

CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO CAMILO

Trabalho de projeto com recursos lúdicos

Trabalho apresentado para a conclusão da disciplina: **Uso de jogos em Educação para o desenvolvimento integral e a construção do conhecimento**, ministrada Profa. Dra. Anita Lilian Zuppo Abed, no curso de pós-graduação em Psicopedagogia do Centro Universitário São Camilo.

Sayuri Ribeiro

Raquel Lopes

Rosely Gargantini

São Paulo 2022

Introdução:

O presente projeto visa apresentar duas opções de jogos para se brincar e aprender conteúdos curriculares do primeiro ano do ensino fundamental.

O público-alvo é de alunos de uma escola particular bilíngue em que as aulas possuem uma carga horária de cinquenta por cento do tempo em inglês e a outra metade em português. Os alunos aprendem os conteúdos de matemática, ciências e *English Language Arts* por meio do idioma inglês.

A turma em que os jogos serão aplicados é do primeiro ano do ensino fundamental, com 16 alunos.

Os jogos serão desenvolvidos e aplicados visando contemplar os conteúdos curriculares de matemática e *English Language e Arts* (disciplina que trabalha a leitura de livros paradidáticos em inglês, processo de leitura e escrita, bem como aspectos gramaticais implícitos nas unidades temáticas trabalhadas durante o ano).

1. Apresentação dos Jogos

Estação 1: Tapa Certo

Este jogo é uma variação do jogo Tapa Certo, originalmente brinca-se com este jogo por meio de quatro mãos plásticas, uma carta é retirada de uma pilha de cartas, mostrada aos participantes e quem encontrar e bater no par da carta mostrada marca um ponto. Ganha quem bater e formar mais pares.

Nesta variação, o conteúdo programático que será trabalhado são os sons do alfabeto da língua inglesa. Na aprendizagem da leitura e escrita em inglês, saber somente nomear o alfabeto não contribui para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita desse segundo idioma. É preciso saber quais os sons que as letras fazem e, em um segundo momento, tentar juntar esses sons a fim de decodificar as palavras.

A intencionalidade deste jogo é que as crianças se divirtam, façam uso do conhecimento que já possuem e cada vez mais se apropriem dos sons que ainda

não têm domínio. O interessante e divertido deste jogo é que coloca as crianças em uma espécie de “estado de alerta”, mesmo as crianças mais tímidas ou menos participativas se engajam e usam o máximo do seu nível de atenção para ouvir a voz da professora falando o som e buscar as letras correspondentes.

Os recursos escolhidos para jogar esse jogo são cartas individuais das letras do alfabeto e as mãozinhas de plásticos.

O jogo se dá do seguinte modo: a professora fala o som de uma letra, as crianças olham as cartas e batem nas letras correspondentes. Quem bater primeiro fica com a carta e quem tiver mais cartas ganha o jogo. Segue abaixo, uma foto dos materiais a serem utilizados.



Imagem 1: Foto de Raquel Lopes

As cartas aqui utilizadas foram os *flashcards* da Schoozone (Phonics Made Easy). Esta versão do Tapa Certo também pode ser usada para os sons das letras da língua portuguesa. As cartas podem ser feitas pelo professor, somente se faz necessário desenhar uma letra em cada carta.

Estação 2: Jogo da Adição com Dados

Neste jogo, jogado em duplas, cada jogador recebe algum suporte com a imagem como mostrada abaixo, para preencher com as sentenças que representam as adições obtidas no lançamento de dois dados (algumas sugestões de suporte estão descritas mais adiante).

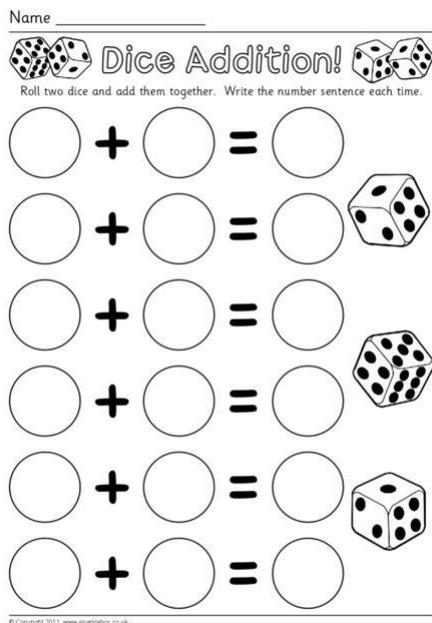


Imagem 2- Fonte: Sparklebox

Cada jogador, na sua vez, lança os dois dados e monta a sentença de adição de acordo com os valores mostrados nos dados. Nesta aula, elas jogarão em duplas e terão que finalizar as sentenças em 05 minutos (este tempo pode ser ajustado de acordo com o domínio das crianças em adições, mas de modo que elas sintam a emoção do tempo correndo). O tempo pode ser controlado por um timer físico ou online.

Este jogo contemplará o componente curricular da matemática, o conteúdo programático de adição. As crianças usarão a técnica do *subitizing*, que, de modo simples, quer dizer treinar o reconhecimento de pequenas quantidades de pontos sem contar.

A intencionalidade deste jogo é praticar adição por meio de objetos concretos (pontos dos dados) e desenvolver a percepção visual, além da diversão em manusear os dados e finalizar antes do tempo.

Este jogo pode ser jogado de forma individual ou em pares, nas quais os participantes competem para terminar as adições primeiro. Ou pode ser jogado sem o competir com o outro, mas apenas buscando finalizar as adições dentro de um tempo dado.

Os recursos escolhidos para a aplicação nesta turma são:

-02 pincéis de quadro branco ou canetinha preta por dupla;

-02 quadros branco de uns 30-40 cm por dupla (as crianças adoram escrever e apagar a lousa, na falta dela, pode ser usado uma folha A4 ou para enfatizar a sustentabilidade em sala de aula, duas folhas A4 laminadas que poderão ser reutilizadas);

-02 panos para apagar as lousas;

-02 dados por dupla (em uma atividade futura pode ser utilizado mais dados para aumentar o desafio);

- Timer ou timer online.

<https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/>

Neste link pode ser encontrada uma variedade de timers para a sala de aula, as crianças geralmente “enlouquecem” e se divertem muito com o de bomba ou dinamite.

Será montada uma estação com quatro crianças em cada grupo, deste modo o professor não precisa dispor de uma quantidade grande de materiais.

Estação 3: Leitura de Livros e desenhando algo sobre o livro escolhido.

Nesta estação não será oferecido um jogo, e sim uma atividade de leitura, que poderá ser individual ou em duplas.

Vários livros, já conhecidos ou não, são colocados no centro, as crianças escolhem um. Os alunos que já conseguem ler se arriscarão na leitura das frases, as crianças que estão se apropriando da leitura irão ler as imagens dos livros. Após essa exploração, as crianças desenharão algo sobre os livros. Esta é uma estação independente, as crianças amam esta atividade. Por estarem acostumadas com as rotações das estações, esta estação não compete com as demais.

Estação 4: Escolha o jogo

Esta estação funcionará com quatro crianças e sem o apoio do professor. Antes do início das estações, a professora mostra quatro jogos disponíveis da sala e a sala vota em um jogo para fazer parte desta estação. Algumas opções:

- Blocos de interligar
- Jogo dominó
- Jogo das sequências
- Jogo da memória

- Jogo da velha

Uma outra opção é deixar dois ou três desses jogos à disposição na estação (no máximo 3, para essa idade) e cada grupo que chega nela escolhe o que irão jogar. Dependendo do tempo disponível e do jogo que escolherem, dá para experimentar mais de um. Desse modo, seria trabalharia também a tomada de decisão e a capacidade de negociação entre as crianças.

2. Planejamento:

O professor inicia a aula como de costume e se comunica somente por meio do inglês. Crianças e professores se sentam no chão da sala. Professora cumprimenta os alunos coletivamente, vira-se para o aluno que está sentado ao seu lado e diz por exemplo, “*good morning* (nome do aluno)”, este aluno responde para a professora com o mesmo cumprimento e eles dão um *hi-five* (cumprimento dado com uma mão aberta, no nível da cabeça, em que se toca com os dedos abertos a mão do outro). E então, o aluno vira-se para o lado e repete este procedimento dando início a uma rodada de cumprimentos até que todas as crianças sejam cumprimentadas por quem está ao seu lado. Tal procedimento ajuda no processo de pertencimento das crianças ao grupo e incentiva o hábito de se cumprimentar as pessoas pelo nome.

Após a rodada de cumprimentos, as crianças compartilham como estão se sentindo hoje (trabalha-se com as crianças que tudo bem não estar feliz todo o tempo, que é possível estar feliz, mas sonolento...). A professora apresenta a rotina do dia. É feita a leitura de um livro relacionado à unidade temática, após a leitura, as crianças discutem sobre o livro manifestando as suas opiniões.

Em um segundo momento, a professora apresenta a dinâmica das estações. As crianças se dividem em 4 grupos para percorrerem as 04 estações descritas acima. O tempo aproximado para cada estação é de 10 minutos.

A professora ou assistente tocará o sino uma vez, para sinalizar que é hora de organizar a estação para o próximo grupo. Quando tocar o sino duas vezes, as crianças se levantarão e irão para a próxima estação. A professora demonstra com a ajuda da assistente ou aluno como usar e brincar em cada estação.

E então, chegou a hora de brincar! Após concluírem as rotações, todos os alunos se envolvem na limpeza da sala, guardando os jogos e materiais usados.

O tempo para esta dinâmica é de 50 minutos, mas acaba perpassando um pouco mais, em torno de uns 75 minutos.

Bibliografia:

SPARKLEBOX. Disponível em <https://www.sparklebox.co.uk/6041-6050/sb6050.html> Acesso: 15 de dezembro de 2022.