

O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS EM SALA DE AULA E NO REFORÇO ESCOLAR (APC)

THE USE OF PEDAGOGICAL GAMES IN THE CLASSROOM AND IN EDUCATIONAL REINFORCEMENT (APC)

Elisangela dos Santos Costa Alabi¹

Rute Candida de Oliveira Figueiredo²

O Centro Municipal de Ensino “Silvio Paternez” onde atuamos como professores alfabetizadores, está localizado em Tangará da Serra_ MT há 240 km de Cuiabá e possui uma população de 100 mil habitantes, atuamos com duas turmas, 3º ano A e C Professora Elisangela, e 4º anos A e C Professora Rute, com o total de 140 alunos, 35 em cada turma. Uma das práticas utilizada na sala de aula é o uso dos jogos pedagógicos, jogos prontos que tem na escola, e outros confeccionados por nós. Sabemos que o aluno aprende através da brincadeira e do jogo são atividades que propiciam aprendizagem aos alunos. O objetivo de se trabalhar com jogos pedagógicos durante uma aula semanal e durante o reforço é estimular o pensamento, confrontando seu ponto de vista com os dos colegas, promovendo o acesso aos jogos como fonte de conhecimento complementar, estimulando através dos mesmos a criatividade e, conseqüentemente, a aprendizagem, a integração e o respeito entre os colegas. Durante a aula direcionada aos jogos, propiciamos aos alunos diferentes vivências com jogos lúdicos relacionados aos conteúdos dos anos

¹ Formação acadêmica: Licenciatura em Pedagogia. Pós graduada: Educação Infantil e Ensino Fundamental I. Gestão, Supervisão e Orientação Educacional. Atuação profissional: Professora séries iniciais.

² Formação acadêmica: Licenciatura em Pedagogia e Letras. Pós graduação: Ensino da Língua Portuguesa e Literatura e Coordenação Pedagógica. Atuação profissional: Professora séries iniciais.

iniciais do Ensino Fundamental e, com isso, melhoria na leitura, na escrita e alfabetização matemática. Segundo Freire (2001,33) “ A criança diferente do adulto, só deve brincar, seu desenvolvimento depende do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.” Para a criança, o jogo é elemento de representação, de fantasia, e objeto de construção. Sabemos que o ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, como, por exemplo, raciocínio, concentração, compreensão de regras e normas, relações sociais, dentre outros. O aluno tem que explorar e manipular com total liberdade e descobrir os vários caminhos e resultados que os jogos apresentam. Para Piaget (1989, p.5), “os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, para manter o seu equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, criar, jogar e inventar”. Com a utilização dos jogos pedagógicos de Alfabetização e letramento e Alfabetização matemática, em sala de aula e nas aulas de reforço escolar, tem sido um grande estímulo para a aprendizagem dos alunos, incentivando a construção de outros caminhos para a compreensão de conteúdos, cabendo a nós professores alfabetizadores mediar a utilização, orientando os alunos e incentivando aqueles que se sentem tímidos. Através das atividades lúdicas, essas turmas viveram momentos de descontração; constatamos que a aprendizagem ocorreu através de brincadeiras, e promoveu o desenvolvimento das capacidades e de habilidades dos alunos. O resultado esperado ao brincar com jogos pedagógicos era auxiliar o aluno a superar dificuldades de aprendizagem, viabilizando o acompanhamento e reforço escolar desses, incluindo jogos por meio de uma dinâmica diferenciada para melhor assimilação dos conteúdos abordados durante a aula de intervenção ou reforço escolar, bem como no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Essa atividade diferenciada, realizada semanalmente nos 3º anos A e C e 4º ano A e C, desenvolveu nos alunos uma aprendizagem prazerosa, respeitando as dificuldades e trabalhando a motivação, a sensibilidade, o raciocínio, a concentração, a percepção, a autoestima. Constatou-se que as

atividades desenvolvidas nesse Centro de Ensino, em especial, nessas turmas, contribuíram para a formação global e integral dos alunos, além de reforçar seus conhecimentos curriculares por meio de atividades lúdicas, em sala de aula e durante as aulas de reforço escolar.

Palavras Chave: Raciocínio. Ludicidade. Aprendizagem.