



OS JOGOS COMO RECURSO ATIVO NO PROCESSO DA LEITURA: UMA EXPERIÊNCIA FORMATIVA NO CONTEXTO AMAZÔNICO

DAIANE LUCIANA SOUSA NEVES; DAYANNE DAILLA DA SILVA CAJUEIRO

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a eficácia dos jogos pedagógicos durante o processo da leitura e suas contribuições para a aprendizagem, jogo este que será produzido com a palmeira do miriti e caroços de açaí. O miriti e o açaí são palmeiras típicas da área de várzea, pertencentes à flora Amazônica, muito conhecida e utilizada no estado do Pará. Então ao pensarmos na região Amazônia em especial a Região Norte, lembramos o quão somos ricos em biodiversidade e materiais regionais que são utilizados todos os dias em nosso cotidiano. Portanto, foi abordado os jogos como recurso ativo durante o processo da leitura, mas valorizando nossa região e adaptando os jogos por meio de recursos regionais existentes na região. Depois estabelecer o mesmo conceito atribuído como: regras, restrições, cooperação, tomada de decisões relacionada ao mesmo através do lúdico e o brincar, mas com o objetivo voltado ao processo da leitura. Será referida nesta pesquisa às contribuições da neurociência voltada a aprendizagem, interação, e experiência em que Vygotsky em sua teoria Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP) nos trás uma análise de desenvolvimento cognitivo e emocional mais profunda durante a aquisição do conhecimento. Com isso foi explanado durante a pesquisa as relações da aprendizagem e o emocional, em que juntamente podem atribuir ou não para a eficácia educacional. Além disso, foram apresentadas nesta pesquisa as considerações da teoria de Dewey defendida por ele em que a educação é um processo de reconstrução e experiência entre indivíduos, desta forma observamos que os jogos têm a possibilidade de trazer essa perspectiva educacional entre a interação e experiência durante a aprendizagem.

Palavras-chave: Amazônia; Jogos, leitura; aprendizagem; Neurociência.

1 INTRODUÇÃO

No contexto geral sabe-se que nossa sociedade é constituída por relações e informações que estão diretamente ligadas ao nosso redor, sejam elas de frases, textos ou simples palavras, nos fazem entender que há uma necessidade de interpretação mais crítica e precisa.

Diante disso entende-se que a leitura é também compreender o mundo e interpretá-la de forma significativa, compreensiva e criativa. A socioabilidade é construída de linguagens incomuns, compartilhando vivências do presente que impulsará para o futuro (TEIXEIRA,

1980).

Perante esse entendimento compreende-se que quando a criança aprende a ler, torna-se a porta de entrada para a formação de uma sociedade mais justa e construtiva, através da interação de forma lúdica e a experiência do aluno. 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.

A criança por si só, contrói ao longo de seu desenvolvimento brincadeiras para assim se expressarem antes da linguagem falada ou da escrita, tendo como apoio os jogos como meio de identificação real que acontece ao seu redor. Por isso a presente pesquisa visa investigar a eficácia dos jogos pedagógicos durante o processo da leitura na Região amazônica através de uma olhar social e cultural da região levando em pauta, como o sujeito interage para aprender de forma ativa e eficaz.

John Dewey (1979). De acordo com o autor “ a Ludicidade tem um papel fundamental para o desenvolvimento da criança, pois com ele, as crianças colocam em prática a sua imaginação e aprendem a respeitar regras”. Diante desta afirmação percebemos a importância da aprendizagem através de jogos pedagógicos dentro da sala de aula.

De acordo com o Plano Nacional de Educação (PNE), lei 13.005/2014, as crianças no ensino regular de acordo com suas etapas ensino devem ser alfabetizadas, no máximo até o final do 3º ano do Ensino Fundamental I, ou seja, aos 8 anos de idade. Neste nível as suas habilidades e competências devem estar em pleno desenvolvimento de apropriação pelo sistema da escrita, e decodificação das palavras, consta também a ampliação no campo da matemática.

No entanto a realidade não dialoga com se espera a lei, há uma pesquisa de uma ONG Todos pela Educação em (2019) publicada pelo portal G1: diz que em uma sala com 25 alunos 10 não sabe lê. O IBGE divulgou em 2021 ao total de 2,4 milhões de crianças brasileiras desse total 40,8% não estão alfabetizadas na faixa etária adequada.

Diante desse contexto compreende-se então um problema real vivenciado nas escolas da educação básica, a defasagem de aprendizagem tem sido um grande problema nas salas de aulas, questão visível durante o pós-pandemia e onde houve uma defasagem educacional além do esperado.

Perante essa informação muitas crianças ficaram em isolamento e com isso muitos questionamentos sobre sua aprendizagem, pois se entende que não houve tanta interação e experiência vividas em sala de aula causando assim muitos problemas emocionais afetando diretamente a aprendizagem e o ensino.

(ROCHA, 2003, apud, 2016) para ele “Os neurocientistas estão se tornando capazes de demonstrar que o processo emocional pode ajudar ou atrapalhar o processo educacional.” Por isso a chamada causa e efeito nos exemplificam bem esses dois pontos colocados, pois o emocional e o processo educativo precisam caminhar juntos, ou seja, as questões emocionais têm que está “no ponto” para que a aprendizagem aconteça e o conhecimento potencial chegue de forma mais ampla e concreta.

De acordo com esta pesquisa foi levantado referências teórica em que o emocional pode afetar a criança em seu desenvolvimento educacional, por isso os jogos tem como finalidade resgatar esses pontos colocados durante a interação e mediação.

(VIGOTSKY, 2007, apud, 2016) que fundamenta a aprendizagem na experiência “o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma seriam impossíveis de acontecer”.

Para vygotysky a criança aprende através de experiências e compartilhamento através da mediação e instrumentos que forneçam uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Nessa perspectiva, o objetivo da pesquisa é Descrever a eficácia dos jogos como

recurso ativo no processo da leitura e comprovar através da neurociência aprendizagem concreta por meio do lúdico, estudar a atividades como ação expressada, por meio de brincadeiras que permeiam os jogos pedagógicos da região Amazônica.

Compreender a partir dos pressupostos teóricos como os jogos podem ser uma ferramenta inovadora para o ensino e aprendizagem dos educandos.

Constatar como o jogo se manifesta durante o processo de aprendizagem cognitivo e emocional, e como os jogos pode resgatar esse processo durante a leitura.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa em processo de execução, neste caso será considerado, neste momento, o levantamento teórico realizado até o momento para a compreensão da temática.

O objetivo do estudo tem por natureza a pesquisa qualitativa, do tipo exploratório que nos leva para as causas e nos direciona a possíveis soluções. Segundo Kelley sobre Teoria Fundamentada usa Flick, (2000) referenciando o modelo desse processo de pesquisa qualitativa que coleta de dados, análise e teoria possuem uma relação recíproca entre si.

A pesquisa escolhida nos direciona para a Região Amazônica na qual o local ainda será escolhido, para ser realizada a pesquisa e as causas que é a defasagem da leitura de crianças estudando em escola pública no ensino fundamental I de 9 a 11 anos de idade, valorizando o depoimento por meio de entrevista semiestruturada do responsável.

Será feito um jogo de tabuleiro chamado “trilha da leitura” em que conterá as seguintes peças (um tabuleiro um dado, caroços de açaí pintados, fichas e letras suficientes para o jogo), com isso o jogo será adaptado de acordo com a localidade a ser escolhida. O tabuleiro o dado às fichas e as letras serão produzidos dos talos das palmeiras do miriti e o caroço do açaí será pintado de amarelo, vermelho, azul e verde, pois serão entregues as fichas para formar as palavras que serão adaptadas para encaixar as letras para formar as palavras.

Serão 2 jogadores por vez cada um terá uma ficha pintada na mesma cor que os caroços de açaí amarelo, vermelho, azul, e verde. Será escolhida em cada jogada de dado uma criança, quando o dado cair todos deverão verificar qual número caiu e deverá cumprir a regras estabelecidas no tabuleiro, por exemplo, se o dado cair no número 4 todos deverão cumprir a regra desta casa, como por exemplo para você trilhar 2 casas forme a palavra que está na imagem do tabuleiro, a criança que conseguir no tempo estipulado avança as 2 casas. Vence a partida quem conseguir chegar ao final com maior número de palavras formadas e lidas. Para ficar mais interessante será estabelecido um tempo limite para formar a palavra e ler, instigando assim a competição saudável entre os jogadores.

Será observado em cada sessão quem conseguiu formar e lê as palavras corretamente. Com isso o avanço da leitura através do jogo será observado ao fim da pesquisa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo do projeto foi analisado pesquisas referentes ao tema e foi satisfatório ao encontrar a eficácia dos jogos durante o processo da leitura.

A pesquisadora Camila Sudo (2008) apresenta de forma eficaz sua análise através de um jogo com ferramentas necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Com isso foi feita a pesquisa com três participantes (crianças) do

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	SALE	SALE	XALE XALE	XALE	XALE	XALE	XALE	XALE
	SEBU	SEBU	SEBU ZEBU	ZEBU	ZEBU	ZEBU	ZEBU	ZEBU
P2	LOCI	-	NEOLUEKPV	NEOLUEKPV	NEOLUEKPV	NEOLUEKPV	NEOLUEKPV	NEOLUEKPV
	SOB	-	SEBO	SEBU	SEBU	SEBO	LICMI	ZEBU
P3	ACAO	CAJOU	-	CAJOU	CAJU	CAJOU	CAJOU	CAJOU
	AOAO	AOAO	-	AOAO	AOAO	AOAO	AOAO	AOAO

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.

E interessante ver durante as sessões o desenvolvimento da criança nesse processo da leitura e como o jogo pode trazer esse resultados significantes.

Uma pesquisa realizada em São Paulo trouxe evidências satisfatória ao uso dos jogos e durante todo o processo de investigação e foi possível analisar a eficácia do jogo e foi analisado em uma turma com 29 alunos do 4º ano de uma escola pública em São Paulo, o bingo foi a estratégia para analisar a compreensão da leitura dos estudantes o resultado foi satisfatório pelo envolvimento no jogo (GOMES, 2005).

:Análise qualitativa: Avaliação Metacognitiva dos participantes da pesquisa.

Tabela 1. Percepção dos alunos quanto à pontuação, no jogo.

Categorias de respostas	Número de respostas	%
Ausência de relação.	10	34,48
Percepção genérica.	10	34,48
Percepção explícita da relação entre o resultado no jogo e o próprio comportamento enquanto estudante.	08	27,59
Não respondeu.	01	3,45
Total	29	100

4 CONCLUSÃO

Diante de todas essas análises foi perceptível a análise dos jogos durante o processo da leitura, sabendo de forma clara e precisa o quanto os jogos fazem toda a diferença educacional na vida da criança.

Sendo de esta forma compreender que toda a aprendizagem precisa ser eficaz e só desta forma podemos entender como a criança realmente aprende, ou seja, através dos jogos ela aprende brincando, e não de forma sutil, ou de qualquer forma, mas ao contrário ela aprende de forma lúdica, divertida e sem sofrimentos retirando assim um ensino tradicional vivenciado por tantos, mas trazer a real aprendizagem que é a experiência e a ludicidade.

Com isso foi observado durante a pesquisa as contribuições dos jogos como instrumento de avaliação e percepção dos participantes levando os mesmos a habilidades da leitura e escrita fazendo que a criança aprenda com interação por meio da ludicidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério 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: 29 abr. 2023.

BRASIL. Notícias do UFSC. **Palestra Aborda a importância 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: 29 de abr. 2023.

DA SILVA, Claudete do Socorro Quaresma; CARVALHO, Nazaré Cristina. A cultura e a educação amazônica na arte dos brinquedos de miriti. **Eccos Revista Científica**, n. 27, p. 17-32, 2012.

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

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 Comportamentalia**, Veracruz, México, v. 18, jogos edn. 2, pp. 215-242, 2010.

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.

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.

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

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.