



JOGOS COMO RECURSO ATIVO NO PROCESSO DA LEITURA NA REGIÃO AMAZÔNICA

ESLÂNIA CAVALCANTE JÚLIO; DAYANNE DAILLA DA SILVA CAJUEIRO

RESUMO

O presente estudo investigou que existe um déficit no cumprimento da meta 5 do PNE e após o período pandêmico, estudos mostram, que com o retorno das atividades escolares cotidianas de nossos alunos do ensino fundamental I, há uma defasagem na leitura de forma de maneira preocupante. Uma busca teórica foi realizada, portanto adoto a pesquisa qualitativa, onde levantei estudos e constatei que o jogo de tabuleiro é um recurso lúdico é útil para contribuir no processo da leitura. Essa intervenção ativa proporciona o aluno a vivenciar o conhecimento prévio com a proposta do contexto educacional mediada de forma autônoma e interativa com o outro. Além de trabalhar dentro dos princípios do jogo a realidade social vivenciado pelos sujeitos de vulnerabilidade social como: regras, resolução de problemas etc. Esse recurso tem amplitude de visar ensino e aprendizagem em diversas áreas de forma integral do sujeito como aluno e cidadão de direitos e deveres.

Palavras-chave: Jogos, leitura, Região Amazônica

1 INTRODUÇÃO

O jogo sempre esteve presente na sociedade sendo em passagem de rituais ou como diversão. O fato é que ele não tem raça e nem cor ou classe social, qualquer pessoa pode participar de um jogo. Todos têm algo em comum como por exemplo: regras, percepção, interação social e a emoção.

Essa estratégia dentro do âmbito educacional tem o objetivo de uma aprendizagem significativa, onde vários aspectos do desenvolvimento humano se efetiva (VYGOTSKY, 2007 apud RAMOS, 2016).

Diante desta informação o trabalho irá usar o jogo como recurso ativo no processo da leitura do ensino fundamental I, o jogo que será utilizado, será o tabuleiro com dado, onde ocorrerá adaptações com materiais regionais, para a confecção do dado, por exemplo

, será o miriti que é uma palmeira típica da Região Norte, as fichas para o acerto das palavras de caroço de açaí. O público a ser alcançado serão as crianças de vulnerabilidade social que não conseguiram alcançar a meta 5 da PNE lei 13.005/2014, que tem por meta alfabetizar todas as crianças, no máximo, do 3º ano do ensino fundamental I.

Uma fala pertinente de Dewey (1980) sobre a interação de forma lúdica, é estimular a criança a uma aprendizagem atrativa, onde essa interação de experiência tem a função de força educativa. Contudo esses sujeitos irão construir saberes sociais consigo e com o outro dentro

de suas especificidades regionais.

É perceptível que depois do período pandêmico o aumento do número de crianças que não sabem ler e, desta forma, a dificuldade de se alcançar a meta 5 (Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o 3º ano do Ensino Fundamental até 2024.) Do Plano Nacional de Educação se concretize. A pesquisadora Camila Sudo (2008), apresentou a eficácia do jogo como estímulo necessário na leitura e escrita, 3 crianças do ensino fundamental entre 6 a 8 anos participou da intervenção em 8 sessões, que a cada sessão era inserida palavras novas e assim, analisada a leitura e escrita. Os três participantes apresentaram respostas positivas ao programa. Verificou-se que foi possível ensinar a relação dos jogos para a melhora dos participantes.

Diante destes fatos comprovados. Vygotsky (2007), referência o sujeito como um ser histórico social construtor de sua aprendizagem com autonomia. A teoria Zona de Desenvolvimento Proximal- ZDP explica que essa vivência real de aprendizagem tão necessária para contribuir e compor as salas de aulas de forma contextual.

O objetivo nesta pesquisa é descrever a eficácia do jogo de tabuleiro como recurso ativo, lúdico e atrativo contribuindo para o processo da leitura dos alunos de vulnerabilidade social na defasagem da leitura. Analisar a partir dos aportes teóricos que os jogos colocam o aluno no centro do processo de forma autônoma construindo sua própria aprendizagem. Descobrir através desta estratégia o jogo que não só contribui na leitura, como também no sujeito sendo ele um ser histórico social. Conhecer e aplicar todos os princípios dos jogos de forma mediada e contextualizada, para então validar seus resultados no ensino e aprendizagem na leitura.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa em andamento no contexto de sua execução. A práxis desta pesquisa será a partir da análise do jogo de tabuleiro confeccionado com materiais regionais. Os objetos como os dados que será necessário para a aplicação educacional do contexto da palmeira do Miriti e as fichas do caroço de açaí. O público desta pesquisa são crianças de vulnerabilidade social com defasagem na aprendizagem escolar do ensino fundamental I. Todas as autorizações serão devidamente documentadas pelo comitê de ética para proteger a integridade e o anonimato de cada participante da pesquisa. Será analisada em 8 sessões a eficácia da interação do jogo de forma ativa, onde o aluno assumirá o protagonismo do aprendizado.

Para cada rodada precisará de 3 jogadores por vez. Os dois dados serão lançados sobre a mesa um com letras e outro com números, de acordo com a posição o jogador da vez irá localizar na sua tabela a palavra fazendo a leitura em voz alta, o mediador autorizará a marcação se pronuncia estiver correta, com a ficha. Ganha quem completar uma coluna primeiro. Em cada sessão haverá novas palavras nas tabelas. A teoria de Vygotsky, (2007) traz essa compreensão da interação do sujeito com o outro e do indivíduo com o mundo (RAMOS, 2016).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Camila Harumi Sudo - Paulo Guerra Soares - Silvia Regina de Souza - Verônica Bender Haydu

Tabela 1. Porcentagem de acerto na escrita das palavras e sílabas com as quais cada participante (Part.) jogou, em cada sessão de intervenção.

Part.	Sessões	1ª palavra	% de acertos		2ª palavra	% de acertos	
			palavra	Sílabas		palavra	sílabas
P1	1	XALE	0	50 (LE)	ZEBU	0	50 (BU)
	2	XALE	0	50 (LE)	ZEBU	0	50 (BU)
	3	XALE	100	100	ZEBU	0	50 (BU)
	4	LIXO	100	100	ZEBU	100	100
	5	JATO	0	0	CAJU	0	50 (CA)
	6	JATO	100	100	CAJU	100	100
	7	LIRA	0	50 (LI)	ZERO	0	50 (ZE)
	8	LIRA	100	100	ZERO	100	100
P2	1	NEMO	100	100	JATO	0	50 (TO)
	2	-	-	-	-	-	-
	3	LIXO	0	50 (LI)	JATO	0	50 (TO)
	4	NEMO	0	0	JATO	0	0
	5	NEMO	0	50 (NE)	JATO	0	50 (TO)
	6	NEMO	0	50 (NE)	JATO	0	50 (TO)
	7	NEMO	0	0	JATO	0	0
	8	NEMO	100	100	JATO	0	50 (TO)
P3	1	-	-	-	-	-	-
	2	CAJU	0	50 (CA)	NEMO	0	0
	3	-	-	-	-	-	-
	4	CAJU	0	50 (CA)	XALE	0	0
	5	CAJU	100	100	XALE	0	0
	6	ZERO	0	0	XALE	100	100
	7	ZERO	0	0	XALE	0	50 (LE)
	8	ZERO	0	50 (ZE)	XALE	0	50 (LE)

Tabela 2. Exemplos de escrita manuscrita palavras dos participantes (Part.) em Testes de Averiguação da Escrita Manuscrita (TAEMs).

Part.	Sessões							
	1	2	3	4	5	6	7	8
P1	<u>SALE</u>	<u>SALE</u>	<u>XALE</u>	<u>XALE</u>	<u>XALE</u>	<u>XALE</u>	<u>XALE</u>	<u>XALE</u>
	<u>SEBU</u>	<u>SEBU</u>	<u>SEBU</u>	<u>ZERU</u>	<u>SEBU</u>	<u>ZERU</u>	<u>ZERU</u>	<u>ZERU</u>
P2	<u>LOCT</u>	-	<u>NEOL</u>	<u>VEERY</u>	<u>NEMO</u>	<u>NEMO</u>	<u>NOCM</u>	<u>NEMO</u>
	<u>SOB</u>	-	<u>LEBO</u>	<u>IBUY</u>	<u>SEBU</u>	<u>SEBO</u>	<u>LICM</u>	<u>ZERU</u>
P3	<u>ACBU</u>	<u>CAJU</u>	-	<u>CAJU</u>	<u>CAJU</u>	<u>CAJU</u>	<u>CAJU</u>	<u>CAJU</u>
	<u>BOAO</u>	<u>OAGAO</u>	-	<u>AOAC</u>	<u>DADAO</u>	<u>AOAC</u>	<u>AOAC</u>	<u>ZERU</u>

De acordo com os pesquisadores das tabelas em tela, usou o jogo de tabuleiro para a analisar e contribuir na leitura e na escrita dos participantes. É nítido o desenvolvimento cognitivo pelos resultados apresentado.

Para a construção das tabelas explicativas os pesquisadores realizaram um teste de leitura e escrita para acompanhar a dificuldade inicial e a evolução do desempenho do aprendizado. Assim, palavras impressas foi apresentada aos mesmos onde eram incentivados a lerem e fora de campo de visão escreverem em um papel, logo esse registro iria compor a amostra da pesquisa como podemos ver na sessão 1 da tabela 2. No que segue as sessões, eram inseridas novas palavras nas jogadas de tabuleiro e no termino de cada sessão realizava a dinâmica do ditado para registros palavras geradoras apresentada acima. Na tabela 1 apresenta demonstrativas de acertos e erros em porcentagens de acordo com número de palavras em cada jogada interventiva. Portanto ao analisar a sessão 8 de cada tabela, o jogo contribuiu auxiliando de forma significativa no processo da leitura e escrita melhorando o repertório das aprendizagens em pauta.



Ramos, (2016) menciona esses pontos como guia das análises do jogo dentro de uma cadeia ecológica educacional, onde o sujeito se utiliza de aprendizagens experiencial. Logo, o brincar contextualizado proporciona uma aprendizagem prazerosa e leve fazendo sentido ao sujeito, contribui para a evolução no aprendizado com autonomia dentro da participação em cada etapa, o mesmo ressignifica o aprendizado focado a ser o vencedor da competição.

Diante destes fatos de comprovação científica, quero submeter a minha linha de pesquisa nesse processo da leitura na região amazônica, com o intuito de alcançar as crianças que se encontra em vulnerabilidade social, para uma aprendizagem prazerosa contributiva.

4 CONCLUSÃO

Toda essa fundamentação teórica afirmativa percorrida sobre a ludicidade dos jogos, eleva o sujeito no centro das suas funções em rotatividade cósmica com o saber de si do outro e do todo. Digo assim porque, para se acomodar novas aprendizagens cognitivas o jogador se coloca em várias posições de simulação dentro das jogadas. Logo a leitura é uma estrada

social que te levará a conhecer vários lugares diversos, autonomia aclamada pelos teóricos nesse contexto educacional é colocar o sujeito para caminhar com suas próprias pernas e o professor nesse cenário dará os sapatos para que ele calce os pés.

Essa geração está sendo marcada por muitas problemáticas sociais, e as escolas da periferia sem dúvida é a mais atingida nesse desnível. É pertinente apontar os resultados desta pesquisa de que a leitura e escrita se complementam, se eu não sei ler não sei escrever, sinalizo aqui que o meu foco é a reparação a defasagem da leitura do sujeito de uma forma prazerosa interativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministerio da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-iniciais/>. Acesso em: 17 abr. 2023.

BRASIL. Noticias do UFSC. **Palestra Aborda a importancia dos comitês de ética nas pesquisas com humanos**. 13 mar. 2014. Disponível em: <https://noticias.ufsc.br/2014/03/palestra-aborda-importancia-crescente-dos-comites-de-etica-na-pesquisa-com-humanos/>. Acesso: 17 abr 2023.

DEWEY, Jhon. **Experiência e Educação. Tradução** de Anísio Teixeira 3. ed. São Paulo: Melhoramento, 1979.

TEIXEIRA, Anísio. A Pedagogia de Dewey. In: DEWEY, Jhon. **Vida e educação**. 10. Ed. São Paulo: Melhoramento 1980.

RAMOS. Daniela Karine. *et al.* Jogos Educacionais: Contribuições da Neurociência à Aprendizagem. **Revista x**. v. 2, 2016

SOUZA. Silvia Regina. *et al.* Efeitos de um jogo de tabuleiro educativo na aquisição de leitura e escrita. **Acta Comportamental**, Veracruz, México, v. 18, n. 2, pp. 215- 242, 2010.

HAYDU. Verônica Bender. O modelo da equivalência de estímulo na forma de jogos educativos para o ensino leitura e escrita em contexto coletivo. **Psicologia e Análise do Comportamento**, Londrina, 1. Ed, v.1, 2014.

SUDO. Camila Harumi. *et al.* Equivalência de estímulo e uso de jogos para ensinar leitura e escrita. **Terapia Comportamental e Cognitiva**, Belo Horizonte, v. 10, n.2, p. 223-238, 2008.

GOMES, Maria Aparecida. *et al.* Desempenho no jogo, Estratégias de Aprendizagem e Compreensão na Leitura. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. V.21, n.3, pp. 319-236, set-dez. 2005.

SCHMIDT. Irineu Aloisio. John Dewey e a Educação Para uma Sociedade Democrática. **Contexto e Educação Ed. Unijuí**. ano 24 n. 82, p. 135-154 jul/dez. 2009.