

Sala de apoio e ludicidade: adaptação de jogos como auxílio da aprendizagem

Support room and playfulness: adaptation of games as a learning aid

Sala de apoyo y ludicidad: adaptación de juegos como ayuda del aprendizaje

Recebido: 14/03/2019 | Revisado: 16/03/2019 | Aceito: 26/03/2019 | Publicado: 29/03/2019

Amanda Laura Siqueira Alt

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4538-8825>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: amadasiqueira@gmail.com

Edenar Souza Monteiro

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9666-7920>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: edenar.m@gmail.com

Fabiana Flavia de Magalhães Nascimento

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3275-5796>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: f.flavianas@gmail.com

Flavio Marcelo Bueno de Castro

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5452-1616>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: fmcb20@gmail.com

Resumo

O texto discute a aprendizagem através da ludicidade com a utilização do jogo da memória adaptado para o ensino de português e matemática aos alunos do quarto e sexto anos do ensino fundamental atendidos na Sala de Apoio. Os autores que deram suporte à pesquisa discutem sobre jogos nas séries iniciais, formação de professores e a prática do professor. Na metodologia, os autores discutem sobre pesquisa qualitativa com a utilização do método descritivo e experimental. Como resultado percebeu-se a melhora significativa dos alunos em relação à aprendizagem em português e matemática. Portanto, os estudos apontaram que os alunos demonstraram assimilação com relação às habilidades e competências no decorrer das partidas. Apontaram também que as associações e relações de português e matemática foram

sendo trabalhadas em outras atividades curriculares propostas pela professora da Sala de Apoio.

Palavras-chave: Aprendizagem; Prática docente; Sala de apoio.

Abstract

The text discusses learning through playfulness with the use of the memory game adapted for the teaching of Portuguese and mathematics to the fourth and sixth years of elementary school attended in the Support Room. The authors who supported the research discuss games in the initial series, teacher training, and teacher practice. In the methodology, the authors discuss about qualitative research using the descriptive and experimental method. As a result, the students' significant improvement in learning in Portuguese and mathematics was noticed. Therefore, the studies pointed out that the students demonstrated assimilation in relation to the abilities and competences during the games. They also pointed out that the associations and relations of Portuguese and mathematics were being worked on in other curricular activities proposed by the teacher of the Support Room.

Keywords: Learning; Teaching practice; Support room.

Resumen

El documento analiza el aprendizaje mediante el uso lúdico del juego de memoria adaptada para la enseñanza de portugués y matemáticas para los estudiantes en el cuarto y sexto año de la escuela primaria que asisten en la habitación de soporte. Los autores que apoyaron la investigación discuten sobre juegos en las series iniciales, formación de profesores y la práctica del profesor. En la metodología, los autores discuten sobre investigación cualitativa con la utilización del método descriptivo y experimental. Como resultado, nos dimos cuenta de la mejora significativa de los estudiantes en relación con el aprendizaje de portugués y matemáticas. Por lo tanto, los estudios apuntaron que los alumnos demostraron asimilación con respecto a las habilidades y competencias en el curso de los partidos. Indicaron también que las asociaciones y relaciones de portugués y matemáticas se están trabajando en otras actividades curriculares propuestos por la Sala de ayuda al profesor.

Palabras clave: aprendizaje; Práctica docente; Sala de apoyo.

1. Introdução

A partir das transformações da sociedade considera-se a necessidade de adaptações nas estratégias de ensino das diversas áreas do conhecimento. Nesse contexto, a educação se

torna mais dinâmica quando são apontadas propostas de novos desafios aos alunos e levando em consideração os conhecimentos previamente adquiridos por eles, visto que, apenas absorver o conteúdo não é relevante, pois eles precisam dominar o processo de aprendizagem para desenvolver suas competências e habilidades. O professor deve assumir o papel de mediador nesse processo e estimular o interesse e o aprendizado do aluno.

Destarte, o jogo torna-se uma ferramenta para o professor no processo de aprendizagem por estimular o aluno na construção do conhecimento a partir das suas descobertas e da interação com os outros. O processo de desenvolvimento dos alunos está relacionado com o processo de aprendizagem adquirido através de sua interação sociocultural (Vygotsky, 2008). Sendo assim, o jogo, por proporcionar maior interação entre esses sujeitos, torna-se um grande aliado no processo de desenvolvimento.

Entretanto, apesar de ocorrerem debates sobre os jogos educativos nos cursos de formação de professores, atualmente muitos docentes ainda consideram o jogo como um passatempo, depreciando-os e os utilizam apenas para preencher o tempo, sem que haja uma intenção educativa, ou seja, estes professores não percebem o valor pedagógico do jogo e desconhecem o seu real significado e importância para o desenvolvimento do aluno.

O artigo tem como proposta compreender a ludicidade como estratégia de ensino e verificar através da utilização do jogo da memória adaptado a evolução da aprendizagem dos alunos com dificuldades de aprendizagem em português e matemática na Sala de Apoio.

Buscando uma aproximação entre o jogo e a educação, (Brougère, 2010) defende que jogar infere uma aprendizagem social de vocabulários típicos, formas, regras e como utilizá-las, habilidades específicas necessárias para cada jogo, tipos de interações apropriadas, etc.

Com isso, surge a seguinte problemática: será que a ludicidade através da utilização do jogo da memória adaptado pode contribuir no processo de aprendizagem de português e matemática na Sala de Apoio? Essa problemática se fez presente a partir de uma experiência com alunos das séries iniciais na sala de apoio.

2. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com a utilização do método descritivo e experimental, com embasamento teórico em Gil (2011) e contou com a utilização do

instrumento para coleta de dados, a observação e aplicação do jogo da memória adaptado para investigação da evolução da aprendizagem em português e matemática dos alunos da Sala de Apoio.

A pesquisa ocorreu em uma Escola Municipal de ensino fundamental do município de Cuiabá que atende cerca de 190 estudantes por período (matutino e vespertino), do quarto ao nono ano. Nessa referida Unidade Escolar, o atendimento na Sala de Apoio ocorre no contra turno da aula regular, sendo apenas para os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem em língua portuguesa e matemática do quarto ao sexto ano, totalizando o atendimento de 40 alunos por período, divididos em quatro grupos de dez, duas vezes por semana, no período de duas horas. Vale lembrar que a Secretaria Municipal de Cuiabá, em determinadas Unidades de Ensino, atende alunos do quarto ano até o nono ano. Porém, o Projeto de Sala de Apoio atende somente alunos cursando do quarto ano ao sexto ano, que é a clientela pesquisada para este estudo.

Nesse universo de 80 alunos (40 por período), foram selecionados dois grupos com dez alunos cada, sendo um grupo do período matutino e um grupo do período vespertino, totalizando vinte alunos dos quartos e quintos e sextos anos mesclados nos grupos, com a faixa etária entre nove a onze anos. Esses dois grupos selecionados encontravam-se em situação mais crítica na aprendizagem em relação aos demais grupos organizados pela professora da Sala de Apoio. O grupo do período matutino foi denominado “Grupo A” e o do turno vespertino, “Grupo B”.

Para a realização desta pesquisa, utilizou-se pontualmente o jogo da memória Frutas e Hortaliças que contém 40 peças com 20 pares de em material MDF, medindo 3,5 x 1,2 x 2,2 cm. É um jogo conhecido entre docentes que utilizam essa prática com algumas adaptações para instrumentalizar crianças e melhorar o aprendizado. Primeiro, a professora confeccionou cartelas com 5 colunas e 4 linhas com nome das frutas e hortaliças do jogo da memória, sendo que, em cada coluna atribuiu os seguintes valores respectivamente, R\$2,00, R\$5,00, R\$10,00, R\$20,00 e R\$50,00. Segundo, ela comprou o dinheiro em reais que é específico para ludicidade e os plastificou para maior durabilidade.

As regras do jogo propunham o sorteio para a vez da jogada, e, em seguida, encontrassem os pares. Após a formação dos pares, os deveriam fazer o registro nomeando os pares em uma folha de papel e guardá-los até o final do jogo. Vale lembrar que os alunos que apresentavam dificuldades na escrita, recebiam ajuda de colegas que estavam avançados na leitura e escrita e da professora.

Então, ao final do jogo, os alunos deveriam verificar quanto valia cada par encontrado e realizar a soma dos valores de cada par; ganhava o jogo aquele que tivesse o maior valor em dinheiro, independente da quantidade de pares e que efetuou o registro no decorrer do processo.

3. Resultados

O jogo da memória adaptado foi aplicado uma vez por semana no período de seis meses. Em outras aulas da mesma semana a professora diversificava as atividades. Nas primeiras partidas foi observado que os alunos que não tinham o domínio da leitura e da escrita demonstravam dificuldades em associar a imagem da peça à palavra que estava na cartela. Porém, os colegas de partida e a professora iam ajudando na leitura e escrita. Nas partidas seguintes, esses mesmos alunos já estavam realizando essa associação entre a imagem e a escrita falando sem emitir som ou mentalmente, demonstrando satisfação. Um desses alunos do Grupo A disse: “Nossa, eu já sei ler”. A segunda etapa do jogo era realizar a soma dos valores dos pares. A professora pedia para eles realizarem a soma, os colegas confirmavam se estava correta e pedia para cada um, respeitando a vez, que pegassem as cédulas referentes ao valor total. Eles recorriam novamente à cartela e alguns começavam a somar com os dedos, outros já utilizavam papel e lápis para fazer “risquinhos”, e ao final, vinha a surpresa. O aluno do Grupo B perguntou: “Professora, por que ele ganhou se tem menos pares que eu?”. O outro explicava: “Porque o morango vale R\$50,00 e o seu total de pares vale R\$32”. A partir daí, eles começaram a realizar estratégias para encontrar os pares que tinham maior valor e já começavam a fazer os cálculos mentalmente.

Naturalmente, o jogo trás no seu bojo objetivos que desenvolve atenção, concentração, memorização imediata, percepção dos detalhes, organização espacial entre outras. Ao ser inserido no contexto educacional, ele recebe uma nova denominação, passando a ser chamado jogo educativo. Kishimoto (2017), afirma que no campo educacional, há uma busca por conciliar a liberdade dos jogos com a orientação própria dos processos educativos.

O Jogo é um processo cultural e inerente ao ser humano, porque jogar é humano e o jogo é considerado atividade espontânea, auto motivadora e faz parte de nossa herança cultural; estimula o autoconhecimento e nosso relacionamento com o mundo. O jogo, tratado como lúdico (material pedagógico), engendrado e elaborado para atender objetivos educacionais pré-definidos, vem ocupando cada vez mais espaço na escola porque tem apresentado resultados funcionais como auxílio da formação plena da criança. É considerado

também uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatório dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Segundo Kishimoto (2017), o jogo promove a integração da criança no grupo social, e também serve como suporte para aprender sobre regras. A autora explica que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança” (Kishimoto, 2017, p. 40).

Os jogos de construção, conforme (Kishimoto, 2017) devem ser inserido no contexto da criança ainda na Educação Infantil porque, como o próprio nome diz, faz parte de uma etapa de transição entre os jogos simbólicos (faz-de-conta) e os jogos sociais (jogos de regra). Eles são imprescindíveis nessa fase do desenvolvimento porque permitem à criança experienciar sua visão de mundo concreto, revelando seu universo interior (medos, fantasias) por meio dessas construções.

Friedmann (2002) defende que o jogo simbólico, desperta o interesse da criança que ele chama de “realidade simbolizada” e esses símbolos servem apenas para chamar a sua atenção. Para esse autor, “Os esquemas simbólicos marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico e são a forma mais primitiva do símbolo lúdico: reprodução de um esquema sensorio-motor fora de seu contexto e na ausência de seu objetivo habitual” (Friedman, 2002, p. 29).

Piaget (2010) contribui nesta discussão reforçando que as brincadeiras e os jogos são essenciais no processo de aprendizagem. E, reforça também que os programas lúdicos nas escolas são essenciais para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento cognitivo. Nesse contexto, (Piaget, 2010) explica que: “O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensorio-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu” (Piaget 2010, p. 160).

Considerações

Com a aplicação desse jogo da memória adaptado, observou-se que as habilidades e competências foram sendo construídas no decorrer das partidas e as associações e relações de português e matemática foram sendo realizadas em outras atividades que a professora da Sala de Apoio propunha. Acerca da adaptação do jogo realizada pela professora, Freire (2011) enfatiza a necessidade do professor pesquisador, com uma reflexão crítica sobre a prática educativa adequada à prática cotidiana dos educandos. Para que, dessa forma, o processo de ensino aprendizagem passe a ser prazeroso a partir dos desafios propostos.

Os dois grupos pesquisados apresentaram uma evolução considerável em português e matemática em relação à leitura, escrita das palavras, formando pequenas frases, fazendo cálculos mentais e a escrita dos números cardinais. Pode-se perceber que a aprendizagem dos alunos foi além da proposta do professor, pois além da promoção da integração entre eles, ficou evidente o caminho que se abriu para novas descobertas de aprendizagem devido ao estímulo que o jogo propicia.

Portanto, os estudos apontaram que os alunos demonstraram assimilação com relação às habilidades e competências no decorrer das partidas. Apontaram também que as associações e relações de português e matemática foram sendo trabalhadas em outras atividades curriculares propostas pela professora da Sala de Apoio.

Os resultados da referida pesquisa abriram possibilidade de novos estudos nessa área que trata de aprendizagem, motivação e práticas pedagógicas, pois a aprendizagem e o interesse entre os alunos foram perceptíveis.

Referências

Brougère, G. (2010). Brinquedo e cultura. 20^a ed. São Paulo: Cortez.

Carvalho, A. M. A. et al. (org.), (2003). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Freire, Paulo. (2011). Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25^a ed. São Paulo: Paz e Terra.

Gil, A. C. (2011). Métodos e técnicas de pesquisa social / Antonio Carlos Gil. - 7. ed. - São Paulo : Atlas.

Piaget, J. (2010). A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan.

Friedmann, Adriana. (2002). Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo. São Paulo: Moderna.

Kishimoto, Tizuko M. (2017). O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira.

Vigotsky, L. S. (2008). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Amanda Laura Siqueira Alt – 50%

Edenar Souza Monteiro – 40%

Fabiana Flavia de Magalhães Nascimento – 5%

Flavio Marcelo Bueno de Castro – 5%