Diversidade da Língua Materna, ou seja, a Língua Portuguesa como um Grande Desafio para a Aprendizagem.

EDUCATIONAL METHODOLOGIES AND PRACTICE: THE TEACHING- LEARNING PROCESS IN THE EDUCATION OF PORTUGUESE LANGUAGE AND ENGLISH LANGUAGE EDUCATION
SUBTITLE

ABSTRACT

It can be seen that the English Language Teaching Methodology is currently loaded with criticism and questions. Therefore, the purpose of this article is to analyze the factors that make this language so relevant in the Modern World, focusing on describing and analyzing how the Bilingual Teaching-Learning Relationship of Portuguese and English has been linked to Literacy and Literacy and, above all, identifying the Contributions in the Teaching-Learning Process of Bilingual Education that can contribute with Teaching Methodologies and Didactic- Pedagogical Techniques to allow the Process of Completing the Act of Literacy and Literacy in the Initial Series of Teaching Fundamental. In other words, to address the Educational Practices in the Teaching-Learning of Portuguese and English. From the Traced Reference it is possible to say that the issues that hinder the Idealization of English in Public Schools come from the Difficulties of Teachers in transmitting their Knowledge and the use of Differentiated Methodologies and from the Students of the lack of Previous Phonological Knowledge and Problems Inherent to Teaching Public so well characterized in Brazil.

KEYWORDS: Teaching-Learning; English language; Methodology.

REFERÊNCIAS

CAGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetizando sem o ba-be-bi-bo-bu. São Paulo: Scipione, 1998.
DEO, Aldisnéia Santos Rossi De; DUARTE, Luiza Maria. Análise de livro didático: as diversas abordagens e métodos aplicados ao ensino de língua estrangeira. Revista Eletrônica Unibero de Produção Científica, set. 2004. Disponível em:< http://www.unibero.edu.br/ >. Acesso em: 24 de Julho de 2020.
KATO, Mary. O aprendizado da leitura. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
. No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística. 5.ed. São Paulo: Ática, 1995.

LEITE, S. A. S. Alfabetização e letramento: contribuições para as práticas pedagógicas. Campinas, Komedi/Arte Escrita, 2001.
SIQUEIRA, Sávio. O desenvolvimento da consciência cultural crítica como forma de combate à suposta alienação do professor brasileiro de inglês. Revista Inventário, n.4, jul. 2005.
SMOLKA, Ana Maria Bustamante. A criança na fase inicial da escrita: A alfabetização como processo discursivo. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
SOARES, Magda B. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2006.
. Letramento: como definir, como avaliar, como medir. In: .
Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2006.
. Alfabetização e letramento. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.
VIEIRA, Renata Christina. Dificuldades ortográficas: História de uma intervenção. Disssertação (Mestrado em Lingüística) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro
– Instituto de Letras, Rio de Janeiro, 2007.
VIEIRA-ABRAHÃO, Maria Helena. Conflitos e incertezas do professor de língua estrangeira na renovação de sua prática de sala de aula. Tese (Doutorado) - IEL, Unicamp, Campinas/SP, 1996.

O JOGO COMO PROPOSTA EDUCATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MICHELLA VASCONCELOS DE OLIVEIRA

RESUMO
Este artigo traz como temática o jogo como proposta educativa na Educação Infantil. Com isso, seu objetivo é compreender de que maneira os jogos podem auxiliar no desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança. Objetiva também refletir sobre a dimensão que os jogos representam para as crianças, analisar como os jogos interferem no desenvolvimento afetivo da criança, bem como descrever as práticas de ensino com jogos. Para isso, esse artigo responde a seguinte questão: Como os jogos na Educação Infantil podem favorecer o desenvolvimento e aprendizagem da criança? Para tanto, utiliza-se da metodologia aplicada, de natureza bibliográfica e de caráter qualitativa, fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos e revistas científicas. Assim, entende-se que, jogando, os alunos podem expressar seus sentimentos, aprender a respeitar as regras, serem respeitadas, se colocar no lugar do outro e expor seus relacionamentos diá-

rios. O jogo permite que o professor use trabalhos concretos ou abstratos, permitindo que as crianças realizem as atividades propostas de diferentes maneiras e formas, de modo a obter um aprendizado significativo e interessante.
PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Crianças; Regras; Educação Infantil.

ABSTRACT
This article brings the game as an educational proposal in Early Childhood Education. With this, its objective is to understand how games can help in the development of the child's teaching-learning. It also aims to reflect on the dimension that games represent for children, to analyze how games interfere with the affective development of the child, as well as to describe teaching practices with games. To this end, this article answers the following question: How can games in Early Childhood Education foster children's development and learning? To do so, it uses the methodology applied, of a bibliographic nature and of a qualitative nature, based on the reflection of reading books, articles and scientific magazines. Thus, it is understood that by playing, students can express their feelings, learn to respect the rules, be respected, put themselves in the place of the other and expose their daily relationships. The game allows the teacher to use concrete or abstract works, allowing children to carry out the proposed activities in different ways and forms, in order to obtain meaningful and interesting learning.
KEYWORDS: Games; Children; Rules; Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

A introdução de jogos na aplicabilidade educacional pode desenvolver diversas atividades que auxiliam no aprendizado incontável e ampliam a rede construtiva e significativa das crianças. Neste processo de aplicação ao ensino, o que importa não é apenas o produto da atividade, ou seja, o resultado da atividade, mas também o próprio momento da atividade. Por isso, é muito importante que a Educação Infantil crie um espaço mais favorável para as crianças e ofereça uma variedade de jogos emocionantes e adequados para garantir a continuidade entre a vida familiar e escolar, que trate os jogos como uma onda ativa e, em seguida, forneça espaço e faça descobertas para que os alunos tenham a oportunidade de escolher e tomar a iniciativa.

Contudo, esse artigo se justifica por trabalhar com jogos como estratégias metodológicas que desempenham aprendizagens com qualidade, pensando nas diferenças e equidade juntamente com as demais crianças que interagem nas aulas. Assim, os estudos podem oferecer relação à valorização do jogo como mais um recurso da aprendizagem de crianças.

Com isso, seu objetivo é compreender de que maneira os jogos podem auxiliar no desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança. Objetiva também refletir sobre a dimensão que os jogos representam para as crianças, analisar como os jogos interferem no desenvolvimento afetivo da criança, bem como descrever as práticas de ensino com jogos.

Considerando o referido contexto, esse artigo busca responder ao seguinte questionamento: Como os jogos na Educação Infantil podem favorecer o desenvolvimento e aprendizagem da criança?

Entende-se que, jogando, os alunos podem expressar seus sentimentos, aprender a respeitar as regras, serem respeitadas, se colocar no lugar do outro e expor seus relacionamentos diários. Acredita-se também que o jogo permite que o professor use trabalhos concretos ou abstratos, permitindo que as crianças realizem as atividades propostas de diferentes maneiras e formas, de modo a obter um aprendizado significativo e interessante.

Para tanto, utiliza-se da metodologia aplicada, de natureza bibliográfica e de caráter qualitativa, fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos e revistas científicas, da base de dados do Google Scholar e outras fontes de pesquisa.

O JOGO NO CONTEXTO PEDAGÓGICO E PSICOPEDAGÓGICO

Historicamente, a importância de as crianças aprenderem enquanto se divertem é longa. Aos olhos dos gregos e romanos, os jogos eram a parte central da educação.

Por um longo tempo, as pessoas acreditavam que o jogo poderia levar ao trabalho. Com o surgimento de novas escolas, os educadores começaram a adotá-lo. No entanto, ele precisa de atenção nesse propósito de ensino, uma vez que as situações lúdicas são benéficas para as crianças desenvolverem seu autocontrole, criatividade, afirmação de personalidade e imprevisibilidade.

Segundo a pesquisa de Bossa (2000), a psicopedagogia fundamenta-se no estudo do processo de aprendizagem e suas adversidades, por isso possui as características de prevenção e tratamento. Preventivamente, deve atuar não apenas no ambiente escolar, mas também atingir a família e a comunidade, apresentando as diferenças nas etapas do desenvolvimento para que eles consigam entender e compreender suas próprias características, evitando a necessidade de atitudes ou ideias inadequadas para a idade.

Na educação, o uso de programas que estimulam atividades psicomotoras (principalmente através dos jogos) pode permitir que as crianças apresentem atividades mentais durante o jogo, atingindo um nível que somente a motivação intrínseca pode alcançar. Ao mesmo tempo, facilita a concentração, atenção, participação e imaginação. Como resultado, a criança fica mais calma, relaxa e aprende a pensar, o que estimula sua inteligência. Com os novos esportes escolares e novos conceitos de ensino, cada vez mais o uso do jogo pode simplificar as tarefas das crianças em idade escolar.

Bossa (2000) apontou que os psicopedagogos também devem estar preparados para lidar com possíveis respostas a determinadas tarefas, como resistência, impedimento, sentimento e erros. Não devem parar de pesquisar, entender, aprender e compreender essas crianças ou adolescentes de maneiras diferentes para se tornarem mais completas porque elas não atendem às expectativas de seus pais e professores.

As crianças absorvem ou interpretam a realidade por si mesmas, o que confere ao jogo um grande valor educacional. Nesse sentido, recomenda-se que a escola deixe a criança desempenhar um papel de ferramenta para que ela possa absorver a realidade intelectual por meio de jogos, para que a mesma realidade não pertença exteriormente à sua inteligência.

ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE JOGOS DE REGRAS

O objetivo desse tipo de aprendizagem é desenvolver trabalhos didático-científicos, enfocando o construtivismo escolar. Conforme a teoria de Piaget (1946), o jogo faz parte do universo infantil, e a criança em idade pré-escolar não tem muito compromisso com os conteúdos escolares, dando espaço ao jogo, que é visto e valorizado como brincadeira, devaneio ou passatempo, visto que, para o autor, quando a criança inicia o “primeiro grau”, a própria sociedade exige que a criança assuma maiores compromissos com os conteúdos escolares, negligenciando as atividades com jogos, que possibilitaria a produção de conhecimentos a respeito de objetos e acontecimentos.

Ao observar suas ações no jogo, os professores podem descobrir que seus recursos de pensamento são: caminhos percorridos, tentativas de identificá-los e superá-los, hipóteses, estratégias de ataque e defesa etc., além de quais posturas podem ser observadas, como adoção, relacionamento com amigos, reações apresentadas e como lidar com materiais.

Caiado e Rossett (2009, p.94) acreditam que, de um modo geral, a maneira de organizar a vida pode efetivamente promover esse desenvolvimento, mas não se pode ignorar que a posição priorizada dos jogos de regras no dia a dia também ajuda a alcançar esse objetivo.

O jogo não deve substituir as atividades escolares, mas pode ser considerado como mais um recurso disponível para o processo de aprendizagem, auxiliando a compreensão de conceitos muito abstratos para a criança e exigindo uma ação tão intencional e comprometida quanto as que deve realizar para cumprir tarefas.

Na perspectiva de Caiado e Rossett (2009, p.94), vale ressaltar que diferentes formas de jogos de regras são inseridas no cotidiano das escolas. De acordo com as autoras, essa inserção é realizada de forma mais contínua e universal, não só reservada ao entretenimento, nem dedicada ao trabalho docente, cujos objetivos e intervenções são mais voltados para os coletivos. As autoras também acreditam que os lugares, os ambientes e as situações também fornecem regras para o jogo.

Em relação ao atendimento psicopedagógico, o jogo também poderá servir como um instrumento de diagnóstico, pois, por meio deste, tem-se acesso ao pensamento infantil e é possível conceituar quais os métodos de intervenção.

Sendo assim, é fundamental aproveitar alguns momentos de jogo para criar situações-problema a serem solucionadas pela criança, transformando certas situações em questões a serem analisadas, colaborando também para melhorar seu desempenho.

Do ponto de vista do jogo, os erros não são considerados “defeitos”, mas respostas possíveis, características do nível de desenvolvimento da criança.

O jogo é uma situação em que erros de análise de tarefas podem ser permitidos, caracterizado por uma série de ações que podem ou não ser favoráveis à vitória. A criança não percebe a contradição em seus movimentos, e esse erro não é um problema a ser superado. Erros ou “movimentos desfavoráveis” podem causar desequilíbrio, isto é, atrair a atenção do jogador e exigir uma mudança de tática. Nesse sentido, o aluno percebe um movimento errado e tenta superá-lo. Há também um entendimento do problema: quando o professor pode escolher a melhor ação, reduzir a frequência de exercícios da criança, o jogo o ajudará a crescer e a entrar em um nível superior. Nesse caso, é possível ao professor fornecer apoio às crianças que perderam o senso de desafio devido a outro desafio, fazem bom uso do jogo e eliminam as crianças que o impedem de vencer.

Contudo, as emoções negativas do fracasso podem ser um a ótima oportunidade para o professor ajudar as crianças a fazerem acordos construtivos.

Ao jogar em uma sala de aula, o papel de um adulto é crucial. Seu trabalho deve ser investigar as maneiras de pensar das crianças para ajudá-las a entender o conteúdo da escola e superar suas dificuldades. Cabe aos adultos definir o "tom" do desafio, adaptar a atividade às crianças e prestar atenção à manutenção desse tom, para impedir que os jogos se tornem outra tarefa obrigatória.
Portanto, "qualquer um pode obter conhecimentos através das características, exercícios, símbolos e regras do jogo" (MACEDO, 1995, p. 6). Depois de entender os tipos e características dos jogos, os professores precisam usar melhor essa ferramenta como um recurso pedagógico. Os conceitos correspondentes são essenciais para o conhecimento e uma situação necessária para o processo da aprendizagem.

EXEMPLOS DE JOGOS EDUCATIVOS

Na prática com dois jogos de regras, o objetivo principal é oferecer meios para tentarem modificar sua relação com o conhecimento. A ideia central é apresentar algumas possibilidades de aproximar aspectos teóricos à prática com jogos, já que estes são considerados como sendo agentes que promovem o desenvolvimento infantil e auxiliam a aprendizagem escolar.

De acordo com Oliveira (2002), o jogo é um recurso privilegiado do desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos.
Podemos citar o jogo Ta-te-ti: aprendendo a respeitar limites, é um jogo para dois participantes que tem como objetivo colocar três peças em linha horizontal, vertical ou diagonal. O desafio consiste em realizar a tarefa antes que o adversário possa fazê-lo. O material do jogo é consiste por um tabuleiro quadrado no qual são traçados quatro segmentos e três fichas para cada jogador. As linhas encontram-se em nove pontos que serão os lugares a serem ocupados pelas peças durante o jogo.
Tudo isto pode colaborar para ela aprenda a conviver socialmente, melhorando a qualidade de suas relações com os colegas e adultos. Nesse sentido, o jogo ensina a criança a lidar com limites, e esta conquista vai gradativamente sendo transferida para outras situações.
Para Kishimoto (1993), o jogo educativo, utilizado nas aulas, muitas vezes pode modificar os critérios e valorizar mais o produto, sobre a aprendizagem de noções e capacidades, a autora afirma: "o jogo só pode ser jogo quando selecionado livre e espontaneamente pela criança."(KISHIMOTO,1993,p. 95).
Outro exemplo é o Tangran, um jogo originário da China, apresenta um material muito simples apesar de sua profunda complexidade. É integrado por cinco triângulos, um paralelogramo e um quadrado. O jogador tem como objetivo construir uma figura que corresponde a um modelo dado, obedecendo à regra de sempre usar as sete peças do jogo.
O grande desafio do Tangran é a busca de soluções pois, para construir as figuras, aquele que joga precisa descobrir qual a constância das relações que há entre as peças. Estas mantêm uma estreita relação geométrica: o triângulo é a metade do paralelogramo, do quadrado e do triângulo médio, além de ser um quarto do triângulo grande, que é também o dobro do médio.
As pessoas que aprendem a construir relacionamentos aprenderão a fazê-lo sob quaisquer circunstâncias, para que possam usá-lo na escola, especialmente na vida.
Propor situações com jogos em sala de aula psicopedagógica é pelo menos duplamente vantajoso. Por um lado, desperta o interesse e a atenção das pessoas, desafia o raciocínio e incentiva a postura positiva das crianças. Por outro lado, representa a possibilidade real de entender seus pensamentos através da estratégia adotada.
Portanto, o jogo é uma atividade que pode minimizar a renda: é adequado para qualquer pessoa, independentemente de sexo, idade ou nível socioeconômico, o jogo pode ser um ponto de partida para a escola. Mas o sucesso da arte e do trabalho pertence a todo profissional que se atreve a experimentar esse tipo de aventura.

A APRENDIZAGEM COM JOGOS MATEMÁTICOS

A matemática se tornou uma área voltada para o ensino com jogos, mas a ênfase em materiais específicos e materiais estruturados como recursos de ensino ainda é comum. Gradualmente, as pessoas perceberam que as variáveis envolvidas no ensino de matemática vão além do simples ato de transmitir conhecimento.
Os conceitos de epistemologia e psicologia voltados para a aprendizagem real fornecem definições mais precisas para os conceitos de jogos e aprendizagem de matemática, e a brincadeira, neste caso, de modo que o conceito de composição do conhecimento seja valorizado no ensino de matemática.
No contexto da psicopedagogia ou educação, os jogos são de grande importância porque podem estudar, diagnosticar e solucionar dificuldades, independentemente de sua natureza emocional, cognitiva ou psicomotora. Esses objetivos servem para exercícios, símbolos, regras e jogos de construção, embora, de um modo geral, a psicopedagogia construtivista esteja muito interessada em jogos, jogos que geralmente merecem atenção especial por se-

rem considerados formas de entender e interferir nos processos cognitivos das crianças.
Macedo (1995) defende a hipótese de que o jogo de regras e o jogo de construção são ricos, criando um ambiente de observação e diálogo no processo de pensar e construir conhecimento com base nas limitações das crianças.
Nesse caso, a análise do comportamento permite aos sujeitos enriquecer sua estrutura mental e romper o sistema cognitivo, que determina se os meios para produzir um determinado resultado são insuficientes ou inadequados. As ações erradas constituem uma excelente oportunidade para a intervenção dos psicopedagogos, que se voltam para erros analíticos, ou seja, o comportamento da criança compromete os resultados e estratégias esperados, ou ainda, a maneira como o jogo é definido para o objetivo final.
Macedo (1995) preparou vários jogos que foram observados por esta concepção e, atualmente, são utilizados em cenários clínicos, em escolas e até em pesquisas. Dentre eles, incluem-se: Dominó, Ta-te-ti, Pega-varetas, Jogo de 4 cores, Senha.
Ao estabelecer ou inventar regras, observe a organização do jogo e a prática das regras. Ao jogar, a coordenação do jogo e a maneira como as crianças os entendem serão analisadas de acordo com as regras para obter melhor desempenho. No sentido de exploração, ação e compreensão, diferentes relações quantitativas, invariância, classificação e série e a propriedade comutativa da adição são algumas situações apresentadas aos psicopedagogos.
Embora enfatizem os objetivos cognitivos decorrentes da aplicação, seja na aprendizagem de conceitos ou como meio de intervir nos comportamentos de aprendizagem, eles não afetam as emoções implícitas no próprio trabalho. O comportamento do jogo é entendido como uma vitalidade cheia de motivação, interesse e desejo.
Dessa forma, a utilização de jogos no contexto educacional de crianças com problemas de aprendizagem pode produzir dois efeitos: por um lado, pode garantir o interesse e a motivação dos alunos, reclamados pelo professor por um longo tempo e, por outro lado, pode capacitá-los a construir ou melhorar suas ferramentas cognitivas e promover a aprendizagem de conteúdo. Muitas vezes, devido à falta de oportunidade, os alunos são acusados de fracasso, e esses fracassos os levam ao desespero, à evasão e à repetição.

ANÁLISE DAS VANTAGENS E DESVANTAGENS DO USO DE JOGOS EDUCATIVOS NAS ESCOLAS

Os jogos podem explorar vários aspectos, como esportes, jogos simbólicos e jogos de construção. Os Jogos que atraem raciocínio prático, discriminação e conexão ideológica são propícios à aquisição de comportamento cognitivo. Jogos que exploram a aplicação de regras, posição, destreza, velocidade, poder e atenção contribuem para o desenvolvimento de habilidades funcionais. Já os jogos que ajudam a construir autoconfiança, autonomia e iniciativa contribuem para a aquisição de comportamento emocional.
Uma das vantagens é que os jogos educacionais despertam o interesse das pessoas e permitem que atividades individuais ou em grupo permitam aos alunos liberar emoções, aprender conceitos e ingressar no mundo social.
Um jogo bem projetado e usado corretamente tem muitas vantagens, incluindo: conteúdo fixo, mesmo para aprendizado; permite a tomada de decisões e a avaliação; dá sentido à conceitos incompreensíveis; exige participação ativa; socializa e incentiva o trabalho em equipe; estimula e desperta a criatividade, a consciência crítica, participação, competição saudável e alegria de aprender.
Os jogos bem projetados devem ter as seguintes características: atraentes, agradáveis e fáceis de usar. Os alunos devem ser capazes de entender o funcionamento do jogo, os comandos mais básicos e as opções de navegação sem maiores dificuldades, além de poder se orientar rapidamente, ou seja, todas as opções precisam levar a algum lugar.
De fato, os jogos educacionais podem estimular o desenvolvimento da capacidade cognitiva e ajudar a desenvolver estratégias de solução de problemas.
Após a fase inicial do jogo, os alunos demonstraram gradualmente uma visão muito pessoal de alcançar o objetivo proposto, o que significa que ganhos cognitivos ocorrerão gradualmente.
O ensino de jogos em si não é um conceito novo, a introdução de computadores na educação permite que os designers de ensino incorporem elementos de jogos no desenvolvimento de materiais de ensino.
Atualmente, os cursos de treinamento podem ser oferecidos sob demanda pela Internet e educação a distância, e é fácil desenvolver e implementar jogos interativos com conteúdo educacional, de modo a obter aprendizado assíncrono e interação em tempo real de populações geograficamente dispersas, para que um aluno não possa brincar apenas com máquinas, ele também pode brincar com outros alunos.
A rede permite que a coleta e a análise dos dados de cada aluno determinem rapidamente o nível de estudo e forneçam resultados. Todas essas técnicas bem usadas são recursos poderosos no processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS