

Vivências do Programa
Residência Pedagógica:

A CONTRIBUIÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Organização:

Albertina Paes Sarmento
Maria Angélica Lauretti Carneiro
Valdelice Borghi Ferreira



**Vivências do Programa
Residência Pedagógica:
a contribuição da gamificação
no processo de alfabetização**

Albertina Paes Sarmiento
Maria Angélica Lauretti Carneiro
Valdelice Borghi Ferreira
(Organizadoras)

**Vivências do Programa Residência Pedagógica:
a contribuição da gamificação no processo de alfabetização**

Sorocaba / SP
Eduniso
2019

Reitor: Rogério Augusto Profeta

Pró-Reitoria de Graduação e Assuntos Estudantis – Prograd: Fernando de Sá Del Fiol

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Inovação – Propein: José Martins de Oliveira Jr.

Direção Editorial: Rafael Angelo Bunhi Pinto

Editoras Assistentes: Silmara Pereira da Silva Martins; Vilma Franzoni

Conselho Editorial

Adilson Rocha

Alexandre da Silva Simões

Daniel Bertoli Gonçalves

Filipe Moreira Vasconcelos

Guilherme Augusto Caruso Profeta

José Martins de Oliveira Junior

Marcos Vinicius Chaud

Maria Ogécia Drigo

Roberto Samuel Sanches

Eduniso - Editora da Universidade de Sorocaba

Biblioteca “Aluísio de Almeida”

Rodovia Raposo Tavares KM 92,5

18023-000 – Jardim Novo Eldorado

Sorocaba | SP | Brasil

Fone: 15 – 21017018

Site: <http://uniso.br/eduniso>

Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida por qualquer meio, sem a prévia autorização dos autores. Todos os direitos desta edição estão reservados aos autores.

Créditos

Arte: Microsoft Corporation - Powerpoint

Capa: Luiz Fernando Almeida Santos

Correção Ortográfica: Maria Angélica Lauretti Carneiro

Editoração e Diagramação: Silmara Pereira da Silva Martins

Fotos: Joice Aranha Figueiredo; Joice de Souza Sarzana Mendes

Normalização: Vilma Franzoni

Ficha Catalográfica

V842 Vivências do programa de residência pedagógica: a contribuição da gamificação no processo de alfabetização / organizado por Albertina Paes Sarmiento, Maria Angélica Lauretti Carneiro, Valdelice Borghi Ferreira. – Sorocaba, SP : Eduniso, 2019.

61p. : il.

ISBN: 978-85-61289-49-2

1. Programa residência pedagógica. 2. Jogos (Educação). 3. Alfabetização infantil. I. Sarmiento, Albertina Paes (org.). II. Carneiro, Maria Angélica Lauretti (org.). III. Ferreira, Valdelice Borghi (org.).

Elaborada por Vilma Franzoni – CRB 8/4485

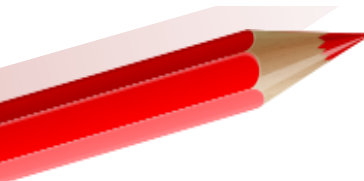
Sumário

Apresentação	7
A Gamificação na Escola.....	11
<u>Laura Rodrigues Gomes</u>	
O Despertar do acreditar.....	16
<u>Larissa Cristina Martins Marcelino; Taís Aparecida Cardoso</u>	
O Jogo da Trinca Rimada: a contribuição no processo de leitura e escrita	21
<u>Giovana Teodoro Ferreira</u>	
Experimentando usar a gamificação na prática de linguagem.....	24
<u>Mariana Ferreira de Souza</u>	
Caça ao Tesouro da Páscoa	28
<u>Gabriela Ceratti Galdino; Natália Ferreira Muniz</u>	
Trilha do Alfabeto.....	32
<u>Joice de Souza Sarzana Mendes</u>	
Aprendendo com o jogo da Força.....	36
<u>Débora Rodrigues</u>	
Complete o quadro	40
<u>Marina Santos de Oliveira</u>	
Projeto Gamificação: trabalhando brincadeiras típicas de cada região brasileira	44
<u>Lídia dos Santos Andrade</u>	
Bingo da Multiplicação	49
<u>Bianca Moreira Berlofa Lucas</u>	
Jornal Escolar	52
<u>Karina de Almeida Antunes</u>	
Gamificação: quiz de matemática	55
<u>Joice Aranha Figueiredo</u>	
Referências	59
Sobre as Autoras	60


Apresentação



O e-book Vivências do Programa Residência Pedagógica: a contribuição da gamificação no processo de alfabetização / Uniso- SP, é o resultado do trabalho coletivo de professores e alunos vinculados ao Programa Residência Pedagógica, instituído pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em 2018. De acordo com o Edital CAPES nº 06/2018, o Programa tem como objetivos: aperfeiçoar a formação dos alunos dos cursos de licenciatura, fortalecendo a relação entre teoria e prática por meio de projetos inovadores; readequar as práticas de estágio supervisionado; estimular e fortalecer a relação entre a IES e a escola de educação básica pública (escola-campo); propiciar a adequação dos currículos e propostas pedagógicas dos cursos de formação de docentes da educação básica segundo as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

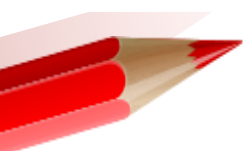


As IES participantes do Programa são instituições públicas e privadas sem fins lucrativos. A Universidade de Sorocaba (Uniso), Instituição Comunitária, foi selecionada com o Projeto apresentado pelo Curso de Pedagogia, que, observando o objetivo de propor experiências inovadoras, elaborou a proposta, “A contribuição da gamificação no processo de alfabetização”. A metodologia da gamificação foi escolhida buscando minimizar as dificuldades das crianças no processo de alfabetização.




Por meio da utilização de jogos os alunos têm oportunidade de desenvolver o protagonismo, autoria e imersão na atividade programada. Trocam ideias, buscam sentido nas pistas encontradas, decodificam o objetivo do jogo, contextualizam a proposta, sendo, assim, motivados a participar de atividades que incentivam a vivência das descobertas.

A Uniso iniciou sua participação em agosto de 2018, com 25 discentes selecionadas e, que já haviam completado 50% do curso de Pedagogia. Desenvolvem os projetos em três escolas das redes públicas da cidade de Sorocaba/SP: Escola Estadual Laila Galep Sacker, Escola Municipal Josefina Zília de Carvalho e Escola Estadual Professora Izabel Rodrigues Galvão.



Nestas escolas, as estudantes assumiram a responsabilidade de perfazerem 440 horas de trabalho com a orientação de três Professoras Preceptoras e pela Coordenadora Institucional. As Professoras Preceptoras são profissionais experientes que atuam nas escolas e se dispuseram a orientar, acompanhar, organizar as situações didáticas e, ajudar as alunas na elaboração do Plano de Ação. A Coordenadora Institucional é uma Professora da IES que atende as exigências do Programa e que assume a responsabilidade de acompanhar, organizar as reuniões de formação, orientar e viabilizar todo o processo que o Programa exige.

Deve ser ressaltado que o Programa, cujos objetivos são bastante significativos, é recente e desenvolvido ainda de forma tímida, com participação de poucas IES e oferta de vagas muito restrita. Espera-se sua continuidade e ampliação, abrangendo, se não todos, pelo menos a maioria dos discentes concluintes dos cursos de licenciaturas.



A Residência Pedagógica, preconizada por autores de reconhecida experiência pedagógica, entre eles António Nóvoa, é considerada como essencial para minimizar as fragilidades existentes na formação de professores. Nóvoa vai mais além, ao entender a Residência Pedagógica como um período de acompanhamento entre o final do curso e os primeiros anos de exercício da profissão, semelhante à residência médica. Essa medida, associada à valorização do magistério, à formação interdisciplinar e à formação continuada, contribuiria para que o docente tenha um trabalho reflexivo necessário para a melhoria da qualidade de ensino.

As vivências dos alunos bolsistas estão registradas nos curtos relatos, ora apresentados.



As organizadoras

Nome: Beatriz DATA: 20/10/2017
 ALFABETO: A a B b C c D d E e F f G g H h I i J j K k L l M m N n O o P p Q q R r S s T t U u V v W w X x Y y Z z
ALFABETO A TARTARUGA
 No mundo dos animais uma tartaruga muito simpática e feliz, que não
 gosta de falar que era e mais viveu em habitats quentes, apesar da lentidão da
 tartaruga.
 Um dia, a sua amiga pediu-lhe para fazer uma coisa no mundo
 impossível para a lebre.
 Depois de muita conversa de vózes, a tartaruga desafiou a lebre.
 -Você criou que pode ganhar o prêmio nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você ganhou e agora nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você criou que pode ganhar o prêmio nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você ganhou e agora nos jogos e ganhar quem ganha.
ALFABETO A TARTARUGA
 A lebre foi muito simpática e feliz, que não gosta de falar que era e mais viveu em habitats quentes, apesar da lentidão da
 tartaruga.
 Um dia, a sua amiga pediu-lhe para fazer uma coisa no mundo impossível para a lebre.
 Depois de muita conversa de vózes, a tartaruga desafiou a lebre.
 -Você criou que pode ganhar o prêmio nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você ganhou e agora nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você criou que pode ganhar o prêmio nos jogos e ganhar quem ganha.
 -Você ganhou e agora nos jogos e ganhar quem ganha.



A TARTARUGA
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

ALFABETO A TARTARUGA
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



CRUZADINHA

Crossword puzzle grid with illustrations of animals: a bird, a dog, a turtle, a rabbit, and a girl.




A Gamificação na Escola

Laura Rodrigues Gomes

A gamificação é o uso da dinâmica de jogos em qualquer tipo de atividade, fazendo com que as pessoas se engajem para resolver problemas e atinjam os desafios propostos de maneira divertida e lúdica. De acordo com Balardim (2019) “observa-se que existem vários processos educativos que passam por fora das instituições escolares, o que possibilita observar que, quando ingressam na escola, os jovens já possuem muitos conhecimentos”. Por isso, é necessário o professor apropriar desses conhecimentos e utilizá-los para criar novas metodologias que possam instigar o gosto pela aprendizagem, a efetiva compreensão dos conteúdos e também estimular a socialização.


Importante ressaltar que muitas vezes os alunos têm dificuldades em matemática por não saberem os significados das operações. Na resolução de problemas é muito comum escutarmos dos alunos “Professora, é um problema de mais ou de vezes?”.

Refletindo sobre essas dificuldades nas aprendizagens dos alunos e, a necessidade de utilizar alguma prática que chamasse a atenção, decidi utilizar a técnica da gamificação, que aplicada no contexto escolar pode gerar bons resultados. Para tanto, utilizei alguns jogos conhecidos, com algumas modificações nas regras de uso, assim foi possível trabalhar as quatro operações da matemática. Os jogos utilizados foram: pega varetas, bingo das operações matemáticas, dominó da divisão e eu tenho.




No jogo pega varetas, os alunos devem segurar todas as varetas juntas e soltá-las em cima da mesa. Em seguida, um aluno por vez precisa retirar uma vareta sem que as outras se mexam. Cada vareta tem uma cor e um valor determinado, ao terminar de pegar todas as varetas, os alunos devem ver quantos pontos vale cada vareta e fazer as contas para saber quantos pontos fez e, quem obteve maior pontuação. Quem conseguir mais pontos passa para a segunda fase do jogo. Nesta primeira fase, aprendem a somar e a registrar a conta, sob a observação do professor. Somente depois dos acertos podem avançar para a fase da subtração e, após, para as fases da multiplicação e divisão. Todas as contas devem ser feitas mentalmente e depois registradas na folha especial para a atividade.

Ao final, vence quem conseguir passar pelas fases e cometer menos erros.




No bingo das operações matemáticas, os alunos recebem uma cartela com vários números (que são os resultados) e o professor deve sortear as operações matemáticas. Ao ditar a conta, os alunos sistematizam-na em forma de operação, resolvem e procuram o resultado em sua cartela. Vence quem preencher a cartela primeiro. Nesse jogo, os alunos elaboram contas das 4 operações matemáticas. Ao estabelecer as regras desse jogo incluímos as progressões por fases; inicialmente as contas são mais fáceis e a cada fase as contas vão se tornando mais complexas de modo a incentivar, desta forma, a progressão dos alunos.

No dominó da divisão, foram distribuídas as peças para os alunos. Nesse jogo uma carta fica virada na mesa para começar. Em um lado da cartela há o resultado e no outro, uma conta de divisão. Os alunos tentavam resolver a conta da carta disposta sobre a mesa, procurando a resposta em suas cartas; quem a tinha, encaixava a carta no jogo. Em seguida, os alunos resolviam a próxima conta e assim sucessivamente. Este jogo também começa com as contas mais fáceis que vão se complexificando ao vencerem as fases. Os alunos eliminados se juntavam aos que estavam no jogo para ajudar quem ainda estava tentando vencer. Venceu quem conseguiu resolver a maior parte das contas.




Desses dois alunos, um deles precisou de auxílio nas contas de multiplicação do jogo “pega varetas”; nos outros jogos conseguiu sozinho elaborar as contas de adição, subtração e multiplicação, mas nas operações de divisão precisei auxiliá-lo em todas as contas, mesmo fazendo várias vezes, o aluno ainda não consegue resolvê-las com autonomia. O outro aluno citado acima foi capaz de resolver as 4 operações matemáticas, mas achou difíceis as contas de subtração e divisão.




Por fim, no jogo ‘Eu tenho’, foram distribuídas cartas para os alunos, as quais continham expressões, como por exemplo, “eu tenho 50. Quem tem $2x2$?”. Os participantes resolviam a conta e quem tinha o resultado encaixava a carta. Nesse jogo, os participantes fizeram contas de multiplicação e, assim como nos outros jogos tiveram que passar por fases cada vez mais complexas e com dificuldades maiores para vencer.

Percebi que os alunos se divertiram bastante e estavam na expectativa para vencer, mas, sempre respeitando o outro aluno jogador e até mesmo dando dicas para ajudá-lo. A vontade de vencer era grande, mas o laço de amizade e cooperação eram maiores, o que tornou o ato de jogar mais prazeroso e divertido.

Em relação às dificuldades de alguns alunos, quando mostrei o primeiro jogo “pega varetas”, dois alunos não sabiam montar a conta. Faziam as contas deitadas e não conseguiam resolvê-las. Assim, mostrei a eles como é a conta “armada”, a qual reconheceram já ter feito dessa forma, porém, não se lembravam de como resolvê-las. Então, acompanhei-os na resolução das contas e um deles logo entendeu como era o passo a passo; já quanto ao outro precisei acompanhá-lo em todas as contas, até que conseguisse fazê-las sozinho.



Os alunos do 7º ano que frequentam as aulas de reforço escolar apresentaram mais dificuldades. No início das aulas, um deles demonstrava insegurança e receio de errar, logo, não conseguia fazer contas de adição e nem subtração. Assim, lhe ensinei a contar apoiando-se no sentido visual, usando os dedos e palitinhos. Expliquei que não importa a maneira e/ou caminho que iremos utilizar para obter o resultado, o importante é conseguir chegar nesse resultado. Dessa forma, com o tempo, o estudante foi aceitando seus erros e acreditando mais em si. Acredito que a nossa aproximação tenha contribuído para a melhora. Também porque a experiência com os jogos fez o aluno perceber que os outros também têm dificuldades e que isso não é um bicho de sete cabeças, afinal, o importante é sempre tentar para conseguir aprender.



Por fim, atualmente esse mesmo estudante está conseguindo resolver contas de adição e subtração com autonomia, ainda que quando precisa fazer o procedimento do empréstimo, se confunde). Para resolução de contas de multiplicação e divisão precisa de ajuda, no entanto, já compreende melhor as contas de multiplicação. Necessita do concreto para resolver todas as contas, dessa forma, faz os palitinhos no papel e recorre aos dedos. O outro aluno do 7º ano consegue fazer as contas de adição e subtração com autonomia (utiliza os palitinhos e seus dedos para resolver as contas). Fizemos várias vezes as contas de multiplicação e divisão mas ainda precisa de auxílio, pois, se confunde no passo a passo dessas contas.



Percebo que os jogos contribuíram para a compreensão da resolução das contas, além de possibilitar que os mesmos compreendessem que os erros são construtivos e que é tentando que algum momento conseguirão sanar todas as suas dúvidas. A gamificação na escola proporcionou momentos de interação, prazer, diversão e conhecimento. Concordamos ainda com Balardim (2019) quando afirma que “essas tecnologias romperam muitas barreiras que se impunham sobre as formas de criar, compartilhar e consumir conhecimentos, informações e saberes”, apesar de não ter sanado todas as dúvidas dos alunos, já houve progresso e acredito que se os jogos se tornarem parte do nosso cotidiano, será um ótimo aliado para a efetiva aprendizagem dos conteúdos que os alunos têm dificuldade em compreender.





A RAPOSA E AS UVAS

UMA RAPOSA FAMINTA PASSOU
EMBAIXO DE UMA FARREIRA CARRE-
GADA DE LINDAS UVAS.
FICOU MORRENDO DE VONTADE
DE COMER AQUELAS UVAS
DEU MUITOS SALTOS
TENTOU SUBIR NA PARRE-
IRA, MAS NÃO CONSEGUIU.
QUANDO DESISTIU E SAIU, O
VENTO DERRUBOU UM GALHO. A RA-
POSA VOLTOU CORRENDO PARA VER
VENDO O GALHO, PEGOU-LHE COM
A BOCA E TENTOU DERRUBAR
AS UVAS.
DEPOIS DE VÁRIOS PULOS A
RAPOSA CONSEGUIU DERRUBAR
UMA ÚNICA UVA ENQUANTO COMIA.
AVISTOU UM GALHO MAIS BAIXO
CARREGADO DE UVAS E COMEÇOU ALE-
GREMENTE.

MORAL: QUEM ACRE-
DITA SEMPRE ALCAN-
ÇA

A LE...
ERA UMA VEZ... UMA LE...
CERTA VEZ A PARREIRA DE...
A LE... MUITO SAZIA DE...
LINDAS, MAS...
Logo a leme ultrapassou a...
A leme muito cansada...
antes ficava... com...
a leme... ela...



RES... PEDA... JOGOS

ENDO
PARE-
MORR-
DE BÃ
SER?
DO OS
DO DE
A ÁGUA
LA CÔR
M A RES
CER.
ELE-
M ANO
DO SR
A VOZ
RMÃO
OI
RMÃO,
E COM
PREZINHO
INTO E
SER
O LAGO




O Despertar do Acreditar

Larissa Cristina Martins Marcelino
Taís Aparecida Cardoso

Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas.
Pessoas transformam o mundo.
(Paulo Freire)


Atualmente cursamos o 6º semestre do curso de Pedagogia da Universidade de Sorocaba. Participamos do programa Residência Pedagógica desde agosto de 2018 e aqui relataremos um pouco sobre nossa experiência. Quando ficamos sabendo que iríamos fazer parte do projeto, no primeiro momento a sensação foi de empolgação, viver a realidade escolar iria contribuir para nossa formação profissional e mais do que isso, iria contribuir para nossa vida. Mas o medo e a inexperiência tomaram conta de nós. Estar na escola, fazer parte do processo de aprendizagem dos alunos, da vivência dos docentes, das limitações e desafios era algo muito novo.

Lembramos como se fosse hoje do primeiro dia em que chegamos à escola, localizada em um bairro vizinho de onde crescemos e moramos até hoje. Um lugar cheio de sonhos. Sabíamos que ali iríamos ensinar e aprender. Crescer... É isso que vivemos diariamente. Aprendendo a nos superar todos os dias, a melhorar sempre, a acreditar nos alunos e no nosso papel como futuras docentes.



Uma das experiências que levaremos para sempre é a da gamificação que realizamos na escola. Nossa proposta foi trabalhar o gênero fábula, através dessa metodologia planejamos desenvolver nos alunos competências como, conhecimento, pensamento crítico e criativo, repertório cultural e comunicação. E além disso, oportunizar a eles a construírem habilidades como, modificar, solucionar, propor, escolher, organizar e criticar, desenvolvendo a autonomia e a identidade.


No dia 18 de abril de 2019, realizamos o Projeto de Leitura com Fábulas na Escola Estadual Izabel Rodrigues Galvão, com duas salas do primeiro ano do ensino fundamental. No início, estávamos muito nervosas, mas com o apoio da nossa Professora Preceptora conseguimos aplicar a atividade planejada e, por fim correu tudo certo.



Iniciamos a contação da fábula, “O Leão e o Ratinho” e com o auxílio de um suporte para teatro de fantoche que havia na escola, usamos um fantoche de leão e o rato em forma de imagem para ilustrar o personagem. Iniciamos a contação da fábula com uma colega residente narrando a história e outras duas dando movimentos e voz aos personagens. Por ser uma fábula famosa, alguns alunos já conheciam a história, e a professora já havia trabalhado com eles, o que facilitou a recontagem, que seria a próxima atividade.


Começamos com a aproximação dos personagens e alunos, que logo se encantaram pelo leão e sua juba. Enquanto acontecia a narrativa da fábula as crianças interagiam com o leão e se envolviam com a história, já conhecida, mas com um convidado especial: uma pessoa vestida com uma fantasia de leão.

Em seguida, iniciamos a primeira fase do jogo: os alunos foram divididos em equipes e a primeira tarefa foi elaborar a recontagem da história, utilizando os mesmos personagens. Também as equipes foram desafiadas a criarem um outro desfecho.




A segunda fase foi construir o cenário e os “dedoches” para recontarem a história. Para ajudá-los nesta tarefa, foi proporcionado a eles uma oficina de dedoches dos personagens da fábula. Durante a oficina o leão, apresentado como “Juca” interagiu com as crianças de forma lúdica enquanto elas pintavam, recortavam e colavam seus próprios dedoches, o que tornou a atividade atrativa e prazerosa.

Para vencer a última fase, cada equipe teve que recontar a história para as outras equipes utilizando os dedoches criados. Para eles foi um momento difícil, pois muitos ficaram tímidos e um pouco temerosos de errar. Mas ao venceram o medo e, com o material produzido, fizeram a recontagem das histórias com muita criatividade, enquanto registrávamos em vídeo.



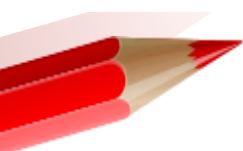
A sala foi muito participativa e nos recebeu bem, com carinho e atenção. Para nós foi uma experiência gratificante e muito divertida. Ver a satisfação e empolgação de cada um em criar sua história e personagens foi inspirador. Ao final da contação as crianças fizeram uma fila para ganhar um abraço e um beijo do convidado especial. Foram momentos gratificantes. Ficou nítido que a atividade estimulou a curiosidade, criatividade e imaginação das crianças.

Para a turma do 5º ano criamos um teatro de sombras e uma oficina com o objetivo de estimular a criatividade e leitura. A dinâmica e a história utilizadas foram as mesmas da turma do 2º ano e modificada apenas a terceira fase. Nesta fase teriam que escrever a história. Venceu a equipe que teve menos erros ortográficos. Uma experiência única e marcante que ficará para sempre registrada em nossas vidas. Ver os olhinhos de cada criança com a novidade do teatro de sombras foi mágico. Perceber a satisfação e empolgação de cada um em criar sua história e personagens foi inspirador. Durante as aulas ouvimos frases, histórias próprias, histórias recontadas, cada aluno colocando na

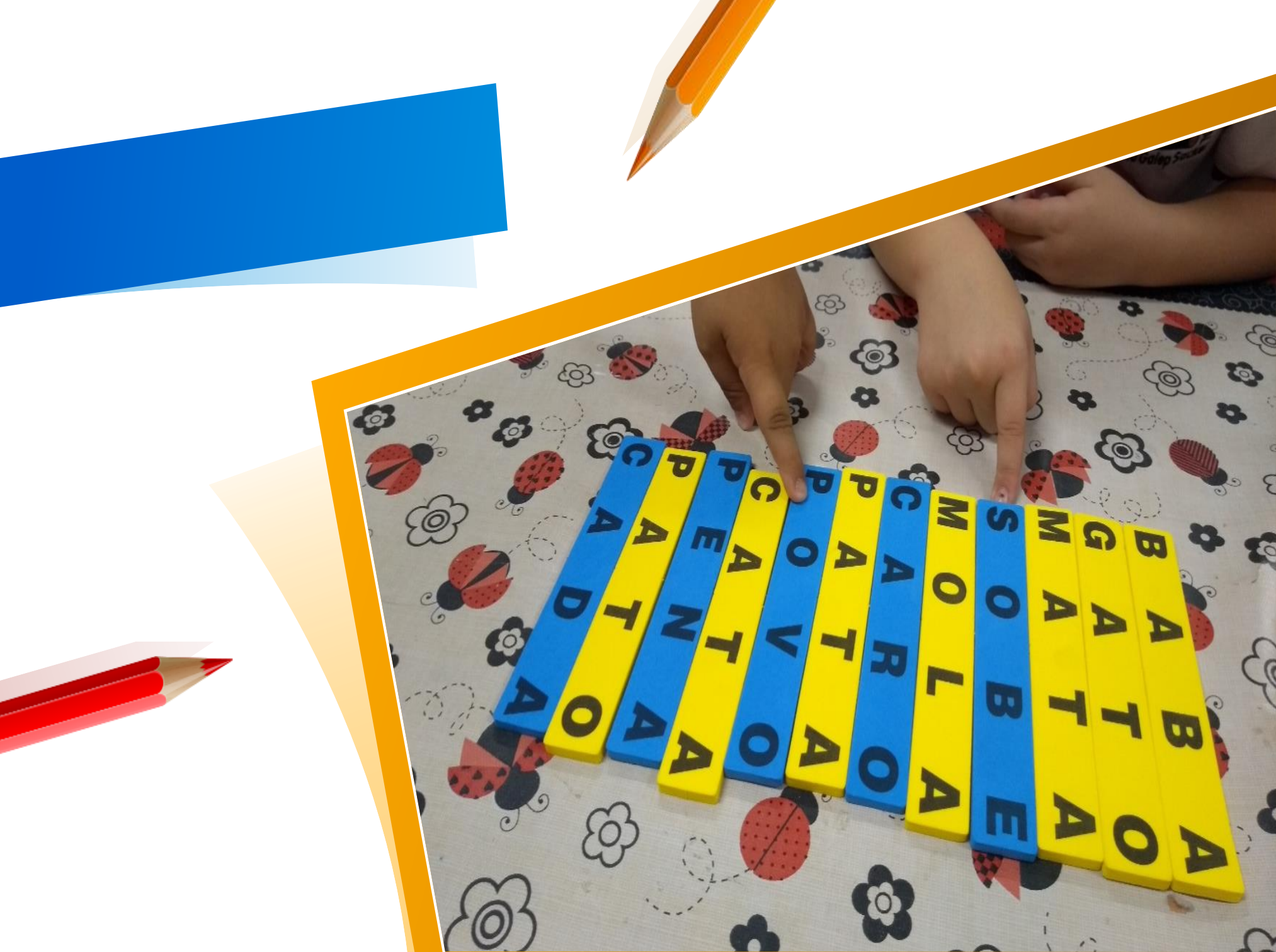


prática a sua identidade. Houve um grupo de alunas que criou uma história de um quarteto de meninas, as quais falavam sobre vivências da realidade escolar, experiências, diálogos e situações. Percebia-se que cada personagem era uma aluna do grupo, com seu jeito próprio e único. Isso nos ajudou a conhecer melhor a realidade dessas alunas.

Foi comovente ouvir frases como "adorei a atividade", "irei fazer isso em casa", "quando vamos fazer isso de novo?", que funcionaram como estímulo para que possamos continuar fazendo, com amor e esperança nosso papel como docentes.



A residência vem diariamente colocando desafios, prazeres e realizações em nossas vidas. Poder participar desse projeto é crescer dia após dia. Além de acreditar que a educação pode sim mudar as pessoas e que a consequência disso pode ser a mudança do nosso país.



C A D A
P A T O
P E N A
P O V O
C A R O
M O L A
S O B E
M A T A
G A T A
B A B O
A T A

O Jogo da Trinca Rimada: a contribuição no processo de leitura e escrita


Giovana Teodoro Ferreira

Para a Escola Estadual Laila Galep Sacker foram elaborados jogos utilizando a dinâmica da gamificação, visando desenvolver o processo de leitura e escrita nos alunos matriculados nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Descreverei apenas o primeiro jogo aplicado aos alunos do 2º ano: o jogo da Trinca Rimada que teve a intenção de desenvolver a habilidade EF01LP16 descrita na BNCC (2019, p. 103).


Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando a forma de organização à sua finalidade.

Importante ressaltar que também trabalhamos a consciência fonológica, já que usamos somente rimas nesta situação didática.

O uso da consciência fonológica no processo de alfabetização ajuda no desenvolvimento de habilidades no aluno, já que estão relacionadas à correspondência grafonêmica, em que “o sistema alfabético de escrita associa um componente auditivo fonêmico a um componente visual gráfico” (GUIMARÃES, 2003, p. 247). Essa compreensão se faz necessária, pois despertar a consciência de que é possível segmentar a língua falada em unidades distintas e a compreensão de que essas mesmas unidades repetem-se em diferentes palavras, ajudam o aluno a construir consciência de sílabas e de palavras.

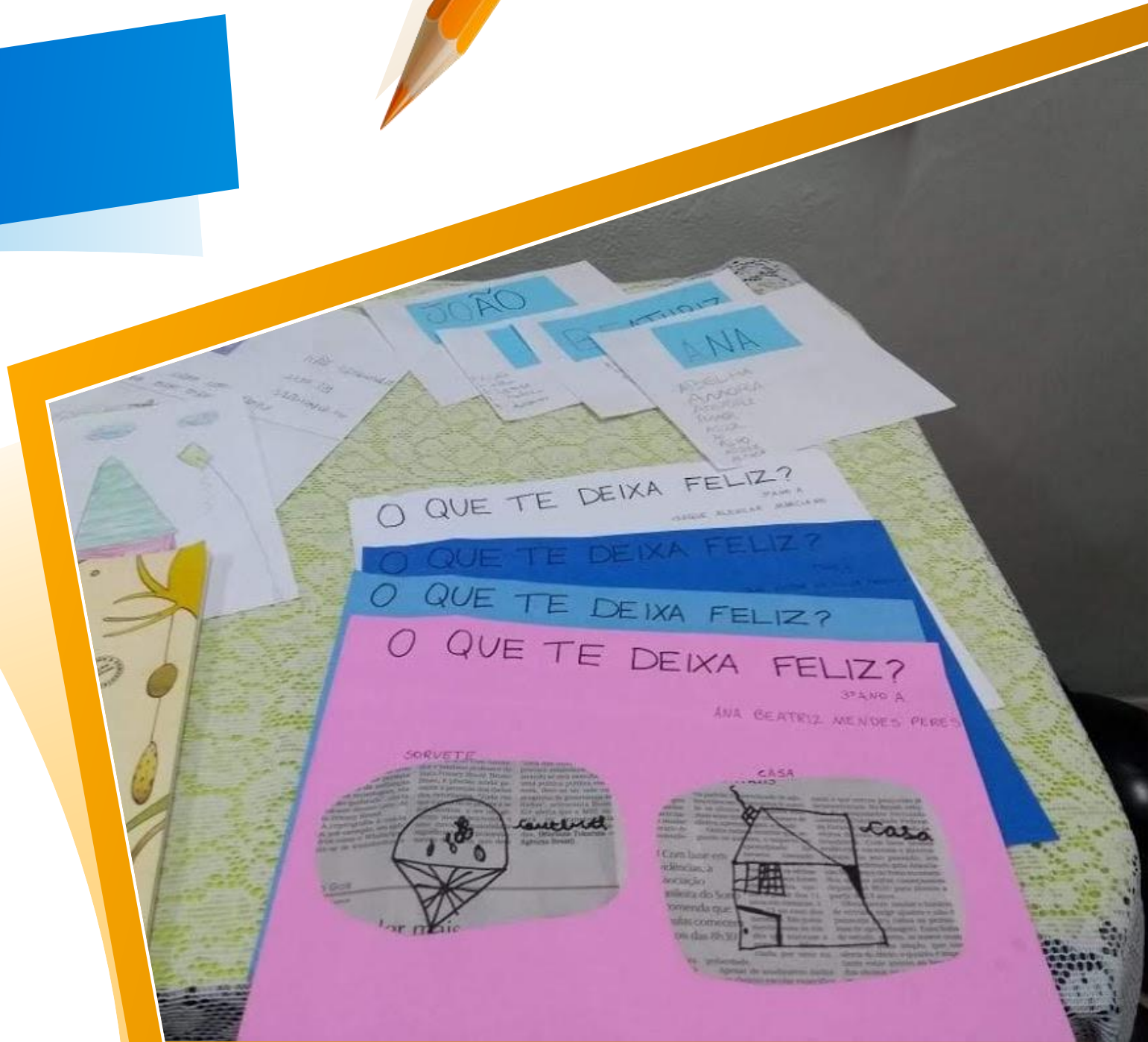
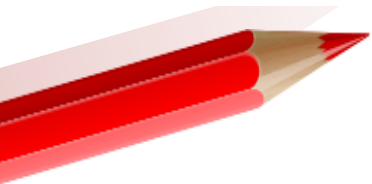


Para construção do jogo foram usados os seguintes materiais e recursos: cartolina ondulada, durex, impressora, caixa de papelão e cartolinas coloridas. Foi explicado para os alunos que a atividade seria realizada em equipes e teria três fases, venceria o jogo a equipe que conseguisse realizar as tarefas em menos tempo. Os alunos foram divididos em 5 equipes e foi explicado que cada equipe na primeira fase teria que achar as palavras que rimam entre si para formar uma trinca. Cada equipe deveria concluir a primeira fase para passar para a segunda fase do jogo e, assim sucessivamente. Assim que conseguiram passar da primeira fase, os alunos receberam uma folha sulfite para o registro das trincas. E na terceira fase, a tarefa era ler as trincas para os colegas. A equipe que conseguiu realizar integralmente a tarefa em menos tempo ganhou o jogo.



No início alguns tiveram muitas dificuldades para entender a dinâmica do jogo, mas com ajuda dos colegas e da professora, conseguiram compreender, e aí sim, demonstraram muito interesse, pois além da escrita as cartas continham imagens. Para as crianças, este tipo de trabalho foi uma experiência diferente e muito mais agradável de se fazer, segundo comentários de alguns alunos. O trabalho em equipe teve a participação de todos e, foi muito interessante o espírito de colaboração demonstrado no decorrer do jogo. Cada equipe se esforçou para fazer sua parte e também ajudar os outros que estavam com dificuldades para formar as trincas e escrevê-las na folha sulfite.

Através desse jogo, observei vários pontos positivos nos alunos; percebi que por se tratar de algo lúdico os alunos se sentem mais motivados, tanto em equipe como individualmente. O interesse em aprender é muito maior, a felicidade deles em perceber que conseguiram realizar a proposta do jogo foi nítida, tanto que no final alguns ficaram admirados por terem conseguido aprender o que é rimar e, a partir dessa percepção, começaram a olhar ao seu redor e procurar outras coisas que pudessem rimar. Isso foi muito gratificante. Com o projeto da Residência Pedagógica estou vivenciando várias experiências importantes, e aprendendo muito com os alunos, professores, preceptora e coordenadora, que estão a todo momento apoiando e trazendo conteúdos importantes para o nosso crescimento profissional.



O QUE TE DEIXA FELIZ?

O QUE TE DEIXA FELIZ?

O QUE TE DEIXA FELIZ?

O QUE TE DEIXA FELIZ?

SORVETE



CASA




Experimentando usar a Gamificação na Prática de Linguagem

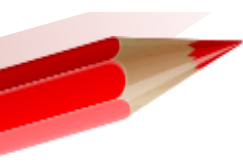
Mariana Ferreira da Souza

Assim como minhas colegas de residência, aventurei-me em criar uma situação didática gamificada para trabalhar a construção textual oral com os alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Laila Galep Sacker. Seguindo as orientações da BNCC (2018), elaborei o Plano de aula para desenvolver no aluno as seguintes habilidades: ‘Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana’ (EF12LP06). Também, “Identificar finalidades de interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.)” (EF15LP10). Por fim, “Identificar finalidades da integração oral diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.) (EF15LP13).


Realizamos uma roda de conversa perguntando se algum aluno já conhecia um zoológico, o que podemos encontrar ali e se na nossa cidade tem um zoológico. Em seguida, foi feita a leitura do livro “Uma lição no zoológico”, recontado por Sueli Ferreira de Oliveira. Após a leitura, finalizamos a roda de conversa, questionando sobre os principais elementos da história contada com o objetivo de auxiliar os alunos na realização prévia da atividade, pois o jogo preparado para o trabalho estava relacionado à narrativa da história. Nesta atividade, foram usados os seguintes recursos: Livro didático, tabuleiro, dado, pinos, sulfite, lápis de cor, lápis desenho, canetas de colorir.



O jogo apresentado foi em formato de tabuleiro no qual o aluno, na primeira fase, deveria percorrer por diversas casas. Ao parar em uma das fases, a tarefa seria construir oralmente uma frase que estivesse relacionada ao tema do livro. Era necessário ler e observar a imagem da casa na qual o jogador parou para elaborar uma frase pertinente. Todos os alunos teriam que completar o percurso. Ao passar para a segunda fase, os alunos deveriam escrever a parte da história de que mais gostaram e também fazer um desenho. No final, venceu o aluno que completou a tarefa em menos tempo.




O jogo de tabuleiro inteligente proporciona ao aluno concentração e agilidade mental na construção de frases, possibilita a memorização de uma história contada, além de trazer elementos vivenciados em sua vida cotidiana. O objetivo do jogo é realizar a leitura de palavras e utilizar as imagens como referência, associando ao enredo da história, para construção oral de frases. Concentração e atenção são importantes para que os alunos possam realizar o jogo de maneira efetiva. Para melhor compreensão do jogo, segue o passo a passo: Realizar a leitura do livro didático “Uma lição no zoológico”. No tabuleiro há o início no qual todos deverão colocar seus pinos com as cores respectivas da escolha. O primeiro jogador lançará os dados que indicará quantas casas o jogador irá percorrer. Na casa em que ele parar, deverá realizar a leitura da palavra, observar a imagem, fazer a associação e construir uma frase oralmente referente ao contexto da história lida pelo professor(a). Exemplo: parando sobre a casa com a imagem da BOLA poderia formar a frase “Joa não jogou bola com seus amigos”, referindo-se a um acontecimento da história. Assim, haverá a necessidade de os alunos recordarem a história para conseguir encaixar a palavra da melhor maneira. O próximo jogador deve proceder da mesma forma.



Na segunda fase, o jogo fica um pouco mais difícil, pois o aluno deve construir a frase com a palavra referente a casa no qual ele parou e junto da palavra que seu amigo anterior utilizou. Ex: JOGAR + BOLA: Joca não irá JOGAR BOLA com seus amigos. Vencerá o jogo quem realizar todo o percurso primeiro.

A presente atividade de gamificação foi realizada com a turma do 2º ano. No primeiro momento, os alunos estavam muito ansiosos e entusiasmados para iniciar o jogo, com isso, ficaram dispersos e desatentos durante a leitura do livro. Assim, no transcorrer do jogo, apresentaram algumas dificuldades para realizar a leitura da palavra que estava no tabuleiro e na construção das frases.

No segundo encontro para a realização do jogo do tabuleiro inteligente, os alunos ficaram mais atentos e envolvidos com a leitura e o desenvolvimento do jogo. Sendo assim, a leitura das palavras e a agilidade na construção das frases oralmente ocorreram com maior êxito e clareza.



Diante disso, obtive a possibilidade de complementar a atividade dando aos alunos uma folha em branco e solicitando a eles que realizassem a escrita do momento de que mais tinham gostado da história e que o desenhassem. Segundo Ferreiro (1996, p. 24) o desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças. Sendo assim, é de suma importância trazer para o dia a dia da prática escolar o desenvolvimento de jogos que tenham a linguagem à qual os alunos estão acostumados, de modo a oferecer, assim, momentos de aprendizagem de maneira dinâmica e diferenciada, obtendo o resultado de aprendizagem efetiva e significativa. E, ainda trazer a relação dos aprendizados escolares com a vida cotidiana.

Em roda de conversa os alunos relataram sua experiência ao realizar o jogo e, foi unânime a satisfação e empolgação ao falarem do jogo de tabuleiro inteligente. Uns destacaram os momentos de que mais gostaram; outros ansiavam por jogar novamente e, ao finalizar a conversa, perguntei se indicariam o jogo de tabuleiro inteligente aos colegas este jogo e todos relataram que sim!



A GALINHA RUIVA

1. A galinha ruiwa é uma ave doméstica muito comum. Ela é conhecida por sua plumagem colorida e seu canto característico. Ela é criada para fornecer ovos e carne.

2. A galinha ruiwa é uma ave muito inteligente. Ela é capaz de reconhecer a voz de seu dono e de encontrar seu caminho de volta para casa.

3. A galinha ruiwa é uma ave muito resistente. Ela é capaz de sobreviver em condições adversas e de se adaptar a diferentes ambientes.

4. A galinha ruiwa é uma ave muito útil. Ela é capaz de controlar pragas e de fornecer ovos e carne.

5. A galinha ruiwa é uma ave muito bonita. Ela é capaz de decorar qualquer espaço com sua plumagem colorida.

Festa no Céu

1. A festa no céu é uma celebração muito importante para muitas culturas. Ela é realizada em homenagem aos antepassados e aos deuses.

2. A festa no céu é uma festa muito alegre e divertida. Ela é caracterizada por danças, músicas e comidas típicas.

3. A festa no céu é uma festa muito tradicional. Ela é realizada há séculos e é considerada uma das maiores tradições do mundo.

4. A festa no céu é uma festa muito espiritual. Ela é considerada uma oportunidade para refletir sobre a vida e a morte.

5. A festa no céu é uma festa muito importante para a comunidade. Ela é uma oportunidade para reunir-se e celebrar juntos.

A Raposa e o Cordeiro

1. A raposa é um animal muito astuto e inteligente. Ela é conhecida por sua capacidade de enganar e matar suas presas.

2. A raposa é um animal muito bonito. Ela é caracterizada por sua pelagem colorida e sua cauda longa e fofa.

3. A raposa é um animal muito resistente. Ela é capaz de sobreviver em condições adversas e de se adaptar a diferentes ambientes.

4. A raposa é um animal muito útil. Ela é capaz de controlar pragas e de fornecer carne.

5. A raposa é um animal muito popular. Ela é considerada uma das maiores atrações do zoológico.

Final adaptado por WILLIAN DE OLIVEIRA - ANO 4

Final adaptado por LARISSA ANTUNES

FRIENDS

Caça ao Tesouro da Páscoa

Gabriela Ceratti Galdino
Natália Ferreira Muniz

O objetivo da atividade “Caça ao tesouro” foi favorecer a integração entre as salas do 1º ano B e 2º ano C, a fim de proporcionar o desenvolvimento da alfabetização. Para tanto, fizemos um Plano de aula cuja área do conhecimento foi Alfabetização e Letramento, Espaço e Forma. Realizamos a leitura de uma história com o tema da Páscoa, intitulada, “O coelho e a raposa gulosa”. Este livro foi criado por colegas da classe, na aula de Texto e Imagem: Literatura para crianças. É escrito com rimas e ilustrado com figuras feitas de tangram. Pudemos, através da leitura, abordar o tema da Páscoa e apresentar o tangram como uma opção de ilustração da história, um recurso em 3D, com relevos maiores, o que proporciona uma maior sensibilidade do tato e contato manual para as crianças.

Durante a leitura, as crianças prestaram a atenção, foram participativas e gostaram do enredo. No momento de tocar o livro, mostraram bastante curiosidade em sentir o relevo das imagens. Foi um momento prazeroso e lúdico, em que conseguimos colocar em prática um pouco do que aprendemos na Universidade.

A primeira fase da atividade foi a construção do Coelho de Páscoa em Tangram. Neste momento, cada criança recebeu uma folha com o tangram para pintar e recortar. Com as peças prontas, cada aluno montou a imagem do Coelho, seguindo modelo apresentado pela professora e fixado na lousa.

Nesta fase da atividade, cada turma permaneceu em sua respectiva sala, pois precisariam de espaço para organizar e manusear a atividade. A experiência foi muito interessante, pois a princípio acreditávamos que fosse uma atividade difícil para o primeiro ano, pelo fato de a atividade conter várias fases. Mas pintaram,

O jogo consistiu em uma caça ao tesouro de Páscoa no qual os jogadores teriam que seguir várias pistas distribuídas pela escola. Assim, os alunos puderam explorar o contexto do ambiente escolar, bem como ter contato com o gênero textual das adivinhas, entendendo a finalidade desse gênero utilizado no jogo.

Os grupos foram formados por 4 ou 5 integrantes, mesclados por alunos do 1º ano B e 2º ano C, os quais apresentavam hipóteses de escritas diferentes.

As pistas foram distribuídas nos lugares conforme descrito abaixo:

A primeira pista: Corredor.

Pergunta: Fico no lugar onde os livros aparecem. Onde estou?

Segunda pista: Mural

Pergunta: Fico em um lugar onde existem muitos bilhetes e avisos. Quem sou eu?

Terceira pista: Mesa de alimentação

Pergunta: Você senta em mim todos os dias para suas refeições fazer. Onde estou?

Quarta pista: Lixo reciclável

Pergunta: Sou muito colorido e embalagens eu separo para você. Onde fico?

Quinta pista: Lateral da parede

Pergunta: Siga em frente e me achará, sou grande e você gosta de se apoiar. Quem sou eu?

Sexta pista: Quadra

Pergunta: Estou em um lugar onde as pessoas gostam de futebol mais sempre impeço a bola de entrar. Onde estou?

Sétima pista: Quadra

Pergunta: Estou onde você costuma me achar e na quadra gosto de ficar. Quem sou eu?

Oitava pista: Bebedouro

Pergunta: Todos os dias você em mim mata sua sede. Quem sou eu?

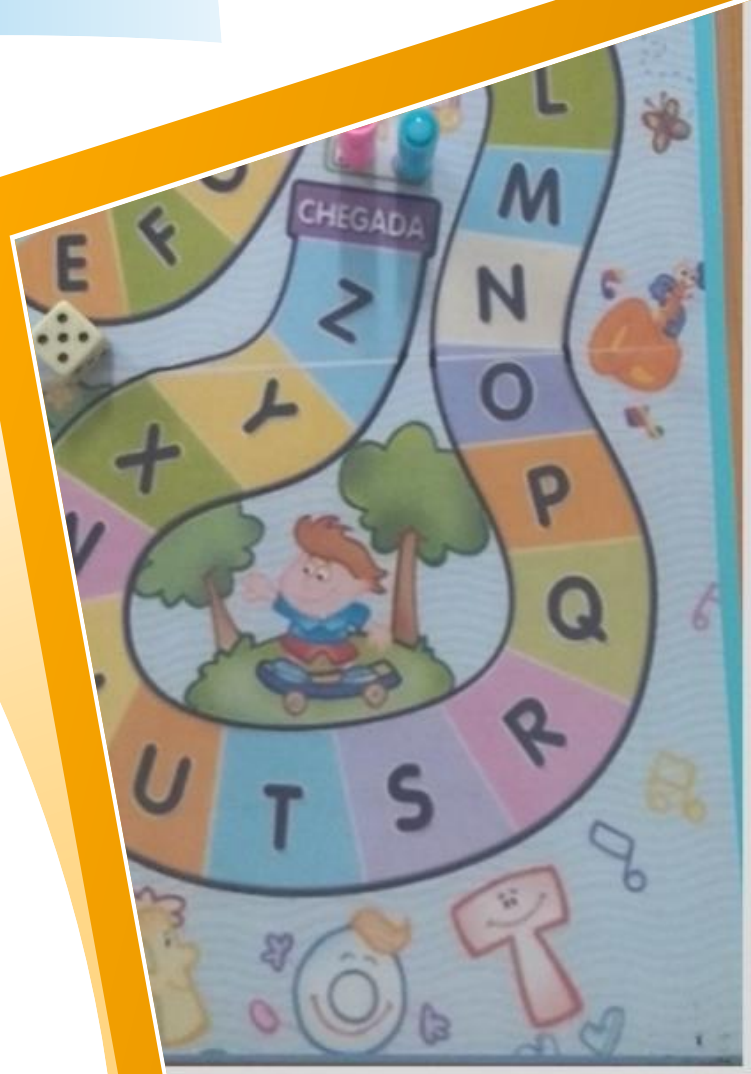
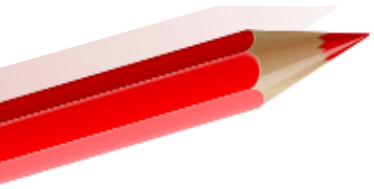
Nono lugar: Pebolim

Pergunta: Sou um jogo divertido e com homenzinhos coloridos você gosta de jogar. Onde estou?

Ao final do jogo, quando todos os grupos terminaram o caça ao tesouro de Páscoa, houve um momento de compartilhamento, quando contaram a experiência de terem realizado o jogo. Também houve outros momentos curiosos ocorridos durante a aula. Ao final, todos os alunos receberam chocolate como prenda pela participação. Para nós, residentes, foi relevante perceber que a partir de uma única atividade pode-se propiciar tantos aprendizados, como cooperação, união, desenvolvimento das habilidades de recortar, pintar e ordenar.

Ressaltamos também que, ao aplicar o jogo, encontramos muita dificuldade em conseguir manter a atenção de todos os alunos das duas turmas participantes, o que nos obrigou a fazer algumas adaptações e uma mudança na estratégia inicial. Concluimos que seria mais fácil aplicar e finalizar a atividade da maneira imaginada a princípio, se trabalhássemos com grupos menores. Porém, como bem já sabemos, toda atividade prática sempre estará sujeita ao aprimoramento e à construção de novas práticas.

Houve um momento de frustração, sabemos que isso é comum na vida do educador, nem sempre é possível seguir um roteiro com as crianças e, por isso, ele deve estar preparado para lançar mão de alternativas que se adequem ao momento. Sobretudo, e apesar desse momento, essa experiência nos trouxe novas perspectivas para serem aplicadas em outras oportunidades no futuro, possibilitando outras vivência com os alunos.




Trilha do Alfabeto

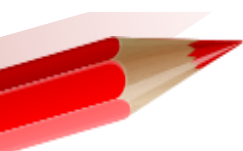
Joice de Souza Sarzana Mendes

O Programa Residência Pedagógica é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir ao aperfeiçoamento da formação prática, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica. Essa imersão deve contemplar, entre outras atividades, regência de sala de aula e intervenção pedagógica, acompanhadas por um professor da escola com experiência na área de ensino do licenciando e orientada por um docente da sua Instituição Formadora.

Suas premissas básicas são o entendimento de que a formação de professores nos cursos de licenciatura deve assegurar aos seus egressos habilidades e competências que lhes permitam realizar um ensino de qualidade nas escolas de educação básica. Desde agosto de 2018, tenho o prazer e privilégio de fazer parte do programa e, ao longo desse tempo, adquiri experiências maravilhosas, assim como vivenciei momentos inéditos, por exemplo, ver a partir do trabalho desenvolvido, a progressão no ensino aprendizagem. São diversos os desafios, mas a teoria adquirida no curso, junto com a prática que vivenciamos na escola, fazem com que nosso aprendizado seja muito significativo. Além disso, temos o apoio e orientação da nossa coordenadora e preceptora, fazendo com que esse projeto fique ainda melhor.




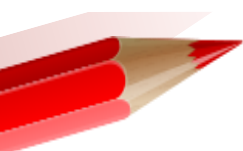
Além de auxiliar na alfabetização e letramento, buscamos levar para as salas de aula o uso dos jogos. A gamificação permite que o aprendizado seja prazeroso, significativo e envolvente. Isso porque se utiliza de elementos dos jogos, os famosos “games”, como forma de engajar os alunos a atingir um objetivo. Devem-se criar bons desafios, coerentes com as competências que se espera desenvolver no aluno. Quanto mais ações e reflexões os desafios demandarem, mais significativo será o aprendizado.



Como na turma do 3º ano alguns alunos não estão alfabetizados e outros não reconhecem todas as letras do alfabeto, aplicamos o jogo TRILHA DO ALFABETO, com o objetivo de possibilitar conhecerem as letras do alfabeto e os números, relacionando a palavra ao nome do colega, cumprindo todas as tarefas pedidas e respeitando as regras do jogo.

Neste jogo participaram grupos de 5 alunos. O jogo pode ter dois a cinco participantes. Para confeccioná-lo utilizamos os seguintes materiais: uma folha grande de papel pardo com o desenho de uma trilha. A trilha deve conter as letras do alfabeto, uma casa para cada letra do abecedário, algumas com desafios como: imitar um animal, voltar uma casa, falar uma palavra iniciada com a mesma letra do colega que está mais próximo de você, se acertar pode avançar 1 casa e marcadores para indicar em que casa o jogador está, que podem ser tampinhas de garrafa pet, e um dado. Os alunos tiveram que obedecer as seguintes regras na primeira fase:

- 
- Joga-se o dado para decidir quem começará o jogo (quem lançar o maior número no dado deve ser o primeiro a jogar);
 - O primeiro jogador lança o dado e conta as casas que andará, correspondentes ao número do dado;
 - O jogador verifica a letra que está na casa que ele está ocupando e diz um nome ou uma palavra iniciada com aquela letra. Se não souber, pode pedir ajuda aos colegas;
 - Quando cair na casa com tarefa, deverá executar a tarefa solicitada;
 - Vence quem chegar ao final da trilha primeiro.



Para a segunda fase, foi solicitado aos alunos que dissessem uma palavra que se iniciasse com a letra respectiva da casa ocupada. Os alunos apostaram “jokenpo” para decidir quem iria jogar o dado primeiro. Assim, “Trilha do alfabeto” tem como objetivo fazer com que os alunos tenham a capacidade de reconhecer a letra e associar a alguma palavra, feito isso deveriam também escrever esta palavra, mesmo com a ajuda da professora. Venceu quem terminou o percurso primeiro.

Este jogo é muito versátil, pois a partir do momento em que o aluno tem um avanço na sua hipótese, o professor pode ir aumentando o grau de dificuldade, fazendo com que os alunos desenvolvam autonomia na escrita entre outras habilidades.




Aprendendo com o Jogo da Forca

Débora Rodrigues

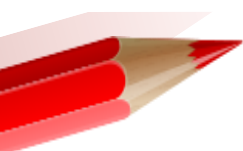
O jogo da forca é muito conhecido e utilizado pelos alunos em suas brincadeiras, por isso, foi escolhido para desenvolver algumas habilidades nos alunos do 2º ano. O plano foi feito respeitando as orientações da BNCC (2018). O Campo de atuação foram as Práticas de Estudo e Pesquisa; já as Práticas de Linguagem circunscreveram a Ortografização; a Unidade temática foi Análise Linguística/semiótica e o Objetivo de conhecimento, a construção do sistema alfabético e ortográfico. As Habilidades descritas no documento destinado à alfabetização previram: ler e escrever corretamente palavras com sílabas CCV, CV, CVC, identificando que existem vogais em todas as sílabas. (EFO2LP04). Para a realização da atividade foi necessária uma caixa com palavras, lousa e giz.

Inicialmente, foi apresentado para a turma o tema da aula e explicado o funcionamento do jogo e realizada a sondagem dos conhecimentos prévios sobre o jogo: se já o conheciam se sabiam jogar, e quais as experiências. Após, foi explicado que o jogo seria realizado de forma coletiva para que os alunos pudessem participar. Por isso, a forca foi desenhada na lousa e, para vencer a primeira fase do jogo, cada aluno teria que ditar algumas letras para formar as palavras. A intenção era que eles percebessem que para escrever uma palavra é necessário um certo número de letras.




Foi preciso fazer uma caixa de palavras para sorteio com diferentes formações silábicas, porém pertencentes ao mesmo campo semântico, após as palavras serem sorteadas e adivinhadas é necessário o professor anotar ao lado como uma lista, para no fim do jogo, os alunos identificarem as vogais e consoantes presentes.


Regras:

- 
- Cada aluno poderá falar uma letra seja em ordem alfabética ou em ordem do lugar que eles sentam;
 - Se souberem a palavra eles devem levantar a mão para que possam falar;
 - Primeiro é feito o sorteio da palavra, e informado os alunos sobre o tema;
 - Fazer embaixo da força os riscos das letras necessários para a palavra;
 - Caso seja necessário, dar dicas sobre quantas vogais e consoantes a palavra possui.

Finalmente, na segunda fase, os alunos tiveram que escrever a lista de palavras no caderno mudando a cor das vogais para observarem a quantidade de vogais e consoantes presentes nas palavras. Venceu o aluno que conseguiu realizar a tarefa em menos tempo. Depois que todas as palavras forem sorteadas, os alunos tiveram contato com uma variedade de palavras, com diferentes estruturas silábicas. Este jogo realizado repetidamente ajudou os alunos participantes no reconhecimento de vogais e consoantes na estrutura da palavra.



Segundo Kishimoto (1996) o jogo vai além da distração; ele favorece o aprendizado de conteúdos de sala de aula, mostra a personalidade de cada aluno, com que eles compreendam melhor e participem mais das aulas.



A atividade foi realizada em uma turma que apresentava dificuldades em escrever as palavras, muitas vezes omitiam letras, não tinham noção da quantidade de vogais e consoantes presentes. Eles foram bem participativos, se empolgaram e quiseram continuar a atividade mesmo após terem acabado as palavras. Ficavam desesperados quando não conseguiam identificar a palavra e o bonequinho estava prestes a ser enforcado. Foi nítido o interesse em adivinhar a palavra logo no início.

Ao fim da atividade em conversa com os alunos e observação, pude perceber que eles assimilaram bem a ideia do jogo e até se assustavam em observar as combinações de CVC, CCV e CV que haviam aprendido a fazer.



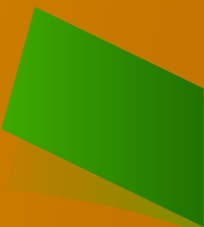
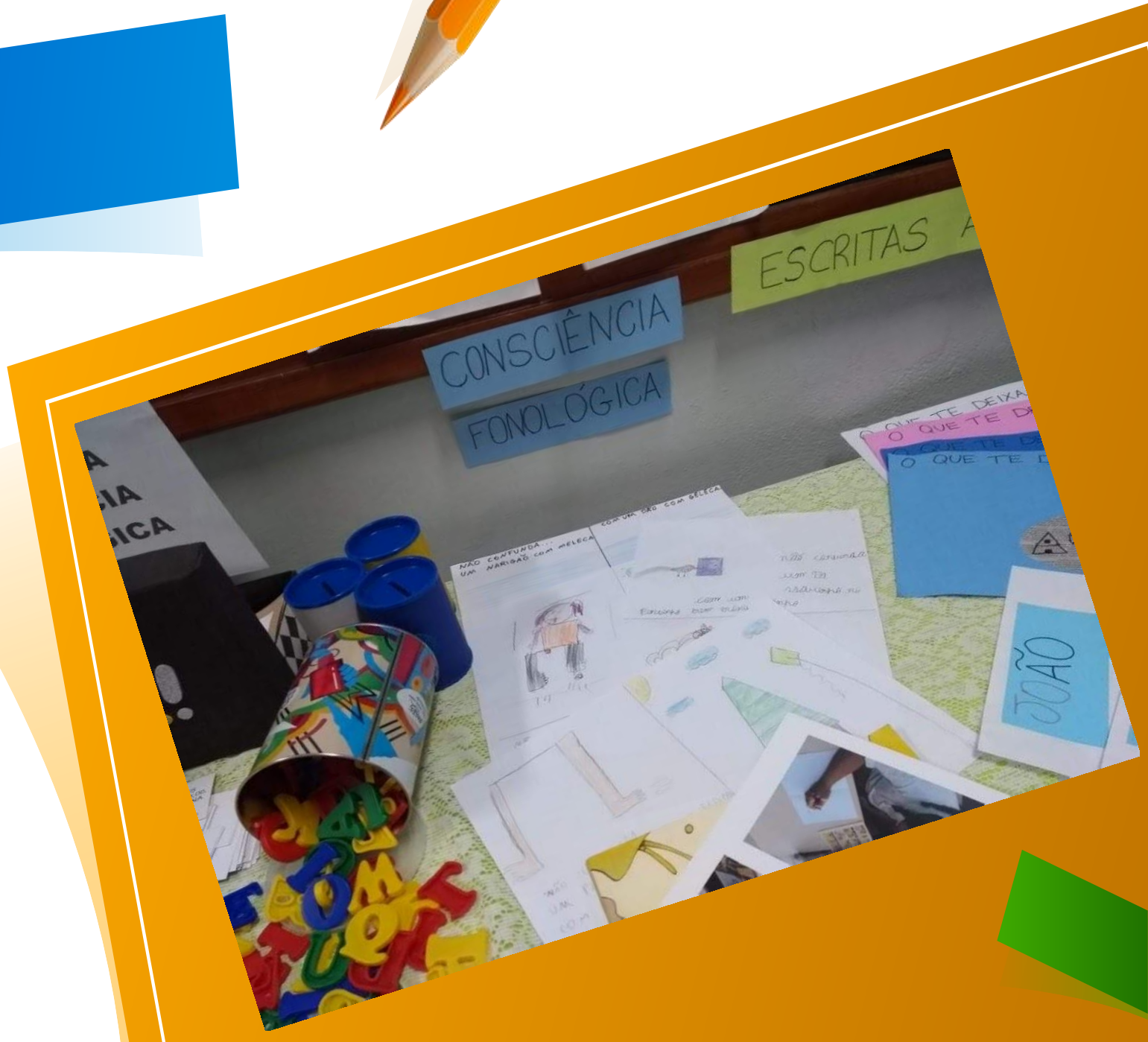
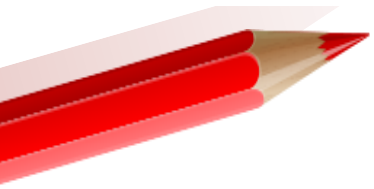
Complete o Quadro

Marina Santos de Oliveira

O jogo é indicado para alunos em fase de alfabetização e com dificuldades na aquisição da escrita e leitura. Para a confecção do jogo utilizamos os seguintes materiais: cartolina, papel sulfite, caneta piloto, impressora, papel contact e lápis.

Nossos objetivos foram ampliar o vocabulário, adquirir escrita ortográfica e desenvolver a competência do trabalho em equipe. Orientados pela BNCC (2018), buscamos o as habilidades: Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos (EF15LP18); Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas (EF01LP02); Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto. (EF01LP17).

A atividade ocorreu em duas etapas após os alunos se dividirem em duas equipes com 4 participantes em cada equipe. Foi distribuído um cartaz com as letras A, E, I, O, U e fichas com diversas ilustrações: animais, objetos, alimentos, etc. Os nomes das figuras iniciavam com as vogais mencionadas acima. Os alunos deveriam realizar a associação das imagens com as letras do cartaz, o grupo que completou o cartaz em menor tempo venceu a 1ª fase.




Projeto Gamificação: trabalhando brincadeiras típicas de cada região brasileira

Lídia dos Santos Andrade


O planejamento foi pensado em objetivos e propostas de jogos para atender um problema que tem sido muito recorrente nos intervalos. De acordo com relatos da professora preceptora, quando pensado em um plano de ação para a escola, os professores sugeriram criar situações pedagógicas para ocupar o tempo ocioso do intervalo, horário em que aconteciam muitas brigas e acidentes.

Seguindo a mesma linha de pensamento de modo a alinhar esse projeto com as necessidades da escola, pensei que seria interessante apresentar algumas brincadeiras acessíveis para a hora do intervalo. A partir disso, surgiu um planejamento interdisciplinar, juntando a matéria de Geografia (discussão sobre as regiões, mapas e orientação de como se pinta um mapa), Português (explicação sobre de textos instrucionais, para que servem, seus aspectos característicos, leitura e interpretação dos mesmos) e, sobre movimento.

Fui buscar na BNCC as habilidades que poderiam ser trabalhadas nesta atividade: Interagir com os colegas e o professor, de modo a contribuir com a construção de uma relação comunicativa produtiva em sala de aula, respeitando as opiniões divergentes (EF03LP01). Localizar informações explícitas em textos (EF03LP08). Identificar funções sócio comunicativas de diferentes gêneros textuais (EF03LP11). Escutar com atenção perguntas e apresentação de trabalhos de colegas, fazendo intervenções pertinentes ao tema, em momento adequado (EF03LP02). Relatar




experiências e casos ouvidos ou lidos, com sequência coerente (princípio, meio e fim), usando marcadores de tempo e espaço, de causa e efeito, com nível de informatividade, vocabulário e estruturas frasais adequados (EFO3LP07). Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo (EFO3GE01). Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares (EFO3GE03).



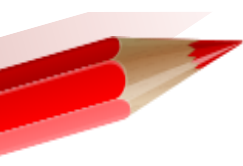
Para esta atividade foram escolhidos jogos que representassem cada região brasileira. Para a região Nordeste foi escolhido o jogo “Gulu ou Doidinho/Ordem” e o jeito de brincar foi da seguinte forma: os participantes passam a bola de um para o outro com os pés ou com as mãos enquanto uma criança fica como "gulu" ou "doidinho", tentando capturar a bola. Quando o jogador consegue, deixa de ser o "gulu" e troca de lugar com o último participante que tocou na bola.

Para a região Norte, o jogo foi “Gato e Rato” e o recurso, a corda. A brincadeira terá início quando dois participantes batem corda, um terceiro pula a corda (RATO) e o quarto participante terá que ficar fora da corda (GATO). O rato terá que sair fora da corda para dar uma volta, será nessa hora que perseguição começa. O gato terá que correr atrás do rato. Os participantes batem a corda sem parar de bater. Se o rato voltar será salvo de novo.

Quanto ao Centro-Oeste, o jogo foi “Salada de Frutas” e o jeito de brincar era: as crianças se sentam em cadeiras que formam um círculo. Cada criança recebe o nome de uma fruta (pera, maçã, banana, uva) e uma delas fica de pé, sem cadeira. A criança que está de pé diz que foi à feira comprar uma das frutas. Se ele disser "maçã", todas as crianças que receberam a palavra "maçã" levantam da cadeira. A criança que está sem cadeira deve tentar sentar em uma das cadeiras desocupadas e as outras




devem tentar sentar em outra cadeira, não podendo ser a mesma em que estava antes. Uma das crianças vai sobrar de pé e é ela quem deve recomeçar a brincadeira. Se, em vez de escolher uma fruta só, ela disser "salada de frutas", todos os participantes devem ficar de pé. A criança do meio senta em uma das cadeiras e todas as outras tentam mudar de cadeira novamente. Quem ficar sem cadeira três vezes tem que “pagar um mico” escolhido pelos demais. Perde quem pagar mais micos e ganha quem pagar menos micos.




Para o Sudeste, o jogo era “Alerta/Pega-Pega” e as regras, as seguintes: uma criança joga a bola para cima e grita o nome de um amigo. Quando este amigo pegar a bola e gritar "alerta" as outras crianças têm que ficar como estátuas. Quem estiver com a bola dá cinco passos e tenta acertar alguém. Se conseguir, a brincadeira recomeça.

Finalmente, a região Sul ficou com o brinquedo Bilboquê. Para confeccionar o bilboquê, corta-se a garrafa pet ao meio e se cola uma fita adesiva na borda, para não machucar o dedo. O jogador usa a parte da garrafa que tem o gargalo. Faz-se uma bolinha de papel amassado e passa-se a fita adesiva em volta dela, para deixá-la firme. Uma das pontas do barbante é presa na bolinha e outra, dentro da garrafa. Joga-se o bilboquê para cima, sem soltá-lo, tentando fazer a bolinha caia dentro do brinquedo. Os recursos usados foram: bexiga, bola, fita crepe, barbante, cola plástica, garrafa pet, fita adesiva, papel, tesoura.

As atividades foram desenvolvidas da seguinte forma: primeiramente foi feita a apresentação do mapa do Brasil e explicação sobre as regiões brasileiras. Na semana seguinte, explicou-se sobre as diferenças regionais e sua diversidade cultural. Depois de conhecerem um pouco sobre este conteúdo é que conversei sobre as brincadeiras.



Os alunos envolvidos na atividade foram divididos em 5 equipes, cada equipe ficou com uma região. Para a primeira tarefa, foram distribuídas folhas com toda a explicação dos jogos: nome do jogo, região a que pertencia, material necessário e os passos de como jogar. Os jogos foram colocados no pátio da escola em forma de circuito. Os alunos teriam que ler, compreender e concluir todos os jogos obedecendo as regras para conseguirem passar de fase. A segunda fase consistiu em localizar, no mapa, os Estados que pertenciam a cada região trabalhada, podendo consultar no mapa. Finalmente, apresentaram por escrito os nomes dos estados brasileiros. Venceu a equipe que conseguiu executar a tarefa sem erros e em menos tempo.



A turma de alunos envolvidos que tem a característica de ser agitada, ao ser comunicada que, nas aulas de quinta do mês de abril, seriam trabalhadas brincadeiras, mostrou-se muito animada de início indicando ter havido muita aceitação. Na execução dos jogos, outros pontos foram destacados, como o companheirismo nas atividades, a atenção e respeito quando era a vez de um colega ler as regras do jogo e, destaque-se, a interação deles na participação do colega autista da sala.

No decorrer das propostas percebemos que as habilidades que haviam sido destacadas como meta para serem atingidas, como, escutar com atenção perguntas e apresentação de trabalhos dos colegas, identificar a função sócio comunicativa do gênero trabalhado, reação comunicativa produtiva em sala de aula, foram alcançadas. Os alunos se divertiram, puderam aprender o emprego de um gênero diferente. A partir da proposta pude ver que as crianças, muitas vezes, vão além do que almejamos, incentivando-nos a continuar planejando e estudando.



BINGO Animaux

BINGO Animaux

BINGO Animaux

Bingo da Multiplicação


Bianca Moreira Berlofa Lucas

O jogo “Bingo da Multiplicação” foi construído com expressões de multiplicação. Os alunos deveriam marcar, nas cartelas, o resultado de determinada conta através de cálculo mental. Os materiais usados para a construção do jogo foram: cartelas de bingo das expressões de multiplicação; cartões com as respostas para serem sorteadas pelo professor e marcadores.

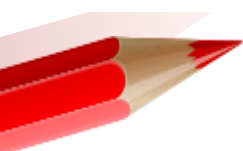
A aplicação do bingo foi na sala do 5º ano da turma “A”, no período matutino, com a participação de duplas e, importante, foi que as crianças tiveram a autonomia para escolherem seus parceiros. Na primeira fase do jogo, foi distribuída uma cartela por dupla, contendo 9 números cada uma, que seriam marcados através de grãos de feijões.

Antes do início do jogo houve uma explicação detalhada sobre as regras do bingo, seu funcionamento e o tempo estimado para toda a atividade.

No momento em que comecei a explicação e mencionei qual seria a atividade todos os alunos ficaram muito animados, pois alguns até mesmo nunca haviam jogado, não conheciam nem o bingo convencional. A turma seguiu as orientações do jogo de forma tranquila e bem-humorada. Conforme ‘cantavam-se’ as peças que continham os resultados, a animação e o burburinho se espalhavam entre todos, a cada peça cantada, estipulava-se um tempo para que pudessem responder às tabuadas e para se passar à segunda fase do jogo teriam todas as questões propostas teriam que estar corretas. Na segunda fase, as contas ficaram mais complexas e as regras foram as mesmas estabelecidas para a



primeira fase do jogo. Foram realizadas duas rodadas, em que duplas diferentes ganharam ao final de cada rodada. O jogo foi um sucesso, todos os alunos gostariam de continuar jogando, mas por conta do tempo, infelizmente isso não foi possível nesta dia.



A aplicação desse jogo se deu porque a sala apresenta muita dificuldade com cálculos mentais relacionados à multiplicação. Com o intuito de treinar e retomar um pouco essa dificuldade é que foi aplicado o bingo da multiplicação, trabalhando com a habilidade prevista para o 3º ano do Ensino Fundamental, dentro do objeto de conhecimento de “Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação” que aborda sobre “construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para cálculo mental ou escrito”. Os objetivos foram: Desenvolver raciocínio lógico matemático; Aprimorar sua rapidez de reação; Memorizar fatos fundamentais da multiplicação; Aperfeiçoar a leitura e escrita de numerais além de interagir com colegas. Por último, relacionar operações matemáticas aos seus resultados.

Quanto ao processo de intervenção, o professor necessita estar atento para garantir o cumprimento e a compreensão das regras do jogo; perguntar ao aluno sobre decisões tomadas ou a serem tomadas, e as estratégias desenvolvidas; solicitar que o aluno justifique suas jogadas e suas análises apresentadas; propor facilitadores e/ou desafios maiores, conforme as necessidades do aluno; incentivar o aluno a “jogar pensando alto”, descrevendo o que pensa e faz, a fim de que o aluno possa identificar os procedimentos e estruturar o raciocínio.



Jornal Escolar


Karina de Almeida Antunes

Na atual geração de alunos, podemos perceber no dia a dia escolar a presença de bordões e comportamentos inspirados pelos “digitais influencers” e “gamers”. Desde os pequenos até os que estão prestes a concluir o ensino médio, encontram-se influenciados por esses artistas da internet, o que se tornou até mesmo uma profissão. Durante rodas de conversas, quando a pergunta é: “O que você deseja ser quando crescer?” pôde-se esperar certamente como resposta: “Eu quero ser YouTuber”.

Tendo isso como ponto de partida, pensei em como trazer essa realidade para dentro da sala de aula. Assim, juntando o tema “Hábitos alimentares”, trabalhado nas aulas de Ciências, com o gênero textual “Notícia”, que fazia parte do cronograma, criamos o “Jornal Escolar”. O trabalho com jornal favorece o contato com a leitura e escrita; a diversidade textual; a situação real de comunicação e, além disso, o aluno tem a oportunidade de conhecer também a organização deste instrumento social de informação.


O jornal foi trabalhado por etapas e foi explicado aos alunos que, assim como nos games que estão acostumados a brincar, o jornal também teria que passar por fases para ser concluído. A primeira parte foi a roda de conversa sobre os hábitos alimentares e depois da manifestação de todos os alunos, foi combinado que fariam uma pesquisa em casa, para um novo debate.

O próximo encontro foi surpreendente! Todos trouxeram as pesquisas e o debate foi recheado de novos conhecimentos. O tema que despertou muito interesse entre os alunos, pois perceberam que têm culturas alimentares diferentes, o que gerou muita repercussão entre eles. O próximo passo foi entender que, para se fazer um vídeo, também temos que fazer um roteiro, combinar o conteúdo



que será divulgado, preparar uma vinheta, organizar um cenário, combinar o vestuário, verificar a iluminação etc. Para tanto, os alunos foram divididos em grupos para elaborar os conteúdos do vídeo e buscarem soluções para todos os itens necessários para a execução do projeto.

Em grupos, puderam analisar suas pesquisas e escolher como apresentariam o tema. Neste momento, os alunos puderam participar de situações que exigiram as habilidades de ouvir com atenção, manifestar opinião, considerar a opinião do colega, selecionar informações, organizar e registrar as informações e as ideias que surgiram nos debates do grupo. Na prática de escrita, produziram textos, analisaram e refletiram sobre o conteúdo a divulgar sob a orientação da professora, planejaram o que iriam escrever, na busca por utilizar as informações de forma coerente, fazer rascunhos, revisar o texto, reler o que escreveram, utilizar a pontuação para garantir a coesão textual.



Houve também um grande desenvolvimento na comunicação oral. Tiveram que planejar as falas, ensaiar e intervir para acertar as eventuais falhas. Na gravação do vídeo, demonstraram uma grande ansiedade para se sentar em frente à câmera, e finalmente desempenhar o tão sonhado papel de “YouTuber”.

Os grupos se apresentaram, alguns deles com um pouco mais de vergonha, mas a maioria totalmente desinibidos e felizes por conseguirem concluir a atividade. Ao finalizar a gravação, todos muito empolgados, esperaram pela edição. A vinheta que foi usada como uma “chamada” para o jornal causou muita euforia, aumentando a ansiedade para finalmente assistir ao vídeo.

O resultado final ficou muito interessante, todos curtiram e puderam ter a sensação de se ver do outro lado da tela. Assim o aprendizado se tornou lúdico, e aconteceu, de maneira natural, espontânea e muito atraente para esses alunos.



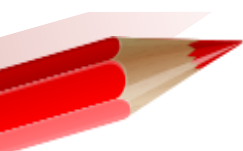
Gamificação: Quiz de Matemática

Joice Aranha Figueiredo

A intenção foi realizar um trabalho chamado “Quiz Matemático”, que pudesse desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação, a capacidade de produzir argumentos convincentes e recorrer aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo. Além disso, possibilitar o aprendiz a enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, expressar respostas e sintetizar conclusões. Interagir com seus colegas de forma cooperativa, conseguir trabalhar coletivamente para responder a questionamentos na busca de soluções para problemas, ouvindo e respeitando o modo de pensar dos colegas e, desta forma aprender com eles.


Para Kishimoto (1994 apud MOURA, 2011, p. 93), o jogo exerce um papel importante no ensino da Matemática “ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança”. Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Consideramos também importante definir quais habilidades queremos desenvolver nos alunos e, por isso, recorreremos à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) com a finalidade de conhecermos melhor as competências e habilidades que poderiam ser desenvolvidas em grupos de alunos, que estão no processo inicial de compreensão das operações matemáticas.



No documento encontramos estas habilidades: (EFO4MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo. (EFO4MA05) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo. Experimentar jogos que haja a relação entre atuante e público (palco e plateia). (EFO4MA08) Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais. (EFO4MA13) Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas. (EFO4MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo em horas, minutos e segundos em situações relacionadas ao seu cotidiano, como informar os horários de início e término de realização de uma tarefa e sua duração (EFO4MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável (BNCC, 2019, p. 223).

Para elaborar o jogo “Quiz Matemático”, examinamos o Plano de Ensino da Professora da Classe para dar continuidade ao que ela estava trabalhando com os alunos e, decidimos explorar no jogo: adição; subtração; resolução de cálculos matemáticos; dúzia e dezena.




Importante ressaltar que todas as atividades propostas envolveram situações do cotidiano. Os materiais utilizados na construção do jogo foram: papéis coloridos para as fichas que continham as situações problemas e EVA para confecção das moedas. A classe foi dividida em 3 grupos de 8 alunos e, explicamos a eles que a meta seria responder corretamente as questões propostas em menor tempo, a cada acerto receberiam moedas confeccionadas por EVA como prêmio. E, a cada rodada as perguntas aumentariam o grau de dificuldade, assim como nos games.

Neste jogo as regras devem ser claras e de fácil entendimento; assim sendo, fizemos um cartaz que poderia ser consultado em caso de dúvida.

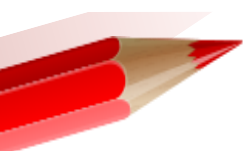


Regras do jogo:

- Os integrantes da classe serão divididos em 3 equipes: Branca, Azul e Amarela;
- Um integrante de cada equipe irá jogar o dado para definir a sequência que os times irão jogar (o maior número tirado será o primeiro);
- Os alunos sorteiam a pergunta de acordo com a sequência de grupos, que será lida pelo guia do jogo;
- Cada grupo terá uma folha para a resolução das questões;
- Cada pergunta deve ser respondida em até três minutos cronometrados;
- Elaborar a conta e registrar para conferência;
- Valores das moedas: Moeda Azul: 5 pontos (resposta correta no tempo determinado); Moeda Cinza: 2 pontos (resposta correta sem o registro da conta); Moeda Amarela: 1 ponto (resposta correta com ajuda da professora).



Os alunos reagiram de forma positiva quando souberam que a atividade da aula daquele dia seria a prática de um jogo que envolveria matemática e também gostaram de saber que poderiam trabalhar com seus colegas durante a atividade. No início do jogo recordamos com a turma sobre algumas nomenclaturas que poderiam lhes causar dúvidas, fazendo anotações na lousa para que pudessem usar caso fosse preciso (Exemplos: 1 dúzia equivale a 12 unidades; 1 dezena equivale a 10 unidades.).



O jogo foi composto por 30 perguntas, 10 para cada grupo. A cada rodada um aluno de cada grupo vinha retirar na mesa uma questão e voltava ao grupo para fazer a resolução. Após resolvida a questão, fazíamos a conferência das respostas, caso a resposta estivesse correta o grupo tinha direito a 3 moedas; caso a resposta estivesse errada, o grupo tinha mais uma chance podendo recorrer à ajuda da professora ou não, porém, nesse caso, só teriam direito a 2 moedas. E assim o jogo foi composto por 10 rodadas.

No final do jogo, levantamos as pontuações na presença de todos os alunos e conferimos juntos qual grupo conseguiu fazer mais pontos durante o jogo. A atividade durou duas horas e teve envolvimento animado de todos os alunos. Percebemos que alguns tinham um pouco mais de dificuldade em solucionar os problemas, mas nada fora de sua capacidade, pois o próprio jogo tinha propositalmente questões um pouco mais difíceis, que os obrigava a ter que pensar qual operação matemática usar, se era uma conta de adição ou subtração (Exemplo: ‘Luciana nasceu em 1964 e tem um irmão 9 anos mais velho. Em que ano nasceu o irmão de Luciana?’).

Analisando o desenvolvimento da atividade percebemos que todos participaram bem, souberam como trabalhar em equipe, procuraram se ajudar, alternaram-se na resolução do problema, quem escolhia as perguntas e, ainda que com relativa desordem, mas sem gerar conflitos, fizeram uma distribuição das tarefas. No geral, acredito que essa prática resultou em grande valia, pois foi uma aula diversificada e divertida, que gerou resultados positivos.



Referências

ALFABETIZAÇÃO e letramento na Brigadeiro. 2014. Disponível em: <http://alfabrigadeiro.blogspot.com/2014/04/jogo-trilha-do-alfabeto.html>. Acesso em: 4 jul. 2019.

BALARDIM, Graziela. **Gamificação nas escolas**: entenda o que é e as vantagens que a prática traz. Disponível em: <http://www.clipescola.com/gamificacao-nas-escolas>. Acesso em: 7 maio 2019.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 20 jul. 2019.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processos**. São Paulo: Cortez, 1996.

GUIMARAES, Sandra Regina Kirchner. Dificuldades no desenvolvimento da lectoescrita: o papel das habilidades metalinguísticas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 19, n. 1, p. 33-45, jan. / abr. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ptp/v18n3/a03v18n3.pdf>. Acesso em: 20 maio 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LA FONTAINE, Jean de. **O leão e o ratinho**. Tradução de Carolina Caires Coelho. São Paulo: Girassol, 2008.

MAPA do Brincar. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/regioes/nordeste> Acesso em: 03 jul. 2019.

MOURA, Manoel Oriosvaldo (org.). **A série no jogo**: do lúdico na matemática. Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Sueli Ferreira de. **Uma lição no zoológico**. São Paulo: Casa Publicadora, 2011.

Sobre as autoras



Licenciandas em Pedagogia pela Universidade de Sorocaba, Bolsistas da CAPES – Programa Residência Pedagógica

- Bianca Moreira Berlofa Lucas
 - Débora Rodrigues
 - Gabriela Ceratti Galdino
 - Giovana Teodoro Ferreira
 - Joice Aranha Figueiredo
 - Joice de Souza Sarzana Mendes
 - Karina de Almeida Antunes
 - Larissa Cristina Martins Marcelino
 - Laura Rodrigues Gomes
 - Lídia dos Santos Andrade
 - Mariana Ferreira de Souza
 - Marina Santos de Oliveira
 - Natália Ferreira Muni
 - Taís Aparecida Cardoso
- 



Professoras Preceptoras

- Eneida Paula Rodrigues de Almeida. Escola Municipal Josefina Zilia de Carvalho, bolsista da CAPES, Programa Residência Pedagógica.
- Valéria Pinto Ferreira. Escola Estadual Professora Izabel Rodrigues Galvão, bolsista da CAPES, Programa Residência Pedagógica.
- Vivian Neris de Andrade. Escola Estadual Laila Galep Socker, bolsista da CAPES, Programa Residência Pedagógica.

Docentes

- Albertina Paes Sarmento. Mestre em Educação e docente do curso de Pedagogia da Universidade de Sorocaba. Coordenadora Institucional do Programa Residência Pedagógica; bolsista da CAPES.
- Maria Angélica Lauretti Carneiro. Mestre e Doutora em Linguística Aplicada em língua materna, docente dos cursos de Pedagogia e Letras da Universidade de Sorocaba.
- Valdelice Borghi Ferreira. Mestre e Doutora em Educação. Docente e Coordenadora do Curso de Pedagogia da Universidade de Sorocaba.



Missão da Universidade de Sorocaba

"Ser uma Universidade Comunitária que, por meio da integração de ensino, pesquisa e extensão, produza conhecimentos e forme profissionais, em Sorocaba e região, para serem agentes de mudanças sociais, à luz de princípios cristãos".

Uniso - (Filiada à Associação Brasileira das Universidades Comunitárias - ABRUC)