

O USO DOS JOGOS DE TABULEIRO PARA A ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL I – SEGUNDO ANO

Luiza Leticia Carvalho de Lara¹

Sandra Mara de Lara²

RESUMO

Este estudo abordou o uso de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico para auxiliar no processo de alfabetização no segundo ano do Ensino Fundamental. O objetivo foi compreender os benefícios e as possibilidades oferecidas pelos jogos de tabuleiro no contexto educacional, especificamente na alfabetização. A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, buscando entender a dinâmica das relações sociais no ambiente educacional. A fundamentação teórica foi baseada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), de 1998, que apontam para a importância do jogo no processo de construção do conhecimento. Além disso, foram considerados autores como Gerhardt e Silveira (2009), que destacam a relevância da pesquisa qualitativa e da compreensão das relações sociais, e Paulo Freire (2002), que ressalta a importância de criar possibilidades para que o aluno construa seu próprio conhecimento. Os resultados mostraram um aumento na disposição e no interesse das crianças em relação à aprendizagem da leitura e da escrita quando os jogos de tabuleiro foram utilizados. Esse recurso pedagógico contribuiu para o progresso dos alunos, promovendo uma abordagem que estimula a construção do conhecimento e uma aprendizagem significativa. Nesse sentido, o papel do professor é fundamental na criação de possibilidades de aprendizado, utilizando o jogo como um mecanismo eficaz nesse processo. O uso desses jogos como recurso pedagógico pode promover um ensino mais engajador, favorecendo a construção do conhecimento e contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro; Alfabetização; Aprendizagem ativa; Recurso pedagógico.

ABSTRACT

This study addressed the use of board games as a pedagogical resource to assist in

1 Faculdade Unina – Licenciada em Pedagogia - luiza.lara1798@gmail.com

2 Faculdade Unina - Professora-tutora – sandra.mara@unina.edu.br

the literacy process in the second year of Elementary School. The objective was to understand the benefits and possibilities offered by board games in the educational context, specifically in literacy. The research followed a qualitative approach, seeking to understand the dynamics of social relations in the educational environment. The theoretical foundation was based on the National Curriculum Parameters (PCN's), from 1998, which point to the importance of games in the knowledge construction process. In addition, authors such as Gerhardt and Silveira (2009) were considered, who highlight the relevance of qualitative research and the understanding of social relations, and Paulo Freire (2002), who emphasizes the value of creating possibilities for students to build their own knowledge. . The results showed an increase in the children's willingness and interest in learning to read and write when board games were used. This pedagogical resource contributed to the progress of students, promoting an approach that stimulates the construction of knowledge and meaningful learning. In this sense, the role of the teacher is fundamental in creating learning possibilities, using the game as an effective mechanism in this process. The use of these games as a pedagogical resource can promote a more engaging teaching, favoring the construction of knowledge and contributing to a more meaningful learning.

Keywords: Board games; Literacy; Active learning; Pedagogical resource

INTRODUÇÃO

No contexto educacional, métodos lúdicos têm sido cada vez mais valorizados por sua capacidade de engajar os alunos, promover a aprendizagem significativa e tornar o processo educacional mais prazeroso (VYGOTSKY, 1987). Esse autor ainda escreve:

A brincadeira é a mais alta forma de desenvolvimento da criança, pois representa a síntese das conquistas culturais e individuais, permitindo à criança avançar além do que é possível em seu comportamento cotidiano. (VYGOTSKY, 1987, p. 117)

No planejamento feito pelas escolas para o decorrer do ano letivo, é sempre possível inserir práticas com jogos de tabuleiro. Esses jogos podem abordar objetos de estudo de praticamente todos os componentes curriculares e, de forma atrativa e motivadora, são propulsores da aprendizagem. Isso porque oferecem uma abordagem lúdica e interativa, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas, sociais e emocionais enquanto exploram

os conteúdos curriculares de maneira envolvente, principalmente quando se trata da alfabetização.

Ao incluir os jogos de tabuleiro nas práticas pedagógicas, proporcionamos um ambiente de aprendizado estimulante, no qual os alunos podem desenvolver habilidades de raciocínio, resolução de problemas, trabalho em equipe e comunicação. Além disso, os jogos de tabuleiro oferecem a oportunidade de vivenciar situações que se repetem, lidar com símbolos, criar analogias e construir conhecimento de forma ativa e participativa.

A alfabetização por meio de jogos de tabuleiro pode envolver os alunos de maneira lúdica e motivadora, estimulando seu desenvolvimento integral e contribuindo para um aprendizado significativo e duradouro.

Nesse sentido, o uso de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico tem se destacado como uma estratégia eficaz para auxiliar no processo de alfabetização no Ensino Fundamental I, especificamente no segundo ano.

Os jogos de tabuleiro têm uma longa história e têm sido apreciados por sua capacidade de estimular habilidades cognitivas, sociais e emocionais (PIAGET, 1967). No contexto educacional, em particular na alfabetização, esses jogos oferecem uma abordagem dinâmica e interativa, proporcionando aos alunos uma experiência envolvente que auxilia no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e compreensão.

Assim sendo, nossa situação-problema é: “Como os jogos de tabuleiro podem auxiliar os professores alfabetizadores no ensino do sistema alfabético de escrita a crianças dos Anos Iniciais?” Nesse sentido, convém destacar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) apontam para a necessidade do jogo no processo de construção do conhecimento (BRASIL, 1998). Assim, os estudantes aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia, desenvolvendo habilidades linguísticas e tornando-se produtores de linguagem (BRASIL, 1998).

Ao considerar as DCNs, no terceiro capítulo, intitulado Formação Docente e Práticas de Alfabetização, é feita uma reflexão e se destaca em especial sobre alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, levando em consideração as experiências que a criança adquiriu e adquire em seu cotidiano,

os cuidados que as escolas devem ter para assegurar a alfabetização durante o período dos três primeiros anos, visando evitar prejuízos na aprendizagem. Assim sendo, o uso de jogos de tabuleiro pode ser uma ferramenta valiosa para os professores no processo de alfabetização. Por meio da diversão e do desafio proporcionados pelos jogos, os alunos podem desenvolver habilidades linguísticas essenciais, enquanto desfrutam de uma abordagem educacional alternativa.

Ao interagir com jogos de tabuleiro projetados especificamente para a alfabetização, as crianças têm a oportunidade de praticar habilidades fonéticas, identificar letras, formar palavras e até mesmo compreender conceitos gramaticais básicos. Além disso, jogos que envolvem a interação entre os alunos promovem o desenvolvimento da comunicação, do trabalho em equipe e do raciocínio estratégico.

Nessa perspectiva, esta discussão tem como objetivo geral analisar os benefícios e as possibilidades oferecidas pelos jogos de tabuleiro para a alfabetização no segundo ano do Ensino Fundamental.

Será utilizado um enfoque qualitativo, por meio da análise de estudos de caso e observações em sala de aula, a fim de compreender como os jogos de tabuleiro podem ser incorporados de forma eficaz no contexto educacional.

Ao final, serão apresentadas considerações finais que resumem as principais conclusões e recomendações para os professores alfabetizadores.

EXPLORANDO O CAMINHO METODOLÓGICO: UMA ABORDAGEM QUALITATIVA NA PESQUISA COM OS EDUCANDOS

O caminho metodológico adotado nesta pesquisa foi uma abordagem qualitativa, que envolveu a compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais no contexto educacional (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Este estudo é de natureza básica, buscando gerar novos conhecimentos e explorar as possibilidades dos jogos de tabuleiro como auxílio na alfabetização.

A pesquisa foi realizada em uma escola municipal de Curitiba em duas salas de aula do 2º ano do Ensino Fundamental, sendo uma turma alfabetizada

por métodos tradicionais e outra com jogos de tabuleiro. A escolha do 2º ano do Ensino Fundamental ocorreu pelo fato de os estudantes já terem alguma noção de leitura e escrita, por já terem começado o processo de alfabetização no 1º ano. A pesquisa de observação teve um recorte temporal de março a agosto de 2022.

Para desenvolver o jogo de tabuleiro, foi realizado um levantamento sobre as atividades que os educandos mais gostam no seu cotidiano. Para Bruner (1976):

A educação deve ser concebida como um processo de ajuda à criança no seu crescimento e desenvolvimento pessoal, facilitando a sua interação com o mundo, abrindo caminhos para ela entre o início e o fim do processo educacional. (BRUNER,1976, p. 50)

Assim, se destaca a característica das atividades lúdicas de abrir um leque de caminhos para a criança entre o início e o fim do jogo, proporcionando diversas possibilidades de chegar ao objetivo central.

A construção do jogo de tabuleiro envolve a participação ativa dos alunos, permitindo que eles explorem sua criatividade, raciocínio e coordenação motora (PRADO, 2018).

A utilização do lúdico como ferramenta de ensino é respaldada por Almeida (2003), que destaca a importância de criar ambientes de aprendizagem diferenciados, utilizando recursos para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente. O uso de recursos lúdicos, como os jogos de tabuleiro, permite que a criança entre em contato com desafios, estimulando a curiosidade e superando barreiras (FEIJÓ, 1992). E assim Dohme (2005) pontua:

A ludicidade manifesta-se de diversas formas, como jogos, histórias, dramatizações, músicas, danças e canções, e essas atividades lúdicas são recursos indispensáveis para promover o desenvolvimento afetivo e cognitivo das crianças durante o processo de aprendizagem. (DOHME, 2005, p. 19)

É fundamental utilizar esses recursos lúdicos de forma adequada, respeitando as características, interesses e esquemas de raciocínio das crianças,

a fim de promover um ambiente de aprendizado mais leve e natural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos na observação das salas de aula do 2º ano do Ensino Fundamental evidenciaram que o uso de jogos de tabuleiro na alfabetização promoveu um maior engajamento dos alunos, proporcionando uma aprendizagem mais ativa e prazerosa.

Durante o processo de implementação do jogo de tabuleiro com a turma de 2º ano, focada na alfabetização, foi observado um aumento significativo da disposição das crianças em participar de todas as etapas do jogo, bem como um esforço real para compreender o potencial de cada letra em formar palavras e seus respectivos fonemas.

Comparativamente ao grupo que seguiu o método tradicional de alfabetização, houve um avanço significativo no processo de ensino-aprendizagem do grupo que utilizou os jogos de tabuleiro. Isso ocorreu devido ao fator lúdico, que despertou maior interesse e motivação para progredir no aprendizado. Conforme a perspectiva de Paulo Freire (2002, p. 50), “ensinar não se resume apenas a transmitir conhecimento, mas a criar possibilidades para que o aluno aprenda e construa seu próprio conhecimento”.

Ao utilizar jogos como recurso pedagógico, o professor cria um mecanismo de aprendizagem que favorece essa construção.

O envolvimento ativo das crianças no processo de criação e desenvolvimento do jogo de tabuleiro contribuiu para uma compreensão mais profunda dos conteúdos da alfabetização. Ao interagirem com as peças do jogo, as crianças exploraram sua criatividade, aprofundaram seu raciocínio e desenvolveram sua coordenação motora. Essa abordagem está alinhada aos estudos de Prado (2018, p. 30), que destacam a utilização de jogos de tabuleiro ao longo da história como ferramenta de aprendizagem e facilitação do ensino.

A perspectiva lúdica proporcionou um ambiente propício para a superação de desafios e o desenvolvimento tanto do aspecto afetivo quanto do cognitivo das crianças (FEIJÓ, 1992). Ao tornar o processo de alfabetização mais leve e

fluido, o uso de jogos de tabuleiro permitiu que as crianças internalizassem o conhecimento de forma mais natural, promovendo uma aprendizagem significativa.

Ao final, foi possível constatar que a utilização de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico no processo de alfabetização trouxe benefícios evidentes para a alfabetização. Almeida (2003) ressalta a importância de criar ambientes educacionais diferenciados para uma educação plena. Os jogos de tabuleiro se mostraram uma ferramenta eficaz para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem na alfabetização, promovendo uma abordagem mais dinâmica e envolvente para as crianças.

Diante da evidência de que os jogos de tabuleiro estimulam habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos alunos, fica claro o seu potencial como recurso pedagógico na alfabetização.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Sealf/Secretaria de Alfabetização. **Formação Continuada em Práticas de Alfabetização**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br/#/instituicao/sealf/curso/5401/informacoes> Acesso em: 10/06/2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRUNER, J. S. **Uma Nova Teoria de Aprendizagem**. São Paulo: Bloch Editores 1976.

DOHME, **Vania. Atividades Lúdicas na Educação**. São Paulo: Vozes 2005.

FEIJÓ, O. G. **O Corpo e Movimento**. Rio Janeiro: Shape 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GERHARDT, T. A.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre, editora da UFRGS, 2009.

PIAGET, J. **O jogo, a criança e a educação**. 14. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

PRADO, L. L. **Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemia e o ensino de ciências**. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.