digitais e os seus diferentes usos, visando assim promover o desenvolvimento de multimodos de interações entre os educandos, tornando-os sujeitos ativos na construção de seus conhecimentos.

Diante disso, a proposta em questão consiste no desenvolvimento de uma atividade para alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental, por meio do uso da ferramenta de áudio denominada podcast. Cabe ressaltar que o podcast consiste em um gênero ou recurso digital que favorece práticas de ensino-aprendizagem interativas e inclusivas, possibilitando modos mais criativos e colaborativos no processo de construção e aquisição de conhecimentos. O podcast amplia as possibilidades de práticas de aprendizagem midiáticas, trabalhando o cognitivo, atendendo assim, diversos perfis de aprendizes.

CONTEÚDO

- ✓ Recurso pedagógico utilizado: A ferramenta utilizada será o podcast. Tal recurso consiste em um arquivo de áudio em formato digital, executado através da internet. O referido recurso utiliza-se de arquivos de áudio semelhantes a programas de rádio, porém adequados ao contexto digital.

OBJETIVOS

- ✓ Objetivo Geral: Apresentar uma proposta de atividade a ser trabalhada no 4º e 5º ano do ensino fundamental, usando como recurso o podcast.

- ✓ Objetivos Específicos:
 - Estimular a criatividade;
 - Desenvolver a oralidade;
 - Favorecer a interação e a cooperação entre os alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para o referencial teórico da presente proposta, nos pautamos no documento oficial denominado BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2017). Documento este, que norteia a educação básica brasileira, trazendo as competências exigidas no que diz respeito ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nos currículos escolares. Outrossim, também nos fundamentamos no autor e educador Paulo Freire (2015), tendo em vista que o educador sempre ressaltou o caráter empático da oralidade, focando no diálogo entre educadores e educandos.

Para Freire (2015) o diálogo é entendido como o encontro entre os seres humanos mediados pelo mundo. Logo, a proposta pedagógica envolvendo o uso do podcast possibilitará uma relação dialógica entre alunos e professores e entre a comunidade escolar como um todo, pois a ferramenta permite associar os conteúdos escolares com o contexto social dos educandos e da comunidade em geral. Com isso, podemos afirmar que ocorrerá uma retomada do diálogo, pois o podcast permite até mesmo que pessoas que não dominam a leitura e a escrita participem de discussões e construam o conhecimento de forma coletiva. Além disso, o podcast possibilita a inclusão de pessoas com deficiência visual. Outrossim, pessoas com deficiência auditiva também podem ter acesso aos conteúdos do podcast já que é possível utilizadas legendas para atender a este grupo.

Dentre alguns dos benefícios pedagógicos da utilização do podcast podemos citar: produção educativa livre; interdisciplinaridade com a produção de conteúdos relacionados ao currículo; acesso posterior às aulas (pode ser feito o download do arquivo); acesso a diversos materiais didáticos produzidos; criação de ambientes interativos. No podcast, temos inúmeras possibilidades de trabalhar os conteúdos, logo a produção de conteúdos não tem limites, os limites serão sempre associados à criatividade de educadores e educandos.

Dado o exposto, mencionamos abaixo, a competência geral 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde postula-se:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

A norma supracitada descreve ainda que:

As experiências das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas. O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza (BRASIL, 2017, p.17).

Portanto, evidenciamos, a relevância das TICs nos currículos escolares, de modo a atender aos objetivos propostos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visando aprendizagens mais flexíveis, autônomas e interativas, que possibilitem romper com metodologias tradicionais e tragam inovações tanto nos modos de ensinar quanto nos modos de aprender.

Ainda discorrendo sobre o uso das TICs na educação, o podcast pode ser compreendido como uma ferramenta pedagógica, que, assim como outros recursos

mediáticos disponibilizados na internet, possibilita o acesso aos mais diversos conteúdos, de modo flexível e interativo, atendendo assim, os vários tipos de estudantes. Dado o exposto, segundo Almeida e Moran (2005):

O uso da internet na escola é exigência da cibercultura, isto é do novo ambiente comunicacional-cultural que surge com a interconexão mundial de computadores em forte expansão no início do século XXI. Novo espaço de sociabilidade, de organização de informação de conhecimento e de educação (ALMEIDA; MORAN, 2005, p. 63).

Corroborando com os autores citados acima e ainda discorrendo sobre a utilização de tecnologias na educação Demo (2013) entende o podcast como um recurso midiático eficaz e inovador para a construção coletiva de conhecimentos entre discentes e docentes. Já Foschini e Taddei (2006) entendem o podcast como:

Um meio veloz de distribuir sons pela internet, um neologismo que funde duas palavras: iPod, o tocador de arquivos digitais de áudio da Apple, e broadcast, que significa transmissão em inglês. O podcast tem vários programas, ou episódios, como se fosse um seriado. Os arquivos ficam hospedados em um endereço na internet e, por download, chegam ao computador pessoal ou tocador (FOSCHINI; TODDEI, 2006, p. 9).

Ainda nessa mesma linha de raciocínio, apontamos o entendimento de Vanassi (2007) ao conceber o podcast como um recurso que possui a disponibilidade como uma de suas principais características, podendo ser acessado em qualquer dia e horário, o que facilita a transmissão do conhecimento de forma flexível, de acordo com a disponibilidade de tempo dos alunos.

PROPOSTA DIDÁTICA

✓ METODOLOGIA A SER APLICADA (PASSO A PASSO):

- Baixar um aplicativo para a criação de podcasts. Sugerimos o software livre e gratuito, denominado *audacity*.
- Definir o conteúdo curricular a ser trabalhado e desenvolvido no podcast;
- Propor como tarefa a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema escolhido;
- Dividir a turma em grupos e definir a quantidade de participantes em cada grupo;

- Estipular o tempo de gravação (minutos);
- Realizar um ensaio com os grupos de alunos antes da gravação;
- Executar a gravação (Ressaltar a importância de realizar a gravação em um ambiente tranquilo);
- Editar o podcast para extrair partes da gravação que não serão aproveitadas ou não ficaram de acordo;
- Publicar o podcast dos alunos no *youtube* e promover um debate entre os grupos para estimular a reflexão entre eles.
- Divulgar nas redes sociais e entre a comunidade escolar, os podcasts elaborados pelos alunos (O link pode ser enviado por e-mail, pelo WhatsApp, entre outros)

✓ COMO ELABORAR O PODCAST NO APLICATIVO AUDACITY?

- Após instalar o software *audacity*, o usuário deve abrir um novo projeto;
- Clique no botão vermelho e inicie a gravação;
- Se for necessário interromper a gravação basta clicar em stop ou pause;
- Ao finalizar a gravação, salve o arquivo gravado. Para isso, o usuário deve clicar em **ficheiro>guardar como**;
- Após concluir a etapa acima, o arquivo deverá ser exportado para ser transformado em um formato mp3. Para isso, clica-se na opção **ficheiro>exportar áudio** e escolhe-se a caixa **ficheiros mp3**;
- Ao finalizar todas as etapas descritas acima, o podcast estará pronto para ser publicado.

✓ EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS PARA GRAVAR O PODCAST:

- Computador ou notebook com acesso à internet;
- Um *headset* ou fone com microfone acoplado.


ORIENTAÇÕES PARA A PROPOSTA DIDÁTICA

A proposta didática deverá ser orientada e conduzida pelo (a) professor (a). Existem diversos temas que podem ser trabalhados, inclusive com o intuito de interligar

conteúdos e promover a interdisciplinaridade. Porém, como sugestão, apontamos aqui uma atividade que trabalha a regionalidade e a oralidade. Logo, a pesquisa bibliográfica mencionada na metodologia, consiste em identificar os pratos típicos das regiões brasileiras (Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste) e as palavras de cada região que os alunos desconhecem. Os temas podem ser divididos, de modo que alguns grupos pesquisem os pratos típicos de cada região brasileira e outros grupos pesquisem sobre as palavras que eles não conhecem de cada região. A partir dos resultados obtidos, cada grupo deverá gravar uma radionovela sobre o tema no aplicativo *audacity* e, posteriormente, a radionovela deverá ser publicada no youtube para que todos os alunos envolvidos assistam e debatam o tema com os demais colegas e com o (a) professor (a) da turma.

Os podcasts elaborados pelos estudantes poderão ser divulgados amplamente na comunidade escolar e entre as famílias dos estudantes, através das redes sociais. Essa proposta envolverá toda a turma, trabalhará a oralidade e estimulará a criatividade e a interação entre os alunos.

VOCÊ SABIA?



O primeiro podcast brasileiro foi criado em 21 de outubro de 2004 pelo blogueiro Danilo Medeiro. A ferramenta recebeu o nome de “Digital Minds”. Assim, foi instituído o dia do podcast.

Por meio da proposta didática apresentada, pretende-se possibilitar o desenvolvimento da autonomia dos alunos, visto que os estudantes terão a oportunidade de elaborar os seus próprios materiais. De igual modo, será possível promover a interação, a cooperação, ou seja, a aprendizagem colaborativa entre os grupos. Outrossim, estimularemos a oralidade, a criatividade e diversas habilidades e competências

cognitivas entre os educandos, o que conseqüentemente favorecerá o processo de ensino-aprendizagem e trará novo sentido ao fazer pedagógico dos professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração a importância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na era atual e a sua aplicabilidade na educação, consideramos que o podcast atua como mais um recurso digital que corrobora nesse sentido, promovendo inovações tecnológicas no ensino, por meio de metodologias criativas, emancipadoras e além de tudo, inclusivas, o que consideramos fundamental na sociedade interconectada e no mundo globalizado em que estamos inseridos.

Portanto, enfatizamos a importância de os educadores se apropriarem de novos aparatos midiáticos disponíveis na atualidade, entre eles o podcast, utilizando tal recurso como uma ponte de conhecimentos diversos entre docentes e discentes, de modo que este gênero digital seja utilizado como mais uma ferramenta a favor da aprendizagem.

No entanto, a apropriação de tecnologias digitais exige o envolvimento de toda a equipe escolar, para que seja possível integrar tais recursos no âmbito educacional, como ferramentas eficazes no processo de ensino-aprendizagem. Logo, os educadores precisam compreender tais aparatos tecnológicos como meios complementares as suas práticas pedagógicas, de modo a transformar paradigmas educacionais e, conforme defende Mantoan (2015), pensar a educação, introduzindo meios de construção de conhecimentos que atendam a todos os educandos, promovendo, então, a diversidade e a inclusão.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. de; MORAN, M. *Integração das tecnologias*. Salto para o futuro. Brasília: MEC, 2005, p. 60- 80.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Consulta Pública, Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 10 nov. 2020.

DEMO, P. (2013). *Educar pela pesquisa*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=UtHW5Dlyv7M>. Acesso em: 13 out. 2020.

FOSCHINI, A.; TADDEI, R. *Conquiste a Rede: Podcast*. São Paulo: Ebook, 2006.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. 51ª ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.

MANTOAN, M. T. E. *Educação Inclusiva: O que é? Por quê? Como fazer?* São Paulo: Summus, 2015.

VANASSI, G. C. *Podcast como processo midiático interativo*. Monografia (Habilitação em Publicidade e Propaganda). Universidade de Caxias do Sul, Curso de Comunicação Social, Caxias do Sul, 2007.

Site:

<https://radiofobia.com.br/podcast/2017/12/alo-tenica-61-digital-minds-o-primeiro-podcast-do-brasil>. Acesso em 12 out. 2020.

A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM PLENA PANDEMIA

Tássia Souza de Jesus

educacao@contatosempreendimentos.com.br

APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA:

- Apresentação do universo da tecnologia como recurso fundamental utilizado pelos professores em tempos de isolamento social, aspectos pedagógicos e metodológicos.
- Estimular a análise crítica e a reflexão sobre o uso responsável das tecnologias como recurso pedagógico.
- Reconhecer as principais dificuldades encontradas na utilização das tecnologias.

- **CONTEÚDO: TICS**

- **RECURSOS PEDAGÓGICOS:**

- Jogos virtuais, lousas digitais, meet e google classroom entre outros.

- **OBJETIVOS:**

- **GERAL:**

- Contribuir para que alunos e professores dominem algumas das principais ferramentas tecnológicas disponibilizadas nesse período de Pandemia, no sistema remoto de ensino.
- Contribuir para a melhoria do ensino, promover o diálogo e interação dos estudantes.
- Resgatar valores, e fortalecer o conhecimento através da interdisciplinaridade para sua formação cidadã.

- **ESPECÍFICOS:**

- Utilizar algumas ferramentas digitais para alcançar de maneira significativa o alunado;
- Oferecer de forma remota jogos interativos, como por exemplo: Kahoot, para estimular o protagonismo, minimizando os possíveis prejuízos de aprendizagem nesse período de Pandemia;
- Trazer para a melhoria da aprendizagem do meu aluno, recursos como lousas digitais; com o auxílio do aplicativo Zoom e whiteboard;
- Oferecer várias alternativas de aulas remotas, como meet, aulas gravadas pelo Zoom e compartilhadas nas redes sociais;
- Criar um canal no youtube para postar as minhas aulas com a finalidade de oferecer aos meus alunos mais flexibilidade e mais acessibilidade na hora de estudarem;
- Promover tutoria ao meu alunado por meio do whatsApp;
- **PEQUENO MARCO TEÓRICO DE FORMA SIMPLES E DIDÁTICA (CONVERSA ENTRE TEORIA X PRÁTICA):**

Leciono na Ecit Raul Machado, Ensino Fundamental e Médio, que fica localizada na parte periférica da cidade, Ilha do Bispo, conta com aproximadamente 160 alunos no ensino integral e no turno da noite aproximadamente 140. Precisa contar com a ajuda dos pais e responsáveis, no que diz respeito ao aprendizado e ao compromisso dos seus filhos. Durante esse período de Pandemia, deparou-se com a falta de internet em algumas residências, necessária para o acompanhamento das aulas online, e também da falta de aparelhos como: celulares ou computadores para o ingresso nas plataformas.

Além desses critérios, cidadania e valores, a escola percebeu que alguns alunos não acompanhavam as atividades, justificando a precária necessidade de ter estes instrumentos. Entretanto, o bairro tem poucos alunos no ensino médio, principalmente o terceiro ano médio. Seu perfil é bem fragilizado, decorrente do seu contexto social, muitos não chegam a concluir o ensino médio, por que precisam trabalhar para sustentar suas famílias e possuem a autoestima baixa. Sentimos o abandono ou transferência de muitos

para o turno noturno, mas, mesmo diante dessa dificuldade em 2019 o IDEB da escola nos anos finais foi 4,0. Nossos alunos são carentes e precisam lidar diariamente com os desafios de uma periferia. Sendo assim, a escola procura junto aos pais e responsáveis criar projetos que venham a modificar este quadro, já que o ensino fundamental tem alunos no número exato e é ele juntamente com suas famílias que irão fazer deste bairro e dessa escola um modelo transformador de educação. No isolamento social a família foi a mais prejudicada e teve que descobrir novas maneiras de ensinar incentivando seus filhos a fazer as atividades ou participar das aulas online. Sou graduada em licenciatura plena em Matemática na Universidade Aberta Vida e Especialista em Educação matemática, pela mesma instituição. Participei de projetos e congressos nas áreas de ensino, como PAPMEM, PROMEB E PIPID. Atualmente cursando a segunda licenciatura em Pedagogia e segunda especialização em Administração escolar, Supervisão e Orientação pela Uniasselvi. Considerando o contexto na qual minha escola e meus alunos estão inseridos, venho por meio desse projeto, promover ações que contribuam para a melhoria do ensino, o resgate de valores e fortalecimento do conhecimento. Meu projeto tem como essência a Reinvenção Docente na Pandemia, que aborda algumas metodologias que são frutos da reflexão da prática pedagógica, onde precisamos encarar os desafios e criar estratégias que possam oportunizar aos nossos estudantes ferramentas que os auxiliem na sua formação, que tragam significados e desenvolvimento pessoal. Moran, diz que:

Estamos diante de muitas mudanças, em uma fase em que temos que repensar a educação como um todo, em todos os níveis e a legislação da educação a distância é bastante detalhista e restritiva. Precisamos ter sensibilidade legal para evitar uma asfixia burocrática numa fase de grandes mudanças, e ao mesmo tempo sinalizar alguns limites para cada momento histórico. Estamos numa área onde conceito como o de espaço, tempo, presença (física / virtual) são muito mais complexos e que exigem uma atenção redobrada para superar modelos convencionais, que costumam servir como parâmetro para avaliar situações novas. (MORAN, 2011, p. 1).

Precisamos reinventar a forma com que ensinamos, aprendemos, quer seja à distância ou presencialmente, pensando na formação do aluno como um todo, formando um aluno-cidadão capaz de fazer suas próprias escolhas no futuro, com autonomia e autoconhecimento. A turma escolhida para esse PROJETO é turma do 9º do Ensino Fundamental.

- **PROPOSTA DIDÁTICA/ SEQUÊNCIA DIDÁTICA/ RELATO DE EXPERIÊNCIA**

No planejamento do projeto foi levada em consideração a interlocução com o eixo transversal: Ciência Tecnologia e Inovação, uma vez, que o uso da tecnologia tem se apresentado de forma essencial nesse momento. Pensei em levar para meu aluno questões contextualizadas que abordassem o uso de ferramentas digitais para a melhoria de sua aprendizagem e a importância da matemática associada à interpretação de gráficos na Pandemia. Mas, como compartilhar isso da melhor forma possível para meu aluno à distância?! Tive que ponderar todas as minhas práticas pedagógicas e buscar me reinventar como profissional para poder alcançar o maior número de alunos e não só isso, mas que qualidade de informação eu poderia lhe oferecer? Com os recursos que possuo. Então, busquei conhecimento por meio de tutoriais no youtube, concluí o curso Google Classroom, ofertado pelo governo do Estado, e pesquisas na internet sobre ferramentas que eu poderia estar utilizando para deixar minhas aulas pelo meet mais atraentes, visto que, para o aluno que está em isolamento social é muito difícil manter a rotina de estudos e a empolgação pela arte do aprender. Para trabalhar e estimular a motivação dos alunos foi trabalhado nas aulas pelo meet, vídeos motivacionais de autoria de Mario Sergio Cortella e um tempo dedicado ao diálogo, onde o aluno pudesse interagir e compartilhar seus anseios, críticas e sugestões, contribuindo para a formação de um ambiente confortável de aprendizagem e cooperação. Planejei algumas atividades por meio de um quiz totalmente interativo, utilizando a ferramenta Kahoot, onde para cada questão havia: uma imagem dos jogos vorazes; tempo determinado para os alunos responderem; música e a cada término do jogo um podium para os três melhores classificados. Nas aulas pelo meet eu compartilhava o link do site do Kahoot para os alunos ingressarem ou baixarem em seus celulares, e através do compartilhamento de tela do meet fizemos as competições de matemática onde os alunos podiam aprender os conteúdos de forma mais lúdica e interessante, contribuindo para sua autonomia, protagonismo e receptividade.

Mediante a dificuldade de se ensinar matemática de forma remota e as defasagens de algumas habilidades de português e matemática dos meus alunos, eu lancei mão de recursos de lousas digitais como Whiteboard e até mesmo aulas no quadro branco, pois muitos alunos expressavam saudade das aulas presenciais. O fator visual para o aluno é muito importante, poder ver os números, contribuí para a memória fotográfica, melhorando sua aprendizagem. Considerando o contexto social na qual o nosso aluno está

inserido, a frequência pelo meet não estava sendo satisfatória, então nossa escola propôs atividades impressas para que os alunos que não estivessem participando das aulas pelo meet ou pela plataforma do Google Classroom pudessem ter acesso também aos conteúdos ministrados nas aulas. Portanto, tive o cuidado de planejar todas as minhas atividades de maneira interdisciplinar com enfoque nos descritores avaliativos da disciplina de português por meio de contextualizações de questões, textos argumentativos, informativos e atividades que envolvessem a interpretação textual, da mesma forma que planejava as atividades da plataforma do Google Classroom. Sabendo da força de comunicação das redes sociais, utilizei também o whatsapp como ferramenta de aprendizagem para postar atividades, tirar dúvidas de alunos, postar aulas gravadas e com isso minimizar as barreiras físicas, tão complexa nesse período de Pandemia.

Ainda, preocupada com a aprendizagem dos meus alunos e em alcançar um número maior de alunos, busquei me capacitar cada vez mais, e me reinventar para postar minhas aulas no youtube. Criei um canal (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLrOBs5YOimsHYowgMYaSQyt14gc9k4HI>), para postar todas as minhas aulas gravadas e organizá-las em playlists para cada turma que leciono. Aprendi a usar alguns recursos como cards e telas finais para utilizar nas minhas postagens. Todas as aulas, também são postadas nos grupos das turmas do whatsapp. Através das aulas do youtube os estudantes podem ter acesso a qualquer momento e reverem as aulas, quantas vezes quiserem, pausar a videoaula para fazerem anotações e compartilhá-las com os demais colegas, o que facilita muito a dinâmica das aulas e a aprendizagem. Meus dados avaliativos são mensurados de forma qualitativa, através da participação do aluno, interação, cooperação, a entregas das atividades propostas, entre outros.

- **VOCÊ SABIA? (CURIOSIDADES)**

Empresas de tecnologia costumam testar produtos na Nova Zelândia:

Muitas companhias de software, redes sociais e desenvolvedores de aplicativos recorrem à Nova Zelândia para testar e aperfeiçoar seus produtos e serviços. O motivo? O país da Oceania é considerado isolado o suficiente para evitar vazamentos, com o benefício de que a população fala inglês, tem gostos e poder econômico semelhante aos ocidentais. Lá, é possível descobrir e consertar bugs antes do lançamento, inclusive testando o suporte para um grande número de usuários. Microsoft, Facebook e Yahoo, por exemplo, já fizeram testes no mercado neozelandês.

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/02/dez-curiosidades-sobre-o-mundo-da-tecnologia-que-voce-nao-conhecia.ghtml>, acessado em 02/01/20.

- **RESULTADOS E DISCUSSÃO:**

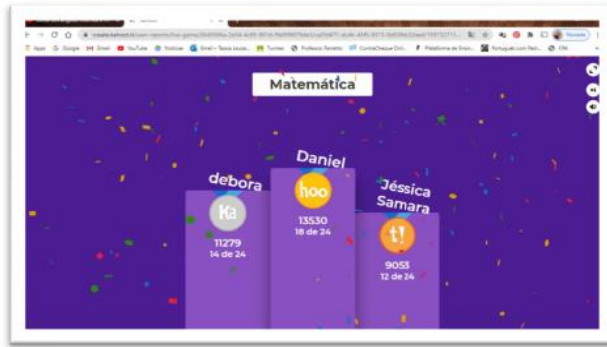
Durante o processo de execução houve alguns problemas com relação à internet, falta de computadores e celulares, pela maioria dos alunos, o que me deixou muito preocupada, pois apesar de utilizar nas aulas online, recursos digitais para deixarem às aulas mais atraentes a participação ainda não era satisfatória. Mas as aulas postadas nos grupos do whatsApp e no youtube minimizaram muito essa problemática, principalmente as playlists que criei no youtube. O aluno ganhou flexibilidade para continuar estudando, porque mesmo que ele não tenha acesso à internet para assistir as aulas ou até mesmo computador ou celular, com as aulas gravadas ele pôde em um momento oportuno pra ele, pedir emprestado a um vizinho, por exemplo, e ter acesso às explicações e correções de todas as atividades das aulas que ficam arquivadas no youtube. Sem ter que ficarem presos aos horários fixos das aulas online ou por falta de condições não poder participar. Com essa estratégia aumentaram o envio das atividades propostas e o número de dúvidas diminuíram. O resultado e a receptividade por parte dos alunos foi tão boa que atualmente as aulas estão sendo todas gravadas e postadas no youtube e nos grupos do whatsApp. Pretendo continuar com essa ação no futuro e me aperfeiçoar para melhorar a qualidade das minhas gravações. Fico muito feliz em enxergar a melhoria nas devolutivas dos alunos e a continuidade do ensino aprendizagem dado o momento do Regime Especial de Ensino decorrente da Pandemia do COVID-19.

- **CONSIDERAÇÕES FINAIS- E AI, O QUE VOCÊ APRENDEU?
(RESUMO ESQUEMÁTICO)**

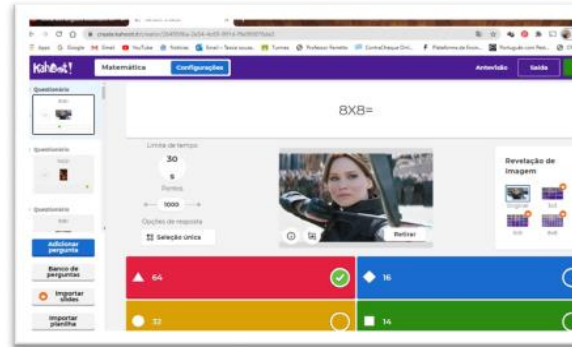
As impressões foram gratificantes, pois acredito no processo de ensino e aprendizagem em que o professor aprende juntamente com seu aluno. Encontrei algumas dificuldades como: falta de computadores, celulares e internet por parte do meu aluno, pois a maioria é carente desses recursos, mas dentro do possível fizemos o nosso melhor. Faz-se necessário abranger mais pesquisas sobre ferramentas tecnológicas para promover aprendizagens significativas, independentemente do sistema de ensino ser remoto ou presencial. As mudanças no comportamento dos alunos durante as aulas interativas foram significativas, até na opinião dos alunos, as aulas ficaram mais atraentes e os conteúdos foram assimilados mais tranquilamente. O meu trabalho contribuiu significativamente para minha formação continuada como docente, melhorando as minhas habilidades e competências no que tange a utilização da tecnologia como recurso pedagógico. Os objetivos propostos foram alcançados, mas ainda há muito a trabalhar a fazer, não há nada acabado ou em definitivo, os recursos tecnológicos estão sempre em constantes inovações, o que se exige continua busca por mecanismos que possibilitem aos meus alunos uma educação de qualidade, rica em significados.

ANEXOS:

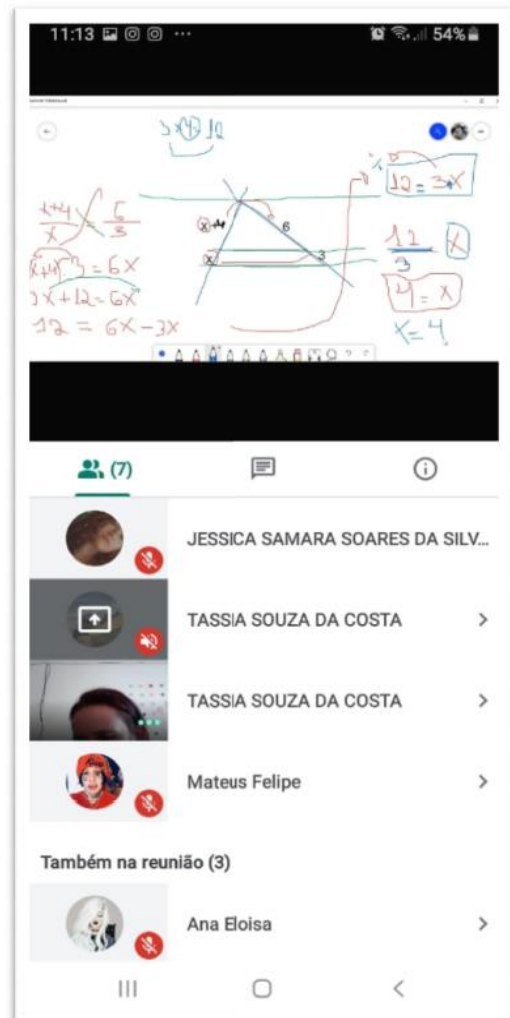
Aula com podium do aplicativo Kahoot



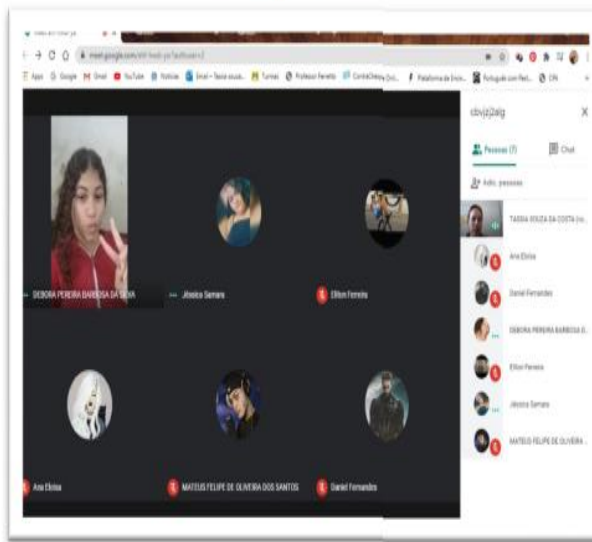
Atividade no Kahoot



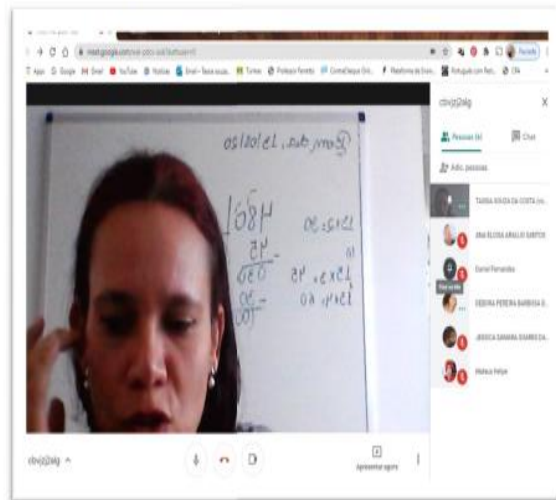
Lousas digitais



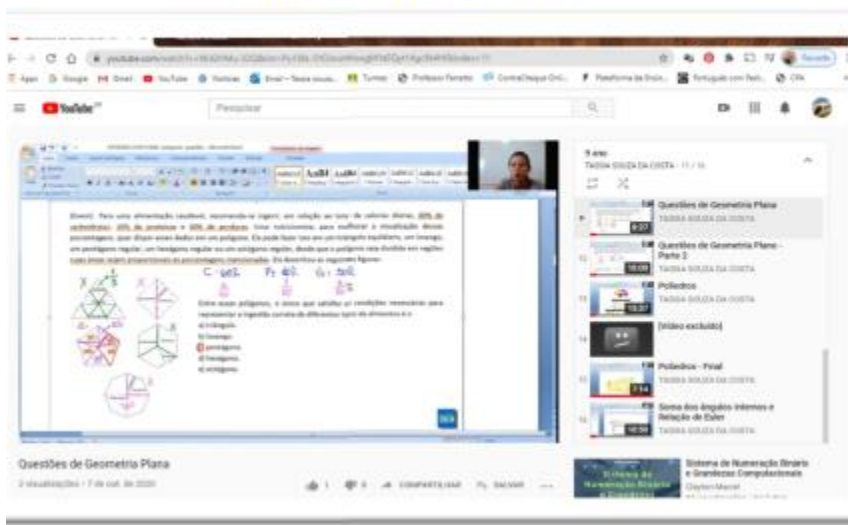
Aulas pelo meet



Aulas gravadas utilizando quadro branco

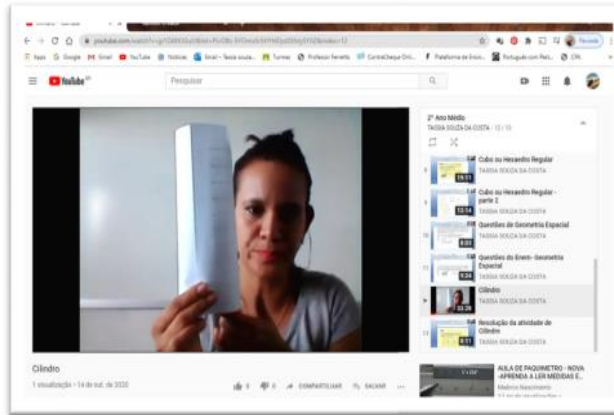


Atividades pelo meet

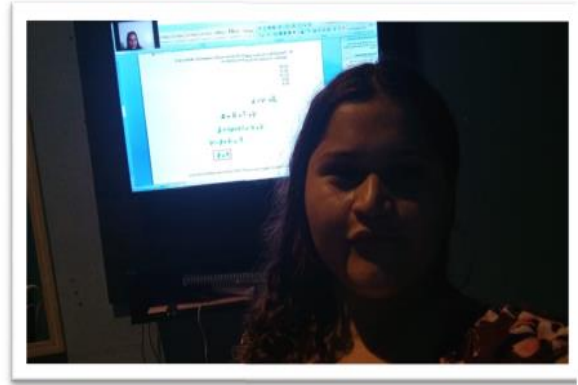


Da teoria à prática: jogos e TIC'S em contextos de práticas de aprendizagem

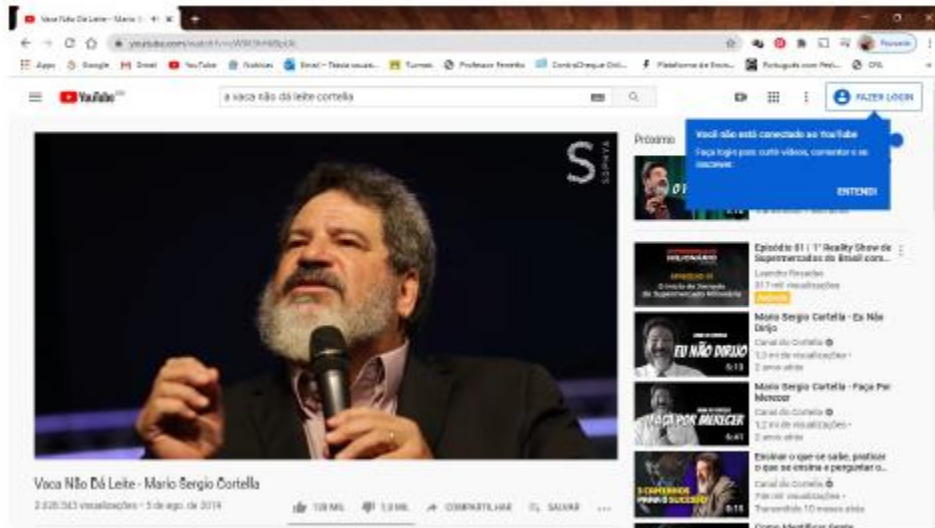
Aula no Youtube



Aluna assistindo aula pelo canal do Youtube



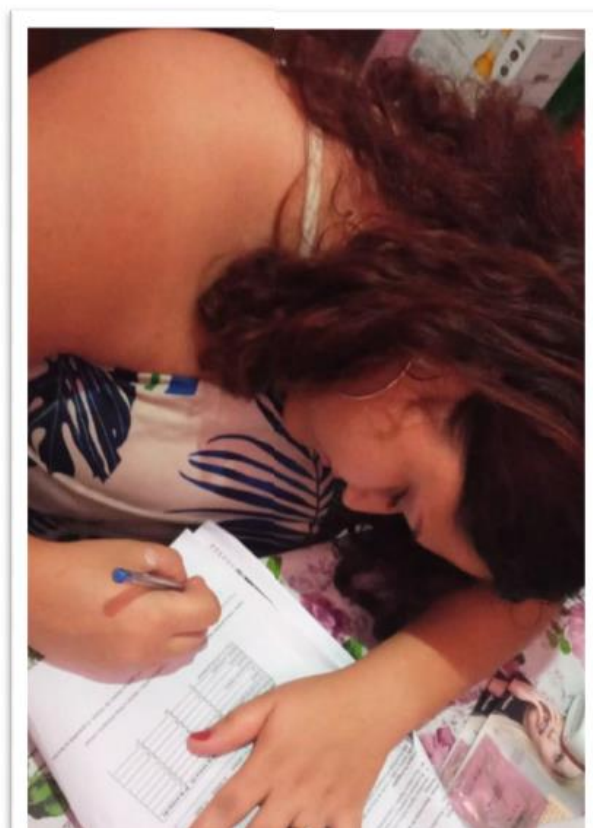
Video motivacional



Aula interdisciplinar: Resgatando valores da infância



Aluna resolvendo atividade semanal



REFERÊNCIAS

COSTA, Celso José. Modelos de Educação Superior a Distância e Implementação da Universidade Aberta do Brasil. Revista Brasileira de Informática na Educação, v.15, n.º2,2007.

MORAN, Jose Manuel. O que é educação à distância. 2002. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/textos.htm>.

MORAN, Jose Manuel. Educação inovadora na sociedade da informação. 2011. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/moran>.

A MÚSICA E OS JOGOS MATEMÁTICOS NA INCLUSÃO DA PRÁTICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE QUALIDADE

Claudenia da Silva Santana¹

APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Os jogos matemáticos tornam as aulas divertidas e junto com a música e os TICS provoca um ensino- aprendizagem de qualidade, envolvendo os alunos no conhecimento necessário para o nível que eles estão cursando, porém com uma leveza de tensão, provocando a autoestima nos estudantes ao perceber o alívio que sente quando consegue alcançar o objetivo almejado, relacionando a Matemática com a realidade que o cerca.

A proposta é fazer com que o professor obtenha mais recursos para incentivar o aluno a estudar de forma agradável e adquirir o conhecimento de extrema importância para a trajetória que precisa percorrer até encontrar o caminho do sucesso. Aprender fazendo o que gosta provoca satisfação, pois tem estudante que se realiza quando canta e o resultado sempre é positivo, ou seja, com esforço e dedicação de acordo com as possibilidades pode amenizar e até mesmo modificar o impacto da desigualdade social que o aluno da escola pública enfrenta para superar as dificuldades existentes.

CONTEÚDO

Os recursos pedagógicos são os jogos matemáticos e virtuais, músicas, celular, computador, tablete, google, televisão, You Tube, câmera, e-mail, internet e diversas tecnologias.

OBJETIVO GERAL

Analisar a perspicácia dos professores e alunos do Ensino Fundamental com relação a música, os jogos Matemáticos e os TICS no desenvolvimento da prática educacional.

¹ E-mail: claudeniasantana@hotmail.com

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Relacionar a música com os jogos e TIC'S com a disciplina de Matemática em um ensino-aprendizagem de qualidade;
- Estimular a construção de parodias relacionadas aos conteúdos de Matemática;
- Analisar o impacto que a música causa na prática da disciplina de Matemática;

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino da Matemática tem uma imagem ruim para grande parte dos brasileiros que não gostam de estudar e até mesmo de conviver no cotidiano com os cálculos. A música acalma e transmite alegria, fazendo com que aconteça harmonia, evitando a indisciplina, chamando atenção dos alunos para compreensão dos conteúdos. Abdounur (2015, p. 43) explica: “O De Institutione Música, em que considera a música uma força que impregnava todo universo e um princípio unificado tanto do corpo e alma do homem quanto às partes de seu corpo” O conceito dos conteúdos pode ser trabalhado através de parodias que ajudam no desenvolvimento das habilidades e competências, além de ser de grande transcendência para garantir uma socialização adequada. A Lei Nº 11.769 de 18 de agosto de 2008, fala da importância de trabalhar a música na educação básica de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (1997).

Nesse contexto, Moreira e Dias (2010, p. 10) enfatizam que “através da aplicação dos jogos, as aulas se tornam mais dinâmicas e prazerosas, facilitando assim o ensino-aprendizagem e levam o aluno a vivenciar e experimentar a Matemática, para poder aplicá-la no seu cotidiano, na sua vida”.

Segundo os PCNs:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. (BRASIL, 1998, p.46)

Diversificar as atividades Matemáticas ajuda a estimular o raciocínio lógico, juntando os diversos conteúdos com o conceito principal, promovendo um conhecimento

amplo para uma riqueza de informações, onde as dúvidas desaparecem dando oportunidade a uma aprendizagem significativa. Sendo assim, Barbosa (2015, p. 4), nos diz que: [...] pode-se observar que a expressão “contextualização”, junto com a “interdisciplinaridade”, amplia as relações com outros conteúdos. Levar para a sala de aula várias atividades que envolva o conteúdo com outras disciplinas pode transformar e beneficiar a vida de muitos educandos.

Aparentemente ainda existem professores equivocados, acreditando que a música está ligada apenas a educação infantil e os alunos do Ensino Fundamental não precisam estudar dessa forma, principalmente ser for dos anos finais. Segundo Glat & Blanco: “a maioria dos alunos que fracassa na escola não tem, propriamente, dificuldade para aprender, mas sim dificuldade para aprender da forma como são ensinados!” (GLAT & BLANCO, 2011, pg.25). As pessoas são diferentes, conseqüentemente a maneira e o tempo que cada discente aprende é muito pessoal. Um encontro entre o despertar e a compreensão dos conceitos matemáticos, por isso que a sala de aula é heterogenia com diversidades de seres pensantes e inteligentes com destaque em diversas áreas e que podem ser influenciados para ter uma melhor compreensão na disciplina de matemática.

Moreira *et al* (2014, p. 41), afirmam que:

A música pode ser uma atividade divertida e que ajuda na construção do caráter, da consciência e da inteligência emocional do indivíduo, pois desenvolve a mente humana, promove o equilíbrio, proporciona um estado agradável de bem-estar, facilita a concentração e o desenvolvimento do raciocínio, sendo também um agente cultural que contribui efetivamente na construção da identidade do cidadão. Pode até mesmo transformar conceitos espontâneos em conceitos científicos.

De acordo com Moacir Gadotti (apud MORAN, 2007, p. 17) “na era do conhecimento, distribuir conhecimento é distribuir renda. Não há desenvolvimento sem inovação tecnológica e não há inovação sem pesquisa, sem educação, sem escola”. Portanto, para ter conquista na educação é necessário se atualizar, buscar novos conhecimentos e diversos recursos.

Pernías (2002), enfatiza sobre a importância da tecnologia:

A melhor e maior vantagem é que os alunos podem ser atendidos de maneira mais personalizada e o professor estabelece laços que quando estava diante deles não teria feito. A tecnologia nos permite isso. De alguma forma, professores e alunos, utilizando a tecnologia podem ir "além das montanhas". Isso já era possível na pedagogia clássica porque os alunos podiam trocar cartas com os que estão do outro lado da

montanha. Hoje em dia, graças à tecnologia e à internet, não é só possível escrever nossas cartas como também conhecer as outras pessoas num tempo muito mais reduzido, o que permite uma aproximação maior com elas. (PERNÍAS, 2002, p. 23)

PROPOSTA DIDÁTICA

Metodologia de ensino:

- Acessar o Google ou You Tube para baixar os conteúdos de Matemática (Números Naturais e inteiros);
- Baixar os vídeos das músicas relacionadas aos números Inteiros e Naturais;
- Através do Google Meet cantar coletivamente ou os alunos poderão enviar os vídeos cantando individual;
- Baixar vídeo dos jogos didáticos (dominó, dama, tesouro escondido, etc.)
- Ler em voz alta as regras do jogo;
- Através de vídeo participar do jogo individualmente;
- Enviar o vídeo individual no Zap;
- Dividir a turma em dupla ou grupo (online ou presencial);
- Escolher um representante para ler as regras do jogo;
- Iniciar a partida
- Clique no link do Google Meet ou Zoom (online);
- O professor comanda o desenvolvimento do jogo;
- Vence quem conseguir desenvolver um raciocínio lógico em menos tempo;
- Receber um prêmio como incentivo pela participação e o esforço;

ORIENTAÇÕES

Através de vídeos o professor poderá apresentar aos alunos músicas relacionadas aos números inteiros e naturais, explicação com detalhes tirando dúvidas existentes e em seguida a utilização de jogos pedagógicos individuais e online. Distribuir blocos de

atividades impressas incluindo jogos e músicas, além de resumos dos conteúdos para uma melhor compreensão. Os alunos poderão levar para casa as atividades e uma semana depois eles devem entregá-las respondidas, tirando as dúvidas existentes. Como a pandemia provocou mudanças na rotina de todo ser humano, o professor pode buscar meios através da tecnologia e se inovar. Seguindo o sistema e utilizando o ensino híbrido os estudantes têm a oportunidade de vivenciar a música de forma coletiva e os jogos matemáticos de maneira presencial e online, desenvolvendo o processo de valorização da aprendizagem através de todos os TICS que estão disponíveis ao acesso dos mesmos, de acordo com a realidade financeira que cada um deles vivem no momento. Além das formações oferecidas pelo Estado de Pernambuco e as Secretárias de Educação dos municípios, as escolas disponibilizam de internet que facilita a vida dos docentes e conseqüentemente dos discentes. Por isso, esse método de ensino também oferece a possibilidade de trabalhar com os alunos de forma presencial um ensino aprendizagem de qualidade.

Os jogos também poderão ser criados pelos próprios alunos, além de organizar feirinhas de tecnologias para ensinar aos outros estudantes o passo a passo de como jogar. Fazer campeonatos para desenvolver o espírito de competição saudável com um conhecimento satisfatório das habilidades e competências necessárias para a vida educacional e conseqüentemente profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo aos novos tempos com perspectivas de um futuro brilhante, transformando os conhecimentos em uma aprendizagem Matemática prazerosa, foram citados os TICS junto com os jogos e a música dando oportunidades as crianças e adolescentes que sentem dificuldades de estudar e se concentrar a desenvolver as habilidades e competências.

É necessário que o docente busque diversos métodos para trabalhar os conteúdos da disciplina de Matemática, pois as turmas são heterogenias, portanto aprende de maneira diferente.

A Matemática é considerada por muitos alunos um problema, chegando a causar trauma e gerando evasão escolar por não suportar aulas tradicionais. É preciso que o professor junto com a coordenação e a família se unam para fortalecer o desenvolvimento

dos educandos. A escola deve criar diversos meios que alcance o maior sucesso possível de conhecimento, fazendo com que a educação mude a nova geração, pois as crianças e jovens podem transformar o mundo e a metodologia de ensino faz a diferença. Os jogos, a música e os TICS de uma maneira bem trabalhada têm grande chance de modificar a realidade do quadro educacional, conseqüentemente profissional e financeiro desses estudantes.

REFERÊNCIAS

ABDOUNUR, Oscar João. **Matemática e Música**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2015- (coleção Contexto e ciência).

BARBOSA, Milka Alves Correia. **A influência das Políticas Públicas e Políticas Organizacionais para Formação de Competências Gerenciais no Papel do Professor-Gestor no Ensino Superior: um Estudo em uma IES Federal**. – Recife: O Autor, 2015.

BERLINGHOFF, William P; GOUVÊA, Fernando Q. **A matemática através dos tempos: um guia fácil e prático para professores e entusiastas**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. & BLANCO, L.de M. V. **Educação Especial no contexto de uma Educação Inclusiva**. In: GLAT, R. (Org.). Educação Inclusiva: cultura e cotidiano escolar. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2ª edição, p. 15-35, 2011.

BRASIL. **Lei nº 11.769, de 18 de agosto de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Lei de Diretrizes e Bases da Educação, para dispor sobre a obrigatoriedade do ensino da música na educação básica.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/ Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CABRAL, Rafayane Barros-**Matemática e Música [manuscrito]**: Uma proposta de aprendizagem / – 2015.

CANDIOTTO, William Casagrande; PERES, Elisandra de Souza. **As perspectivas de emancipação humana nas produções teóricas em educação matemática na década de 1980**. IX ANPED Sul. Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, 2012.
GRANJA, C, S. Carlos. **Musicalizando a escola: música, conhecimento e educação**. São Paulo: Escrituras, 2006

MOREIRA, Denise Silva Costa e DIAS, Vanessa Moreira. **A importância dos jogos e dos materiais concretos na resolução de problemas de contagem no ensino fundamental**. Belo Horizonte, 2010.

FELICETTI, Vera Lúcia. **Linguagem na construção Matemática**. Revista Educação Por Escrito, v. 1, n. 1, Porto Alegre: PUC-RS, junho de 2010. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/7121/5354>>. Acesso em 10 de março de 2020.

FERREIRA, Martins. **Como usar a música na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2009.

GUARNIERI, M. R. (Org.). **Aprendendo a ensinar: o caminho nada suave da docência**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

MORAN, José M., **A Educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá –** Campinas, SP. Papyrus, 2007.

MOREIRA, A. C.; SANTOS, H.; COELHO, I. S. **A Música na sala de aula – A Música como recurso didático**. Humanistas, UNISANTA, p. 41-61; v. 3; n. 1, 2014. Disponível em: < <https://periodicos.unisanta.br/index.php/hum/article/view/273/274> >. Acesso em 10 de março de 2020.

OLIVEIRA, Tarsizo de; OLIVEIRA, Carla E. D. de. **Erros e Acertos na Educação 1ª** Edição, Editora Pallotti, Santa Maria, RS, 2006.

PERNÍAS, Pedro. **Educação a distância faz ganhar tempo**. Disponível em: www.novaescola.abril.com.br/noticia/expoente/pernias/htm. Acesso em 17 março de 2020.

VEIGA, I. P. (Coord). **Docentes universitários aposentados: ativos ou inativos?** Araraquara, SP: Junqueira & Marin, 2007.

O JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Juliana Soares Vanderley²

RESUMO

O jogo é um importante aliado para o desenvolvimento social e intelectual da criança, estimula a sua concentração, criatividade e favorece a interação social. Este deve ser um importante aliado do professor principalmente no processo de alfabetização, que muitas vezes é visto como complexo, pois trazer a ludicidade para a sala de aula facilita a aprendizagem e a torna mais prazerosa. Este trabalho traz como embasamento teórico a teoria piagetiana, onde o jogo possui uma estreita relação com a inteligência. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, na qual objetiva apresentar alguns jogos que poderão ser utilizados para facilitar o processo de alfabetização, ajudando os alunos a desenvolverem habilidade e competências necessárias no ciclo de alfabetização (1º e 2º ano do Ensino Fundamental). Dessa forma, esta pesquisa servirá de base para os professores alfabetizadores, que a partir desta poderão pesquisar e/ou confeccionar os seus próprios jogos tornando a aprendizagem fácil e agradável para o aluno.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Jogos.

INTRODUÇÃO

Quando se fala em alfabetizar crianças muitos professores veem esse processo como complexo e desafiador, porém este pode ser facilitado ao introduzirmos jogos em sala de aula. Os jogos ajudam as crianças a organizarem o pensamento, tomar decisões e interagir com o outro. O jogo está estritamente relacionado com o processo evolutivo do pensamento “jogar é pensar” (PIAGET, 1971).

O jogo, com caráter pedagógico, favorece a aprendizagem da criança a partir do momento em que através dele se faz necessário pensar para estabelecer estratégias e vencer. O desafio proporcionado através dos jogos torna a aprendizagem mais prazerosa e divertida, além de favorecer o desenvolvimento físico, afetivo, moral e social.

No ambiente pedagógico é necessário que o professor estabeleça várias estratégias com o intuito de facilitar a aprendizagem do aluno. Os jogos entram na sala de aula como

² Graduada pelo curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB e Especialista em Língua Brasileira dos Sinais – LIBRAS pela SOCIESC, jusoares60@gmail.com;

uma possibilidade de mudança de rotina para despertar o interesse e a participação dos alunos.

A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (FRIEDMANN, 1996, p.56).

Quando dissociamos os jogos, apenas, da brincadeira e o olhamos com o cunho pedagógico, como uma possibilidade de ajudar o aluno a aprender, nos colocamos diante de ferramenta favorável para o desenvolvimento de habilidade e competências necessárias para o ciclo de alfabetização, fazendo com que o aluno desperte para o processo de leitura e escrita. Ferreiro (1993), afirma que as crianças são facilmente alfabetizadas quando descobrem que a escrita é um objeto interessante e merece ser conhecido.

Assim, podemos perceber que a introdução dos jogos no ambiente escolar, principalmente, nas turmas do ciclo de alfabetização (1º e 2º ano do ensino fundamental) podem facilitar o processo de aprendizagem dos alunos tornando assim um aliado do professor na hora alfabetizar as crianças. Dessa forma, essa pesquisa mostrará algumas possibilidades para se trabalhar jogos no ciclo de alfabetização e, com isso, desenvolver as habilidades necessárias para esta etapa de alfabetização.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo pode ser um importante aliado na hora de alfabetizar crianças, pois elas terão a oportunidade de aprender fazendo uma das coisas que mais gostam: brincar. Os jogos, com objetivo pedagógico, é uma importante ferramenta para o desenvolvimento das crianças, pois, o ato de jogar é significativo para a organização do pensamento, na construção do conhecimento, da autonomia, desenvolvendo habilidades e competências necessárias para cada faixa etária.

Para Piaget (1975), os jogos não podem ser vistos, apenas, uma forma de brincar ou se divertir, pois trabalhado de maneira adequada ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. As crianças ficam mais motivadas para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. “Para Piaget, os jogos são importantes

para o desenvolvimento moral, ou seja, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana.” (LA TAILLE, 1992, p. 49).

Piaget (1971) classifica o jogo em três tipos, os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras:

- **O jogo de exercício** – caracteriza-se no período sensório-motor e se manifesta nos primeiros anos de vida da criança, onde o prazer é essencial.
- **O jogo simbólico** - aparece na fase pré-operatória que além do prazer há o aparecimento da linguagem que se fundamenta com as funções da compensação; realização de desejos; liquidação de conflitos, que envolve a soma ao prazer com a sujeição da realidade. Nesse jogo a realidade é simbólica, havendo uma ausência do objeto.
- **O jogo de regras** - aparece durante o período operatório concreto, fazendo com que a criança aprenda as relações sociais ou interindividuais. Nos jogos de regras há os jogos de exercícios e também os simbólicos, ou seja, a regra passa a ser um elemento novo para a criança que resulta na relação coletiva.

As práticas de jogos possibilitam às crianças a interação social, com isso é ideal que esta prática esteja inserida no ambiente escolar, onde a interação com outras crianças é tão importante para do desenvolvimento do aluno. Piaget (1975) diz que se constituem como “admiráveis instituições sociais” e através dessa ferramenta as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo. Como afirma Kishimoto (1998), o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo.

O ato de brincar é inerente a criança e ela o faz com facilidade e prazer. Unir o brincar com o processo de alfabetização trará resultados significativos para o processo ensino-aprendizagem, pois utilizar os jogos para facilitar a aprendizagem, é um benefício para a construção do interesse em aprender.

A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (FRIEDMANN, 1996, p.56).

O jogo na escola será um importante aliado, principalmente, no ciclo de alfabetização (1º e 2º ano do ensino Fundamental), pois as crianças começarão a conhecer as letras, conhecer os tipos de letras, fazer escritas de palavras e etc, de forma lúdica e prazerosa. Assim, facilitará o processo ensino-aprendizagem, o tornando mais interessante. Ferreiro (1993), afirma que as crianças são facilmente alfabetizadas quando descobrem que a escrita é um objeto interessante e merece ser conhecido.

Para que o professor saiba escolher o jogo correto para cada criança é preciso, primeiramente, saber em nível ela está. De acordo com Emília Ferreiro (2017), existem quatro sistemas ordenados de hipótese de escrita, no qual a criança durante a alfabetização passa: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético. Cada hipótese de escrita, corresponde a uma fase na qual a criança se encontra. São elas:

- Hipótese pré-silábica, a criança não estabelece vínculo entre a fala e a escrita. Supõe que a escrita representa objetos e não seus nomes. A criança pode ou não conhecer os sons das letras. Tem leitura global, individual e instável do que escreve.
- Hipótese silábica, a criança supõe que a escrita representa a fala, tenta fonetizar a escrita e dar sonoridade as letras. Supõe que a menor unidade da língua seja a sílaba. Em frases, pode escrever uma letra para cada palavra.
- Hipótese silábico-alfabética, a criança inicia a superação da hipótese silábica. Compreende que a escrita representa o som da fala; tem coexistência de corresponder sons e grafias. A criança passa a fazer uma leitura termo a termo. Diante disso, a etapa da hipótese alfabética, a criança compreende o modo da construção do código da escrita e pode ainda não separar todas as palavras nas frases. Conhece o valor sonoro das letras e não tem problemas de escrita no que se refere a conceito.

Dessa forma, conhecendo bem onde a criança está e onde precisa chegar para atingir as habilidades e competências necessárias para a sua idade, o professor poderá selecionar os jogos educativos que facilitarão o processo ensino-aprendizagem.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Há várias possibilidades de trabalharmos os jogos no ciclo de alfabetização, seja de regras, simbólicos ou de exercícios. Primeiramente, o professor deve consultar a Base

Nacional Comum Curricular (2017), para selecionar as habilidades que as crianças precisam desenvolver e, a partir disso, selecionar os jogos que poderão facilitar esse processo. Abaixo, traremos três exemplos de jogos que podem ajudar os professores na sua prática pedagógica e que facilitarão a aprendizagem dos alunos.

➤ JOGO DA MEMÓRIA

Habilidades:





(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

(EF02LP07) Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva.

REGRAS

Nesse jogo a professora entregará as cartas com imagens e seus respectivos nomes para as crianças, que deverão virá-las para baixo. Cada criança virará 2 cartas, caso encontre a imagem e o seu nome, formando o par, terá o direito de jogar novamente. Caso não encontre, passará a vez para o próximo. Ganha a criança que mais achar mais pares. Obs.: Após a atividade a professora poderá propor que a criança escreva as palavras com as letras cursivas e imprensa. Dependendo do nível da criança, poderá ser solicitado que escrevam frases com as imagens.

	TELEFONE <i>telefone</i>		PANELA <i>panela</i>
	PETECA <i>peteca</i>		DADO <i>dado</i>

	CAVALO <i>cavalo</i>		BORBOLETA <i>borboleta</i>
	UVA <i>uva</i>		BONECA <i>boneca</i>

➤ **FORMANDO PALAVRAS ATRAVÉS DAS SÍLABAS**

Habilidades:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

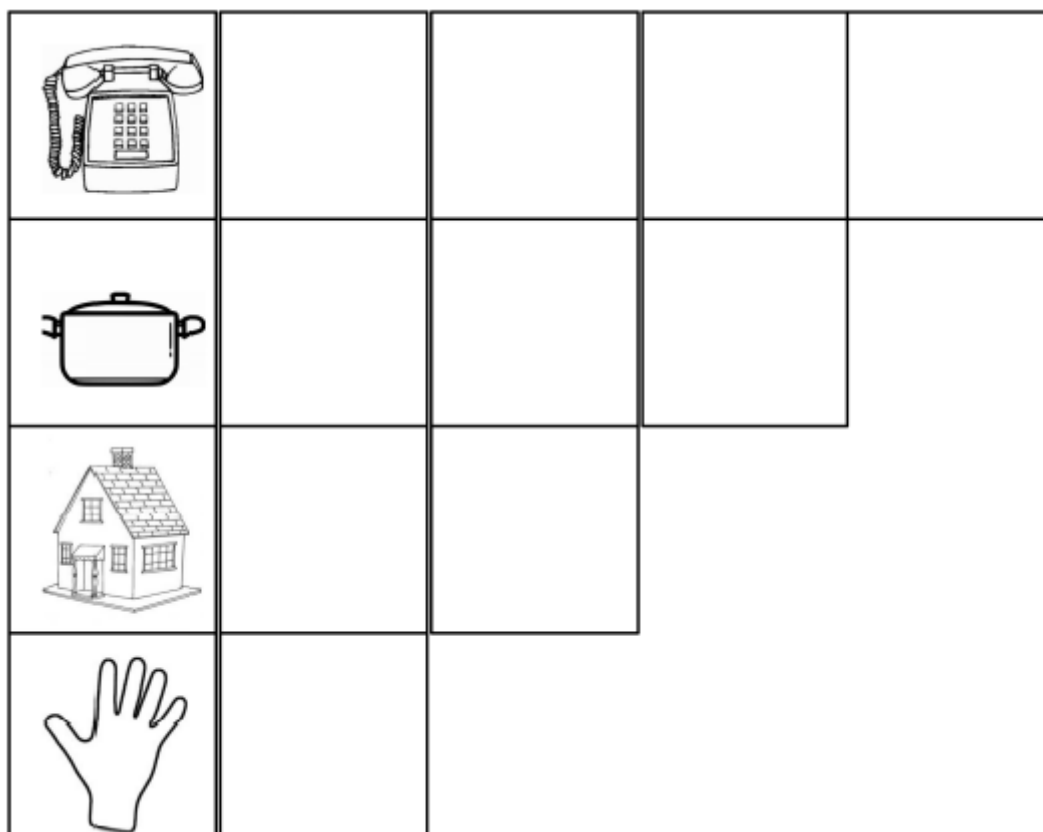
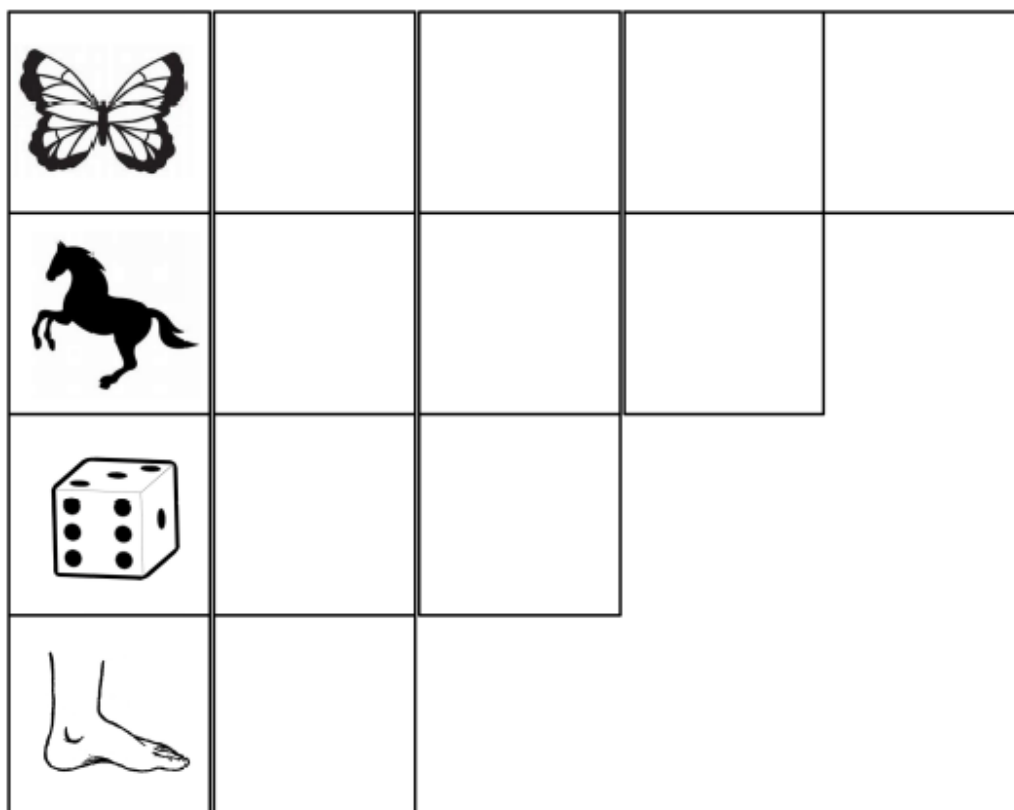
(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

REGRAS

Nesse jogo, a professora distribuirá para cada criança cartelas contendo a imagem e o número de sílabas. Com o auxílio do alfabeto móvel, a criança tentará colocar nos quadradinhos as sílabas corretas para formar a palavra desejada.

Obs. Após a atividade poderá ser solicitado que a criança leia as palavras, que conte o número de vogais e consoantes e sílabas presentes na palavra, que forme outras palavras a partir das sílabas e etc.



Com os exemplos de jogos acima, o professor poderá criar várias possibilidades de atividades para serem trabalhadas através deles, bem como inserir novos jogos no dia-

a-dia escolar de forma a facilitar a aprendizagem da criança. As habilidades da BNCC devem ser alcançadas pelos alunos e nada mais prazeroso do que atingi-las tendo os jogos como recurso pedagógico.











➤ **JOGO DA LETRA INICIAL**

(EF01LP10) Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras.

(EF02LP06) Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.

REGRAS

Nesse jogo, a professora distribuirá para cada criança cartelas contendo imagens. As crianças deverão escrever ou procurar no alfabeto móvel a letra inicial de cada nome. Obs. Para os alunos maiores é interessante pedir que escrevam as palavras para que percebam o processo de escrita de cada letra.

CONCLUSÃO

Como vimos o lúdico e a alfabetização podem caminhar juntos a favor do processo de alfabetização de crianças, basta um bom planejamento por parte do professor, selecionar os jogos adequados, para que consiga atingir as habilidades e competências necessárias nesta etapa de educação.

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. No ciclo de alfabetização podemos trabalhar as letras, sílabas, formação de frases e etc. de maneira envolvente e prazerosa para que as crianças consigam evoluir cada vez mais.

O jogo faz parte do ambiente natural da criança e este quando associado ao ambiente escolar, com intencionalidades pedagógicas, fará com que os alunos despertem para o processo de leitura e escrita. Com essa prática constante em sala de aula trará a criança uma ideia de que aprender através de jogos pedagógicos é agradável, bem como estará desenvolvendo suas habilidades, facilitando assim o processo ensino-aprendizagem.

Nos dias atuais é possível encontrar uma gama de jogos educativos na internet, basta escolher a habilidade que será trabalhada durante a aluno e, caso necessário, adaptar os jogos para que se consiga atingi-la. Dessa forma, a partir deste trabalho os professores poderão construir novas possibilidades de aulas para serem trabalhadas com jogos no ciclo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>. Acesso em 20 de Outubro de 2020.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização** [livro eletrônico] / Emilia Ferreiro. -- 1. ed. -- São Paulo: Cortez, 2017. -- (Coleção questões da nossa época ; v.6)

_____. **Com todas as letras**. 2. ed. Tradução: Maria Zilda da Cunha Lopes. Retradução e cotejo: Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Cortez, 1993.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

LA TAILLE, Y..; OLIVEIRA, M.,K. de.; DANTAS, H. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 16.ed. São Paulo: Summus, 1992. MACEDO, I;

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J; INHELDER, B. Psicologia da criança. Rio de Janeiro: Forense, 1975.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A eficácia da utilização de jogos e ferramentas tecnológicas no meio educacional tem subsidiado práticas de sucesso, ninguém pode negar o quanto essas novas metodologias tem contribuído de várias maneiras para o processo de ensino e aprendizagem, envolvendo a inclusão, a associação dos conteúdos ao uso da tecnologia, trazendo consigo exemplos a serem seguidos e motivação para professores e alunos, elevando os índices de indicadores da educação básica. É difícil imaginar alguma resistência por parte dos alunos na implementação da tecnologia em sua educação, já que se trata de uma geração nascida e criada em um mundo globalizado pela tecnologia. Ainda assim, é preciso cuidar para que os objetivos de cada uma delas sejam conhecidos pelo aluno, bem como sua atitude e responsabilidade. Entender as principais demandas dos alunos e empregar os recursos para melhorar o seu desempenho, possibilitando a inclusão por meio dos recursos, resgate de valores, contribuindo para formação cidadã do aluno como um todo. Vários autores defendem a utilização dos jogos e da tecnologia para a construção do conhecimento significativo, fortalecendo vínculos, possibilitando uma relação dialógica entre alunos e professores e entre a comunidade escolar como um todo.

A utilização de jogos no âmbito educacional traz significados aos conteúdos aprendidos pelos alunos, melhoram o raciocínio-cognitivo, memória e concentração, sem falar na motivação por parte dos alunos e pelo professor que acaba entrando na brincadeira também.

Os benefícios aqui encontrados nesse trabalho são inúmeros, principalmente pela sua diversidade, flexibilidade e a possibilidade de trabalhos interdisciplinares, como também pela possibilidade de trabalharmos temas transversais no contexto da tecnologia e dos jogos aliada a prática educacional. Portanto, enfatizamos a importância dos educadores se apropriarem de novos recursos tecnológicos bem como a utilização de jogos educativos disponíveis na atualidade a favor da aprendizagem e o envolvimento de toda a equipe escolar.



ISBN 978-65-5886-029-7

