

# O JOGO COMO MEIO DIDÁTICO NA PRODUÇÃO DA ESCRITA

Eixo: Práticas para Ensino Fundamental

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Carginin Cavalheiro<sup>2</sup>  
SILVA, Evellyn Ledur da<sup>3</sup>

Por meio de atividades motivadoras que envolvem os jogos é possível ensinar o sistema de escrita para os alunos. Estes jogos têm função lúdica e educativa e facilitam a aprendizagem. Nos jogos silábicos, há a relação fonema e escrita e as figuras de forma atrativas aprimoram a alfabetização. Já os jogos com regras ajudam os alunos a dominarem e controlarem seu próprio comportamento.

**TURMA:** 3º ANO

## 1 OBJETIVO GERAL

Identificar sílabas e formar palavras mais complexas pertinentes a faixa etária.

## 2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Montar palavras que tenham quatro, seis ou mais sílabas;
- Distinguir a correspondência sonora entre as sílabas;
- Explorar o jogo de caça palavras;
- Reconhecer as palavras construídas.

## 3 PROBLEMATIZAÇÃO

O jogo de caça palavras ajuda os alunos de forma lúdica a construir palavras?

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup> Mestre em Educação, Especialista em Tutoria EaD e em Formação de Docentes e Orientadores e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Professora tutora no Curso de Pedagogia nas Faculdades OPET. Atua principalmente nos seguintes temas: iniciação científica, ensino superior e legislação educacional.

#### **4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO**

O professor em um primeiro momento explicará para os alunos as regras da atividade. Após isso, distribuirá chapeuzinhos para alguns alunos com sílabas determinadas. O primeiro aluno fará o sorteio de uma palavra e procurará as sílabas correspondentes para formar a palavra sorteada. Após, todos mudam de lugar com o objetivo de embaralhar as sílabas. Outro aluno fará novamente o sorteio de mais uma palavra e assim sucessivamente até que a participação de todos os alunos ocorra. Ao todo o jogo tem 24 chapéus, cada um contendo uma sílaba que formam 21 palavras para o sorteio. As regras do jogo podem variar aumentando o grau de dificuldade, solicitando que o aluno forme palavras utilizando a sua própria sílaba ou a sílaba de um determinado colega. O término do jogo ocorre com a escrita de todas as palavras construídas pelos alunos.

#### **5 MATERIAIS UTILIZADOS**

Papel cartão recortado em formato de letras, grampeador e fita adesiva.

#### **6 AVALIAÇÃO**

A avaliação ocorrerá por meio de observação a fim de verificar se os alunos compreenderam as regras do jogo e se conseguiram apreender a formação das palavras por meio da junção silábica.

#### **7 PESQUISA DE CONTEÚDO**

A importância dos jogos e brincadeiras no contexto escolar tem mostrado muitos resultados positivos no decorrer dos anos. Desde os tempos primitivos o jogo faz parte da vida das pessoas.

Kishimoto (2005), traz um breve histórico sobre os jogos educativos. De acordo com a autora, Aristóteles sugeria a utilização de jogos para imitar atividades adultas como forma de preparo para vida futura. Em Roma, o jogo era destinado ao preparo físico com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes. O jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano, o jogo torna-se também um objeto de ação de brincar, passando, assim, a fazer parte da história da educação infantil. No século XX – O jogo expande-se na área da educação, hoje ele é de grande importância, algo necessário para a construção do conhecimento.

Para Kishimoto (2005), no campo educacional, há uma tentativa de conciliar a liberdade dos jogos com a orientação dos processos educativos. Vários autores tentam conciliar as necessidades que o aluno tem de jogar com a ação de educar. Principalmente na educação infantil, espaço em que a criança brinca e aprende. Por essa razão o jogo é um aliado do educador no processo ensino/aprendizagem.

Os jogos educativos interligados com outros recursos e estratégias podem garantir a aprendizagem do aluno e quando introduzido na rotina da sala de aula pode vir a ser uma excelente ferramenta. Atualmente tem-se jogos para várias especificidades. Para educação, para recreação, para avaliações psicopedagógicas, entre outros.

Dessa maneira entende-se que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento físico e mental das crianças, pois por meio deles os alunos descobrem novas experiências, desenvolvem suas habilidades e seu raciocínio.

Segundo Bruini (2009) “brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais”.

Sendo assim, as brincadeiras e os jogos fazem com que as crianças explorem diferentes situações como por exemplo, o movimento do corpo, proporcionando um melhor desempenho nas atividades físicas; a relação de cooperação, colaboração e compartilhamento de objetos junto aos seus colegas; o pensamento rápido, ou seja estimulando seu raciocínio para entender e participar da ação, bem como interagir e se divertir ao lado dos seus colegas.

Portanto, o jogo e o brinquedo são formas de aprendizagens que se bem utilizadas tornam-se importantes para serem utilizadas em sala, articulando o conhecimento, com o mundo que o aluno está inserido.

De acordo com Callai (1991), referindo-se ao processo de alfabetização, é evidente que as brincadeiras e a ludicidade devem atuar como auxiliares. Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer.

## 8 REFERÊNCIAS

BRAGGIO, Silvia Lúcia. **Contribuições da linguística para a alfabetização**. Goiânia: Editora da UFG, 1995.

BRUINI, Eliane da Costa. **Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagens**. São Paulo. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>> Acesso em 31 ago. 2014.

CALLAI, Helena Copetti (Org.). **O ensino em estudos sociais**. Ijuí: Edunijuí, 1991.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez: São Paulo, 2005