

E.M. ARLINDO ANTÔNIO NOGUEIRA

# Aprendendo com os jogos

## INFORMAÇÕES INICIAIS

Assessor(es) Pedagógico(s): **Marcia Regina Simpioni Carraro**Educador(es): **Katiana de Oliveira Macedo Barcelos**Turma(s): **Articulação**Quantidade de crianças e/ou adolescentes: **11**Etapa(s) da educação básica: **1º ano EF, 2º ano EF, 3º ano EF, 5º ano EF**Modalidade(s): **Ensino Regular**

## CURRÍCULO

**De onde partimos?** Partimos da vida das crianças em meio ao processo de alfabetização. Tendo em vista esse contexto busca-se trabalhar as seguintes habilidades: EF01LP02- Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representam fonemas. EF01LP10: Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras EF01LP08: Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita EF02LP04: Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas EF02LP02: Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras EF02LP08: Segmentar corretamente as palavras ao escrever frases e textos.

**Ciência do Coordenador Pedagógico:** Sim  
**Permitir consulta pública:** Sim

## EXPEDIÇÃO INVESTIGATIVA

**Território a ser investigado:** Sala de jogos e biblioteca.

**Pergunta exploratória:** Os jogos ajudam vocês a aprenderem melhor?

**Descrição da expedição (registro de experiências):** Fizemos uma expedição na sala de jogos da nossa própria escola, a qual também utilizamos para estudar nossas aulas de reforço. Os alunos tiveram acesso rápido a todos os jogos relacionados a alfabetização, conheceram o funcionamento de cada um, para posteriormente no decorrer dos dias explorá-los melhor.

## ÍNDICES INICIAL E FORMATIVO

**Descrição do índice inicial - O que já sabemos?** Os alunos relataram vários conhecimentos a respeito do tema em estudo, inclu-

sive que já tinham brincado com alguns, que eles serviam para escrever palavras, e o que mais marcou em um dos relatos foi o conhecimento que um determinado aluno tinha, a ponto de perceber que o jogo estava com um erro e mais, a correção muito bem explicativa para o restante dos alunos a respeito desse erro. O nome do jogo é "Responda se puder" na lata, há diversas perguntas curtas relacionadas a diversos assuntos, cada aluno retira uma, lê e interpreta, para só então socializar com os outros colegas. Aconteceu que em uma das chas estava a seguinte pergunta: Qual o nome do inseto que produz teia? Ele leu, entendeu a pergunta e disse "prof, não sei que inseto que produz teia" então falei a respeito da aranha e para minha surpresa e descoberta, aprendi naquele dia através dele, que aranha não é inseto e sim aracnídeos.

**Descrição do índice formativo - O que queremos saber?** Diante de tantos jogos, os alunos queriam saber como brincar com cada um?, Quais eram as regras? Quem inventou determinado jogo?

## ARTICULAÇÃO COM O CURRÍCULO/MOBILIZAÇÃO DOS SABERES ESCOLARES

**Componentes curriculares/Campos de experiência (conteúdos ou saberes desenvolvidos):** Língua portuguesa- leitura, interpretação, escrita e oralidade.

**Ações pedagógicas de aprendizagem:** Os jogos são intercalados entre uma atividade e outra, o que mais usamos em sala são: Responda se puder, ditado mudo, criando palavras, jogo da rima, jogo da memória do desenho e a palavra, dominó de palavras, dominó das frases e desenhos, criando frases.

## COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

**Como foi a participação e a contribuição da Comunidade Aprendizagem?** A gestão da escola foi parceira em confiar e apoiar a

forma de trabalho mais lúdica que aderimos para trabalhar em sala de aula. Os pais por sua vez foram companheiros brincando juntamente com seus filhos com os jogos levados para casa.

**Apoiadores:** Gestão escolar, pais e alunos.

## ÍNDICE FINAL

**Como foi o índice final - O que descobrimos e aprendemos?** Aprenderam as regras de cada jogo, que o brincar é mais importante que o competir, que quem perde também ganha com a aprendizagem adquirida durante o processo da brincadeira e por fim, que o jogo é um facilitador da aprendizagem.

**Como foi a atividade integradora?** Quanto a aprendizagem, os alunos mostraram mais desenvolvimento na escrita e leitura e se apresentaram mais organizados enquanto jogavam uns com os outros.

**Quais princípios e valores do Programa foram desenvolvidos?** Cooperação, Cidadania.

**Período inicial:** 04/03/2024

**Período final:** 06/05/2024

**O que mais lhe marcou como educador(a) no percurso do projeto?** A organização que os alunos desenvolveram enquanto brincavam foi um dos aspectos que mais me chamou a atenção, é claro que a evolução na aprendizagem foi maravilhosa, mas nesse caso específico, quando fomos nos organizar para iniciar o jogo, independente se era uma criança de primeiro ano ou quinto, pareciam não ter noção de coisas simples como por exemplo respeitar a vez do colega esperando sua vez de jogar, concentração no jogo ou mesmo um trabalho em equipe quando assim o jogo pedia. conforme foram conhecendo o funcionamento de cada jogo, esses problemas foram diminuindo e agora nos últimos dias, eles já conseguem até mesmo brincarem sozinhos, sem a interferência do professor.

