



JOGOS EDUCATIVOS NA ARTICULAÇÃO DE SABERES E CONCEITOS NO TEMPO INTEGRAL

Carla Hickenbick¹
Livia Secco²
Lisiane Correia³
Bruno Zineli Pereira⁴
Rita Zanfira⁵
Valentina Sidri Rasia⁶

Escola/Instituição: Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Trabalho e Educação

1. Introdução

Uma das metas presentes no Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024 é a Meta 6 que refere-se à oferta de Educação em Tempo Integral. O objetivo desta meta é garantir que pelo menos 50% das escolas públicas brasileiras ofereçam essa modalidade, atendendo, no mínimo, 25% dos alunos da Educação Básica. A Educação em Tempo Integral, na prática, significa uma jornada escolar mais longa, com duração média de sete horas diárias ou trinta e cinco horas semanais, e com atividades complementares, além do Currículo Regular.

Caminhando ao encontro da Meta 6, no ano 2024 a Secretaria Municipal de Educação de Bozano, aderiu ao Programa Escola em Tempo Integral, do Governo Federal, que fomenta a criação de matrículas em tempo integral em todas as etapas e modalidades da Educação Básica.

Assim, a Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber, localizada na Região Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, iniciou a implantação do Tempo Integral, no Ensino Fundamental Anos Iniciais. A turma do 2º ano, etapa de consolidação do processo

¹ Professora de Ensino Fundamental - Anos Iniciais na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber, Bozano/RS. Carla.hickenbick1989@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Pedagogia (Unijuí). Estagiária na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber, em Bozano/RS. liviasecco09@gmail.com

³ Acadêmica do curso de Licenciatura em Pedagogia. Estagiária na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber, Bozano/RS. lisianecorreia92@gmail.com

⁴ Criança da turma do 2º ano Ensino Fundamental - Anos Iniciais, da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber. E-mail: escolapedrocostabeber@bozano.rs.gov.br.

⁵ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Artes. Estagiária na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber, Bozano/RS. ritazamfra@hotmail.com

⁶ Criança da turma do 2º ano Ensino Fundamental - Anos Iniciais, da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber. E-mail: escolapedrocostabeber@bozano.rs.gov.br.



de alfabetização, foi a contemplada por apresentar em avaliações externas lacunas de alfabetização.

O Tempo Integral tem como objetivo elevar a qualidade de ensino, ampliando tempos, espaços e oportunidades de aprendizagem no ambiente escolar. Inclui não só o aprendizado intelectual, mas também o desenvolvimento emocional, físico, social e cultural.

Pensar na Escola em Tempo Integral, trata-se de uma visão de ensino e aprendizagem que reconhece a instituição em seu potencial democrático e acolhedor. Contudo, tem como particularidade a carga horária estendida, contemplando em dois turnos por dia letivo. Sendo realizado nos turnos o Currículo Regular e o Currículo Diversificado. O Currículo Diversificado na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber passou a englobar ações de Literatura, Arte e Musicalização, Educação Física, Língua Inglesa, Brincarolando, Jogos Educativos, Educação Alimentar e Nutricional e EducaMente.

Dentro do Currículo Diversificado, há uma maior participação ativada por parte das crianças no que se refere aos Jogos Educativos. O mesmo tem como objetivo estimular o aprendizado das crianças por meio de jogos, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e motor de forma lúdica. Proporcionar a autonomia e criatividade, permitindo que as crianças criem seus próprios jogos, desenvolvendo o pensamento crítico, a imaginação, trabalho em equipe e resolução de problemas.

2. Caminho Metodológico

Neste trabalho foi utilizada a metodologia qualitativa, no formato de relato de experiência referente às particularidades e interesse sobre a construção de jogos envolvendo crianças de 7 e 8 anos de idade, matriculadas em uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais em Tempo Integral. Foram planejadas ações baseadas no interesse das crianças, envolvendo a criatividade, atenção e a concentração. Os Jogos Educativos estão programados para acontecer semanalmente, duas horas, durante todo o ano letivo.

Para o desenvolvimento das aulas foram realizadas até o momento algumas ações significativas:

1ª ação: Conversar com as crianças sobre a importância dos jogos e a diferença de jogo e brincadeira;

2ª ação: Construção de uma “Caixa de Jogos” para cada criança;

3ª ação: Jogo do Bingo - Construção da cartela do bingo;

4ª ação: Construção de jogo com materiais alternativos com o apoio da família e socialização com a turma;

5ª ação: Listar os jogos educativos para serem construídos nas aulas pelas crianças.

3. Resultados e Discussões

Na turma do 2º ano do Tempo Integral, as crianças estão em uma fase importante do processo de alfabetização e também de desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Os jogos fazem parte da infância, mas muito mais do que apenas diversão, os jogos têm papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

A primeira ação de conversa com as crianças sobre a diferença de jogo e brincadeira foi fundamental pelo fato de abrir discussões que o jogo reside na estrutura e nas regras, que



possui regra predefinida e um objetivo final, enquanto a brincadeira é mais livre, com regras opcionais ou que podem ser criadas durante a ação, focando mais na diversão e expressão. Nesse sentido, a autora Teixeira (2014) destaca que o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada que envolve regras. Assim, o jogo é um espaço em que as crianças lidam com regras e conflitos, aprendem sobre ganhar e perder, analisam situações, refletem sobre como agir, trabalham em equipe e expressam emoções, entre outras.

A segunda ação de construção de uma “Caixa de Jogos” para cada criança, cabe destacar o envolvimento das mesmas e a oportunidade delas em ter o seu material e acesso a diferentes tipos de jogos que serão construídos no decorrer do ano, pois o objetivo da construção da caixa é possibilitar que todas as crianças tenham acesso a jogos e que possa ser estendida às ações também com as famílias.

A terceira ação de construção da cartela do jogo de bingo possibilitou desenvolver diferentes habilidades e conceitos.

Figura 1 – Bingos sendo construído pela criança



Fonte: Arquivo das autoras.

Na construção das cartelas para o jogo de bingo foi possível desenvolver conceitos matemáticos de linha, coluna, sequência numérica, maior, menor, antecessor, sucessor, além de desenvolver a autonomia, expressões emoções e seguir regras. O jogo reside no seu potencial para promover o desenvolvimento integral das crianças. Assim o jogo é capaz de oferecer um ambiente lúdico e prazeroso que facilite a aprendizagem, a interação social e a construção de conhecimentos.

Já a construção de jogos com materiais alternativos com o apoio da família, quarta ação, teve o foco em abordar temáticas relacionadas a origem dos diferentes materiais utilizados na construção, membros da família que auxiliaram na elaboração, regras e descrição do jogo (Figura 2).

Figura 2 – Jogos construídos com materiais alternativos



Fonte: Arquivo das autoras.

O envolvimento da família foi o destaque, por buscar aproximar cada vez mais escola e família. Em sala de aula as crianças tiveram a oportunidade de socializar os jogos construídos apresentando os resultados para a turma. Durante a construção é possível proporcionar um ambiente de aprendizado lúdico, incentivando as crianças a desenvolverem a criatividade, autonomia e capacidade de resolver problemas buscando soluções a partir do que tem disponível ao seu alcance.

A quinta ação, pensando em dar vez e voz para as crianças no ambiente escolar, as mesmas listaram os jogos educativos para serem construídos no decorrer das aulas. Na oportunidade foram exploradas habilidades de leitura e escrita, bem como pesquisas utilizando a internet e computadores de nomes e sugestões de jogos.

A autora Frindmann (2020) destaca a importância de investir e se aprofundar em processos de escuta das crianças para construir novos conhecimentos, originados a partir das vozes e expressões das mesmas. O jogo possibilita que as crianças tornem-se aprendizes do que elas pensam, acreditam, comunicam e criam por meio das interações que o jogo proporciona. Assim a sua utilização no ambiente escolar possibilita ao sujeito desenvolver-se de forma integral.

4. Conclusão

Sendo assim, a inserção dos Jogos Educativos no Currículo Diversificado tem contribuindo para o desenvolvimento de conceitos de diferentes áreas do conhecimento, de forma prazerosa e envolvente. Além disso, o uso de jogos na aprendizagem possibilita a personalização do ensino, atendendo diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. Crianças que aprendem melhor por meio da experimentação ou do visual encontram nos jogos uma forma acessível e motivadora de compreender conceitos e desenvolver habilidades de leitura.

5. Referências



FRIEDMANN, Adriana. **A Vez e voz das crianças: escutas antropológicas e poéticas das infâncias**. 1ª Edição. São Paulo: Panda Books, 2020.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos Brinquedos e Brinquedoteca**. 3ª edição. Rio de Janeiro, 2014.