

O LÚDICO E A APRENDIZAGEM: OS JOGOS NA SALA DE AULA

Andréa Lourdes Ribeiro

Doutora em Estudos Linguísticos UFMG

O que é jogo?

Prática **cultural** e **social** presente desde a infância que participa da construção da personalidade e dos modos de aprendizagem humana.



- Jogo – atividade com envolvimento **lúdico** que possibilita o jogador interagir e compreender o mundo.

Lúdico = alegre, agradável, livre, espontâneo



- Jogo - regido por regras próprias (relacionadas a regras de convivência social); engajam jogador num mundo imaginário.



Jogo e aprendizagem

Jogo – pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades e capacidades física, cognitiva, perceptual, social.



Jogo em sala de aula

Pode ser uma motivação para o interesse pelos conteúdos escolares de Língua Portuguesa.

Alfabetização + Letramento

Não seria bom dizer que podem ser jogos utilizando a oralidade, a base em material escrito/imagético e podem aparecer em diferentes suportes?

Perspectiva didática

Jogo, educativo ou não, deve ser selecionado a partir de objetivos didáticos claros e definidos. **Supõem também a intervenção do professor ou colegas para auxílio no trabalho de reflexão, para fornecer pistas ou informações.**

Jogos de Alfabetização

JOGOS DE LINGUAGEM

Reflexão sobre as propriedades do **SEA**



objeto de atenção e reflexão (estética, gráfica, sonora, hipertextual), que “brinca” com a **forma** e com o **sentido** das palavras.

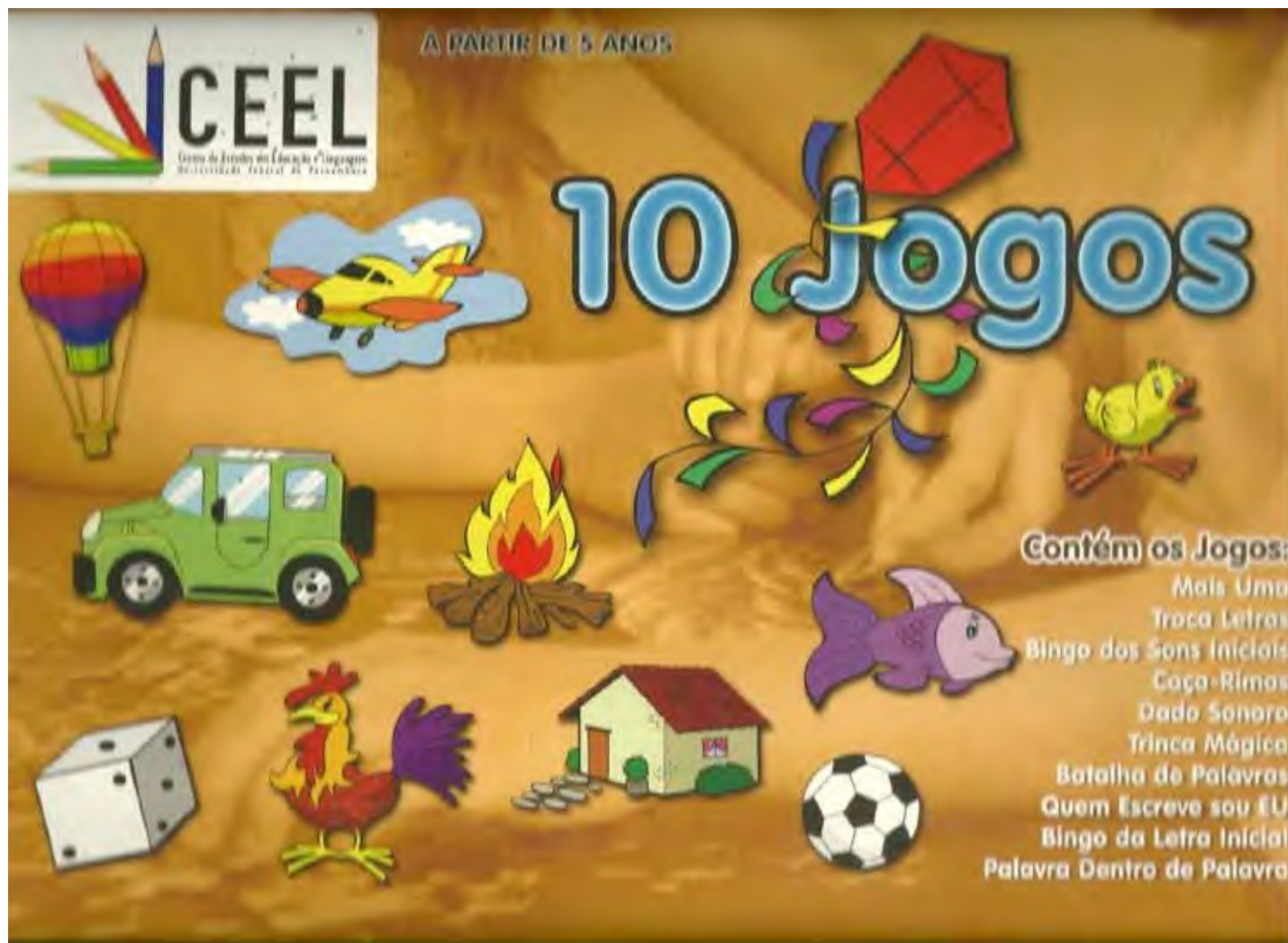
Por que usar os jogos em sala de aula?

Alfabetizandos **podem atuar** como
sujeitos da linguagem



reflexão pragmática e
deleite **com** e **pela** língua escrita

Coletânea Jogos de Alfabetização

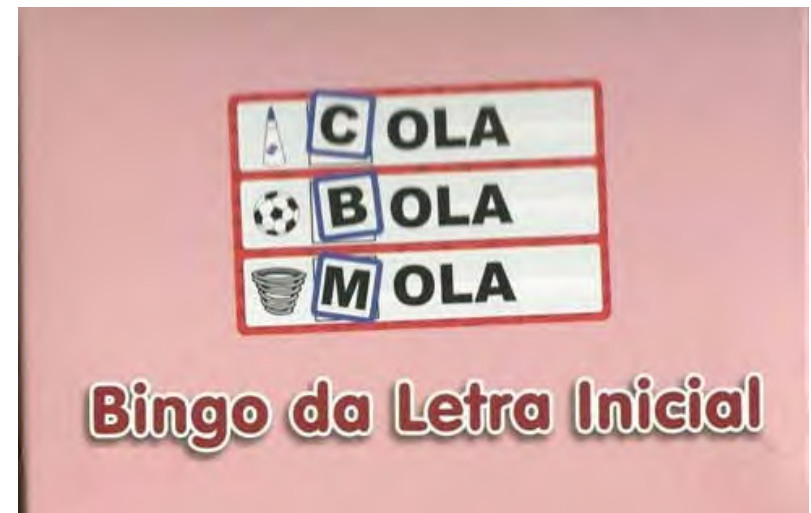


Coletânea Jogos de Alfabetização

- Jogos de análise fonológica



- Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético



- Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas





Jogos são objetos que trazem um saber em potencial, que pode **ser ou não** ativado.

Papel do professor

Professor mediador que **seleciona** o jogo como recurso didático em função de seus objetivos de ensino, que **avalia** se o jogo é suficiente e que **planeja** ações sistemáticas para o aprender.



Momentos de sistematização da aprendizagem

Letramento

Soares (2002, p.145) definiu o letramento como “*estado ou condição de quem exerce as práticas sociais de leitura e de escrita*”, ou seja, condição de quem participa de eventos em que a escrita é parte integrante da interação.

Jogo como gênero

A vivência e o conhecimento de jogos permitem o conhecimento dele enquanto gênero, ou seja:

- prática cultural e social (contexto, atores);
- finalidade é vencer;
- elementos pré-definidos (desafio, recompensa, regras, etc.)

Bingo dos sons iniciais (Cartela do aluno)

Jogadores Meta do jogo:

Vence o jogo quem primeiro completar a sua cartela, marcando todas as figuras.

Jogadores: 2 a 15 jogadores ou duplas

Componentes:

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes às figuras.
- 30 fichas com palavras escritas.
- Um saco para guardar as fichas de palavras.

Regras:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela.
- A professora sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta. (*branco* / *divisão*)
- Os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada, deverão marcá-la.
- O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela.



Sistematização

Sugestão: Preparar **em** coletivamente no quadro negro a lista de palavras vistas no jogo, identificando as sílabas/sons semelhantes:

Bicicleta – **B**iblioteca - **B**igode

Pião – **Pi**olho

Jogos digitais

Gênero textual multimodal (imagem, símbolo, ícone, som, cores, movimento, design)

Seria interessante apresentar uma classificação de tipos, para ver o universo oferecido e para distinguir os pedagógicos dos outros jogos?

Seria bom dar informações sobre modos de busca?

Letramento digital

Soares (2002, p.151) o uso cada vez maior das TICs nas práticas sociais contemporâneas exige do sujeito o letramento na cibercultura, isto é, o letramento digital, compreendido como o estado ou a condição adquirida pelos sujeitos que se apropriaram de computadores, tablets, celulares, dentre outros, para exercer práticas de leitura e de escrita em ambiente digital.

Site www.escolagames.com.br que disponibiliza online gratuitamente jogos digitais educativos.



O Melhor Material Pré Vestibular Do Brasil

A Melhor Aprovação FIVE
Materiais 100% Específicos

Clique Agora!

www.livrosdecursinhos.com.br

Anúncios Google

Página Inicial

Jogos Educativos

Nossa Proposta

Fale Conosco

Cadastre-se e receba
as nossas novidades.

Digite seu email

ok

Nossa Proposta

ESCOLA GAMES é um site gratuito de jogos educativos para crianças a partir de 5 anos e todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando.

Na versão atual do site há 33 jogos cujos temas se relacionam à língua portuguesa, à matemática, à geografia, à história, ao inglês e ao meio ambiente.

Isso é apenas o começo! Nossa equipe trabalha para trazer atualizações mensais, ampliando e melhorando a qualidade desses jogos educativos.

Sua ajuda é muito importante para que nosso projeto continue crescendo, caso você encontre algum erro ou tenha alguma sugestão, por favor, entre em [contato](#).

Agradecemos seu interesse pelo ESCOLA GAMES, em nome de todas as crianças que são beneficiadas por essa iniciativa.



Top 10

- > 01 - Tabuada do Dino
- > 02 - Meios de Transporte
- > 03 - Cores da Moda em Inglês
- > 04 - Fábrica de Palavras
- > 05 - Brasil na Copa
- > 06 - Sopa de Letrinhas
- > 07 - Ditado
- > 08 - Eu Sei Contar
- > 09 - Formas e Desenhos
- > 10 - Pesca Letras



“Dicas para educadores”

Sugere objetivos pedagógicos para o trabalho do professor em sala de aula que contemplam apenas conhecimentos da aquisição da escrita (memorização vogais).

BRINCANDO COM AS VOGAIS

Complete as lacunas com vogais para formar as palavras indicadas no desenho. No final, você pode mostrar que conhece todas essas letras, usando o martelo para bater nos palhaços que trazem vogais para o picadeiro.

Jogo educativo online com palavras e vogais.

Dica para o educador

Jogo excelente para auxiliar na memorização da escrita das vogais, em letra de forma. Se o professor quiser, depois da brincadeira, pode enriquecer a aula com a escrita das vogais também em letra cursiva.

Além disso, o jogo leva a criança a se concentrar para acertá-las também, quando elas aparecerem estampadas na roupa do palhaço.





[Página Inicial](#) [Jogos Educativos](#) [Nossa Proposta](#) [Fale Conosco](#)

Receba nossas novidades!

Digite seu email

ok



Áreas

M P I G H CG C

Níveis

1 2 3

BRINCANDO COM AS

VOGAIS

JOGAR

aJuda

Desligar áudio

BRINCANDO COM AS

VOGAIS

Fase 2/5

complete a Palavra, usando VOGAIS nos quadros abaixo.

D _ D _

ouvir novamente

A E I O U

Desligar áudio

BRINCANDO COM AS

VOGAIS

Fase 2/5

complete a Palavra, usando VOGAIS nos quadros abaixo.

D A D U

TENTAR NOVAMENTE

ouvir novamente

A E I O U

Desligar áudio

BRINCANDO COM AS

VOGAIS

Fase 2/5

PARABÉNS!
VOCÊ ACERTOU.

D A D O

A E I O U

Desligar áudio

BRINCANDO COM AS
VOGAIS



Use o martelo
Para acertar
somente as VOGAIS!

Desligar audio

BRINCANDO COM AS
VOGAIS

Pontos **14** Tempo **00:29**



Ligar audio

BRINCANDO COM AS
VOGAIS

Pontos **1** Tempo **00:39**



Desligar audio

BRINCANDO COM AS
VOGAIS

Pontos **1** Tempo **00:00**

FIM DE JOGO!

VOCÊ PASSOU POR TODAS AS ETAPAS !

JOGAR NOVAMENTE

+ JOGOS

Desligar audio

Referências

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: CEALE, Autêntica, 2005.

FERREIRO, Emilia & TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas: Porto Alegre, 1985

GEE, James P. (2004) **What video games have to teach us about learning and literacy?** New York, Palgrave Macmillan.

PRENSKY, Marc. **“Don’t bother me mom – I’m learning!”**: How computer and video games are preparing your kids for 21st Century success – and how you can help!. Paragon House: St. Paul USA, 2006

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura. In: **Revista Educação e Sociedade**. Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.