

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

LIDIANA DE OLIVEIRA

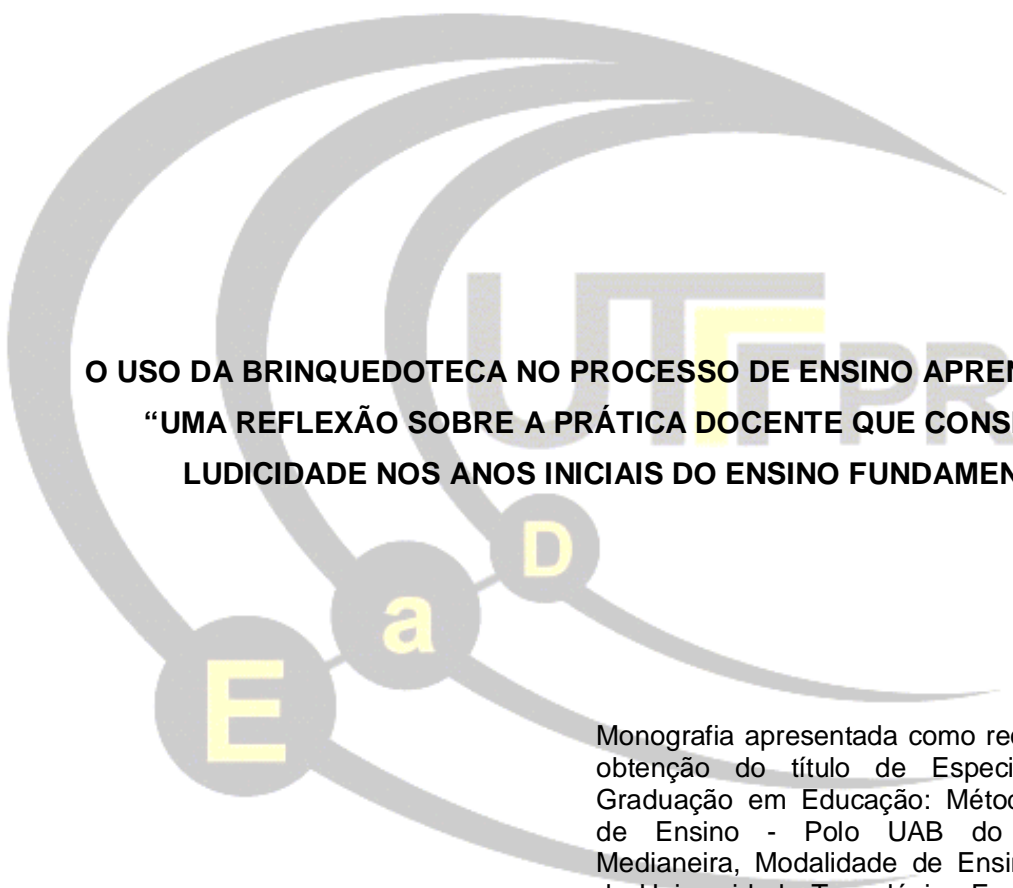
**O USO DA BRINQUEDOTECA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM –
“UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA DOCENTE QUE CONSIDERE A
LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

LIDIANA DE OLIVEIRA



**O USO DA BRINQUEDOTECA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM –
“UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA DOCENTE QUE CONSIDERE A
LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Medianeira, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Orientador(a): Prof. Dr. Antônio Aprígio

MEDIANEIRA

2013



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

O USO DA BRINQUEDOTECA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM –

“Uma reflexão sobre a prática docente que considere a ludicidade nos anos iniciais
do Ensino Fundamental”

Por

Lidiana de Oliveira

Esta monografia foi apresentada às 21 h do dia 06 de dezembro de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Pólo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Professor Antonio Aprigio

UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof Dr. Professor João Enzio Gomes

UTFPR – Câmpus Medianeira

Professor Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão

UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso.-

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor **Antônio Aprígio**, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

E aos membros da banca Professor João Enzio Gomes e Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

EPÍGRAFE

"Feliz aquele que transmite o que sabe e aprende o que ensina." (CORA CAROLINA)

RESUMO

LIDIANA de Oliveira. O Uso da Brinquedoteca no processo de Ensino Aprendizagem – “Uma reflexão sobre a prática docente que considere a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental”. 2013. 35 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Este trabalho teve como temática o uso da brinquedoteca no processo de ensino aprendizagem– “Uma reflexão sobre a prática docente que considere a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental”, analisado sob a perspectiva da proposta de Catarina Moro, Kleiman, Magda Soares, dentre outros estudiosos em educação. Com o objetivo de repensar sobre a articulação entre o brincar e o aprender numa perspectiva lúdica no trabalho pedagógico mediando à construção do conhecimento do Sistema Escrito Alfabético, no entendimento de que uma ótica que as aprendizagens podem ser estimuladas em situações e usos de brinquedos, bem como listar algumas atividades que explorem a ludicidade que relacione a brinquedoteca. No intuito de possibilitar um roteiro de procedimentos que favoreça os quatro eixos da Língua portuguesa; a Oralidade, a Análise Linguística, a produção e a leitura, na perspectiva do letramento. Assim, na perspectiva do lúdico no processo de alfabetização, percebemos que muitos professores encontram resistência em relação à prática de atividades lúdicas, os mesmos confundem o conceito de autores que definem bem o brincar.

Palavras-chave: Alfabetização. Letramento. Lúdicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

LIDIANA of Oliveira. The Use of the Brinquedoteca in the process of Education Learning - "a reflection on the practical professor who considers the ludicidade in the initial years of basic education". 2013. 35 leves. Monograph (Specialization in Education: Methods and Techniques of Education). Federal Technological University of the Paraná, Mediator, 2013.

This work had as thematic the use of the brinquedoteca in the education process learning "a reflection on the practical professor who considers the ludicidade in the initial years of basic education", analyzed under the perspective of the proposal of Catherine Lives, Kleiman, Magda Soares, amongst other scholars in education. With the objective to rethink on the joint between playing and learning in a playful perspective in the pedagogical work mediating to the construction of the knowledge of the Written System Alphabetical, in the agreement of that a optics that the learnings can be stimulated in situations and uses of toys, as well as listing some activities that explore the ludicidade that relates the brinquedoteca. In intention to make possible a script of procedures that favors the four axles of the Portuguese Language; the Orality, the Linguística Analysis, the production and the reading, in the perspective of the letramento. Thus, in the perspective of the playful one in the alfabetização process, we perceive that many professors find resistance in relation to the practical one of playful activities, the same ones confuse the concept of authors who define playing well.

Keywords: **Keywords:** Alfabetização. Letramento. Lúdicidade. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	12
2.1 METODOLOGIA.....	12
1.1.2 TIPO DE PESQUISA.....	12
1.1.3 CARACTERIZAÇÃO DO TIPO DA PESQUISA	12
2.1.4LOCAL DA PESQUISA	12
2.1.5 ÉPOCA DA PESQUISA.....	13
3. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	14
3.1 ANALISAR QUE AS PRENDIZAGENS PODEM SER ESTIMULADAS EM SITUAÇÕES E USOS DE BRINQUEDOS	18
3.2 IDENTIFICAR ATIVIDADES QUE explorem a ludicidade; e relacionar COM O USO DA BRINQUEDOTECA	20
4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS.....	28
ANEXOS	30
SUGESTÕES DE ATIVIDADES.....	30
Jogo: Roleta Das Letras.....	30
Interpretação de texto: Trabalhando a Linguagem Oral.....	31
Jogo: Roleta das Preferências	31
Jogo: Qual é a Palavra.....	32
Jogo: Eu Afirmo.....	33
Capacidades a serem trabalhadas.....	33
Material.....	33
Desenvolvimento.....	34
Regras.....	34

1 INTRODUÇÃO

O termo Lúdico na atualidade tem sido por vezes na atualidade discutido entre pesquisadores da educação. Alguns a favor em demasia e outros com ressalvas, mas todos concordam que por meio do brincar a criança interage e age com o meio sem medo de errar.

Para o nosso ponto de partida, foi levado em consideração as concepções de mundo pela escola onde a partir do construtivismo de Piaget e sequenciado por Vygostsk, onde são considerados os fatores que por meio do desenvolvimento da consciência de que somos produtos de um processo histórico até hoje desenvolvido, fazendo o inventário da infinidade de traços recebidos, ou seja, o trabalho com princípio educativo que leve em consideração o homem e seu meio. Assim a escola precisa buscar consciência de nossa historicidade, da fase em que se encontra desenvolvimento e a consciência de que está em contradição com outras concepções de mundo. A necessidade humana de vivenciar, valores que assegurem o crescimento pessoal e a integração com o social vão delinear a concepção de mundo proposta neste ensino.

Entendemos, nessa perspectiva, que a escola precisa ser espaço estratégico, onde se possa desenvolver o compromisso com a construção da cidadania.

Mediante essa reflexão buscou-se com este estudo abordar de forma sobre a importância dos Jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem. Ou seja, a importância de uma brinquedoteca com funcionalidade educativa.

Assim procuramos desenvolver a estrutura do trabalho por partes, na primeira abordará a conceituação sobre a Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001, que estabelece o ensino fundamental de nove anos, tendo como propósito analisar que as aprendizagens podem ser estimuladas em situações e usos de brinquedos e brincadeiras.

Na segunda os argumentos citados por autores que enfatizam e defendem a ludicidade no processo de alfabetização. Bem como também a evolução histórica das brincadeiras e os jogos na alfabetização identificando atividades que explorem a ludicidade; e relacionar com o uso da brinquedoteca no ensino fundamental.

Em nossas considerações as recomendações, e nos anexos sugerimos atividades lúdicas que possibilitem a ampliação do desenvolvimento escolar nas crianças.

Para a realização desse estudo realizamos uma pesquisa bibliográfica com respaldo teórico de autores contemporâneos que nos permitam afirmar que à prática de atividades lúdicas, podem contribuir no processo de alfabetização.

Esta pesquisa teve como objetivo fazer uma análise de dados que evidenciassem as dificuldades encontradas pelos docentes ao trabalharem com atividades lúdicas no processo de alfabetização dos alunos. Tendo como parâmetro para a discussão a organização do ensino fundamental de nove anos com acesso de alunos de seis anos.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

2.1 METODOLOGIA

O tipo de método utilizado nessa pesquisa é de natureza qualitativa descritiva, onde os dados coletados foram analisados e comparados com a teoria de vários autores, buscando assim uma reflexão sobre o problema da pesquisa. “O termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível” (CHIZZOTTI, 2006).

2.1.2 Tipo de Pesquisa

O tipo de pesquisa utilizado foi do tipo Bibliográfica Descritiva com o propósito de buscar respostas para a problemática pesquisada, analisando-as na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas podem ser melhoradas através de descrição e análise de observações objetivas e diretas. De acordo com Mattar (1996), as pesquisas descritivas são caracterizadas por possuírem objetivos bem definidos, procedimentos formais, serem bem estruturada e dirigida para a solução de problemas ou avaliação de alternativas de cursos de ação.

2.1.3 Caracterização da Pesquisa

Para a realização deste trabalho, foi utilizado um estudo conceitual, através de pesquisa bibliográfica, utilizando como fontes contemporâneas autores acima nominados, bem como (leitura sistemática de livros, artigos em sites científicos e revistas, entre outros), para a ampliação do entendimento sobre o tema. Visando trazer a reflexão acerca da escolha e aplicação das tecnologias aos educadores.

Assim, o embasamento teórico partiu de obras contemporâneas dos autores nominados, de uma análise conceitual a partir da argumentação e proposta elaborada das análises de referenciais teóricos e fontes bibliográficas consultadas.

2.1.4 Local da Pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida a partir de referencial teórico e através de livros de acervos da biblioteca escolar e materiais de apoio da UTFPR.

2.1.5 Época da Pesquisa

A pesquisa se deu de julho de 2013 a novembro de 2013

3. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Um debate sobre a inclusão das crianças de seis anos no Ensino Fundamental, tendo sua Fundamentação Legal na lei nº 11.114.

Tomando como fonte de estudo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), e o PNE - Plano Nacional de Educação, aprovado pela Lei nº 10.172/2001, meta dois do Ensino Fundamental que já traziam a determinação de implantar progressivamente o Ensino Fundamental de nove anos, pela inclusão das crianças de seis anos de idade. A organização de um Ensino Fundamental de nove anos com o acesso de alunos de seis anos.

A lei nº 11.114, de 16 de maio de 2005 não deixa clara a obrigatoriedade da duração do ensino fundamental aumentar de oito para nove anos. Diz, apenas, que o ensino fundamental terá "no mínimo" oito anos. No entanto, a resolução nº. 3 do Conselho Nacional de Educação, antecipando-se à aprovação da mudança constitucional no Congresso e no Senado, definem normas nacionais para a ampliação do Ensino Fundamental para nove anos de duração e cria um ano anterior à atual 1ª série, considerando a obrigatoriedade de matrícula aos seis anos no ensino fundamental, nas escolas públicas e privadas do país. A nova série escolar seria uma transição entre a pré-escola e o ensino fundamental.

A Resolução nº 3 do Conselho Nacional de Educação de três de agosto de 2005, publicada na Edição Número 151 do Diário Oficial da União de 08/08/2005 estabelece: Art.1º; A antecipação de obrigatoriedade de matrícula no Ensino Fundamental aos seis anos de idade que implica na ampliação de duração do Ensino Fundamental para nove anos. Art. 2º A organização do Ensino Fundamental de 9 (nove anos). Tendo como base para sua implantação o Parecer CNE/CEB nº 4/2008, de 20 de fevereiro de 2008 que reafirma a importância da criação de um novo ensino fundamental, com matrícula obrigatória para as crianças a partir dos seis anos completos ou a completar até o início do ano letivo. E o Parecer CNE/CEB nº 22/2009 – Diretrizes Operacionais para a implantação do Ensino Fundamental de 9 (nove) anos.

Assim nas Diretrizes Operacionais já nos alerta sobre essa faixa etária, pois nessa idade, as crianças em contato com diferentes formas de representação e

sendo desafiada a delas fazer uso, vai descobrindo e, progressivamente, aprendendo a usar as múltiplas linguagens: gestual, corporal, plástica, oral, escrita, musical e, sobretudo, aquela que lhe é mais peculiar e específica, a linguagem do faz de conta, ou seja, do brincar.

Sua relação com o outro, consigo mesma e com diferentes objetos da natureza e da cultura que a circundam é mediada por essas formas de expressão e comunicação. (Orientações para Ensino Fundamental 9 anos - MEC - p. 20).

Diante desse desafio é preciso a mudança de postura de todos os envolvidos na educação escolar. Uma dessas mudanças diz respeito à organização do trabalho pedagógico. O Ensino Fundamental, de nove anos, leva necessariamente a repensá-lo no seu conjunto.

“Uma questão essencial é a organização da escola que inclui as crianças de seis anos no Ensino Fundamental”. Para recebê-las, ela necessita reorganizar a sua estrutura, as formas de gestão, os ambientes, os espaços, os tempos, os materiais, os conteúdos, as metodologias, os objetivos, o planejamento e a avaliação, de sorte que as crianças se sintam inseridas e acolhidas num ambiente prazeroso e propício à aprendizagem. É necessário assegurar que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental ocorra da forma mais natural possível, não provocando nas crianças rupturas e impactos negativos no seu processo de escolarização. A partir do exposto, torna-se importante ressaltar alguns aspectos referentes à responsabilidade dos sistemas de ensino, das escolas e dos professores ao proceder à ampliação do Ensino Fundamental. (Orientações para Ensino Fundamental 9 anos - MEC - p. 20).

Nessa perspectiva o desafio das escolas é o de buscarem se organizar para que a estrutura seriada não transforme esse novo ano em mais uma série, com as características e a natureza da primeira série. Realmente um desafio, visto que é preciso alfabetizar e ao mesmo tempo entender a idade cronológica da criança.

Fato que, por meio dessa medida política é imprescindível que haja alteração em relação à proposta educativa, buscando a organização curricular, que atenda a criança de seis anos no Ensino Fundamental, que possibilite uma continuidade coerente com os outros segmentos escolares. Os conteúdos específicos e as estratégias utilizadas tornam-se o elo nesse processo educativo. Então são os que precisam ser analisados. (Segundo o Relatório do Programa para Ensino Fundamental nove anos - MEC- p. 2), fator que precisa ser adequados à faixa etária das crianças ingressantes para que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental aconteça sem rupturas traumáticas para elas.

Embora saibamos que um dos problemas encontra-se no resgate Histórico sobre a importância da educação escolar dialogar os conteúdos por meio dos jogos e das brincadeiras.

Assim como repensar sobre a articulação entre o brincar e o aprender numa perspectiva lúdica no trabalho pedagógico mediando a construção do conhecimento do Sistema de escrita Alfabética – (SEA).

O Ministério de Educação (MEC) recomenda que jogos, danças, contos e brincadeiras espontâneas, sejam usados como instrumentos pedagógicos, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança. Nesse caso, a alfabetização deve ser entendida como um processo que tem hora para principiar, mas não para concluir.

Portanto, é preciso estar atentos para o fato de que a inclusão de crianças de seis anos de idade não deverá significar a antecipação dos conteúdos e atividades que tradicionalmente foram compreendidos como adequados à primeira série. Para que não aconteça tal fato é preciso que a nova estrutura e organização dos conteúdos em um ensino fundamental, agora de nove anos seja com metodologias lúdicas.

As legislações pertinentes ao tema são: Lei Nº 11274/2006, PL 144/2005, Lei 11.114/2005, Parecer CNE/CEB Nº 6/2005, Resolução CNE/CEB Nº 3/2005, Parecer CNE/CEB Nº 18/2005. O CONSELHO NACIONAL de EDUCAÇÃO-CÂMARA de EDUCAÇÃO BÁSICA, através da RESOLUÇÃO Nº 3, de 3 de AGOSTO de 2005, estabelece que Estados, Municípios e o Distrito Federal terão prazo até 2010 para se adequar à mudança. Atualmente, mais de mil municípios em 12 Estados já adotam o ensino fundamental de nove anos, atendendo um total de 8,1 milhões de alunos segundo dados preliminares do Censo Escolar 2005.

Durante esse período os sistemas de ensino terão prazo para adaptar-se ao novo modelo de pré-escolas, que agora passarão a atender crianças de quatro e cinco anos de idade.

Assim o Governo Federal preocupado com essa demanda lança o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) que tem como finalidade garantir a alfabetização plena de crianças com até 8 anos de idade em todo o Brasil. Trata-se de um compromisso formal entre instituições de educação superior, secretarias e conselhos estaduais e municipais de educação, cujo eixo principal é a formação continuada de professores alfabetizadores.

O norte do Programa é dar suporte à ação docente no cotidiano da sala de aula além de refletir, estruturar e melhorar o ciclo da alfabetização, sob a perspectiva do letramento. Através do uso e da divulgação dos recursos didáticos e literários do ministério da Educação (MEC), os cursos voltados para os professores alfabetizadores pretendem refletir, também, sobre o currículo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, definir os direitos de aprendizagem e desenvolvimento nas áreas da leitura, escrita e matemática, e promover instrumentos eficazes de avaliação, considerando a inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais.

Para além da função de transmitir a professores alfabetizadores métodos e estratégias que objetivem o domínio do código linguístico por parte de seus alunos, os cursos de formação consolidam a importância de uma formação continuada para um fazer pedagógico eficaz e de qualidade. A partir da concepção de que um indivíduo alfabetizado não é aquele apenas capaz de ler e escrever, mas cuja leitura e escrita sejam realizadas com êxito em diferentes situações sociais, o Pacto pretende contribuir na formação de pessoas capazes de se inserir e de participar ativamente do mundo, frente às diversas realidades e demandas socioculturais.

Dessa forma, a metodologia do Pacto pela Alfabetização perpassa a sala de aula como ambiente alfabetizador de forma que a exposição e organização de materiais favoreçam o trabalho com a alfabetização, podendo ser diferentes agrupamentos em sala de aula; atividades diversificadas para atendimento às diferentes necessidades das crianças: jogos e brincadeiras no processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e sistema numérico decimal; atividades em grande grupo para aprendizagens diversas: a exploração da literatura como atividade permanente; estratégias de inclusão de crianças com deficiência visual, auditiva, motora e intelectual, bem como crianças com distúrbios de aprendizagem nas atividades planejadas.

Assim, o lúdico toma espaço em sala de aula, por meio de atividades que possibilitam a cognição das diferentes áreas do conhecimento.

3.1 ANALISAR QUE AS PRENDIZAGENS PODEM SER ESTIMULADAS EM SITUAÇÕES E USOS DE BRINQUEDOS

Entendemos que para se apropriar dos diferentes saberes escolares as brincadeiras se materializa num conjunto de ações sócias culturalmente criadas, que, por vezes, nos remete ao passado, mas ao mesmo tempo são recriadas refletindo o presente das crianças em cada espaço-tempo em que vivem. Eis uma questão a ser repensada: Brincando e aprendendo, uma questão de alternativa didática?

Tendo nesse entendimento a experiência do brincar “não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura” (Borba, 2011, p.36). Contudo, a mesma autora aponta que nas sociedades ocidentais, por estarem associadas à “coisa de criança”, as brincadeiras são classificadas como tempo perdido e, embora a bibliografia especializada tenha demonstrado seu potencial para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, estas têm sido vistas, ao menos na educação formal, como complementares, paralelas, extracurriculares.

Tal visão equivocada sobre o papel das brincadeiras no processo de aprendizagem reside no fato de estarem, conforme aponta Borba (2011, p. 69), frequentemente associadas à ideia de oposição ao trabalho. Assim se cristaliza socialmente uma falsa dicotomia entre o trabalho-sério e brincadeira-tempo livre. Contrariando essa falsa dicotomia Borba afirma, fundamentado em Vygotsky (1987, p. 37), que:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão, e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos crianças e adultos. (VYGOTSKY, 1987, p.37).

Nesta visão, as brincadeiras passam a ser o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. É com o criador do Jardim da Infância que pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades.

Vejamos alguns:

- No fim do século 19, o psicólogo e filósofo francês Henri Wallon (1879-1962) foi o primeiro a quebrar os paradigmas da época ao dizer que a aprendizagem

não depende do ensino de conteúdos, para que ela ocorra são necessários afeto e movimento também.

- Já o biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) investigando o universo infantil, estudou como diferem as características do brincar de acordo com as faixas etárias.

- O psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky (1896-1934), consciente de que as crianças se comunicam pelo brincar, destacou a importância do professor como mediador e responsável por ampliar o repertório cultural das crianças através da apresentação de novas brincadeiras e instrumentos para enriquecê-las.

Em suma, a brincadeira possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e a aprendizagem de qualquer criança.

Para tanto é necessário a discussão sobre como entender a concepção de alfabetização na perspectiva do letramento, considerando o fenômeno da heterogeneidade como intrínseco aos processos educativos; Como criar um ambiente alfabetizador, que favoreça a aprendizagem, considerando a heterogeneidade de conhecimentos dos aprendizes no processo de alfabetização; Como compreender a importância de organizar diferentes agrupamentos em sala de aula, considerando a heterogeneidade de aprendizagens, e adequando os modos de organização da turma aos objetivos pretendidos.

Para isso faz-se necessário: Planejar o ensino na alfabetização, analisando e criando propostas de organização de rotinas da alfabetização na perspectiva do letramento, adequando-as às diferentes necessidades de aprendizagem dos alunos, analisar e planejar projetos didáticos e sequências didáticas para turmas de alfabetização, contemplando crianças que tenham diferentes conhecimentos sobre a escrita, compreender a importância da avaliação no ciclo de alfabetização, refletindo sobre a função do diagnóstico no acompanhamento das aprendizagens realizadas pelos alunos e na (re) organização do ensino a eles proposto, conhecer os recursos didáticos distribuídos pelo Ministério da Educação (MEC) e planejar situações didáticas em que tais materiais sejam usados.

3.2 IDENTIFICAR ATIVIDADES QUE EXPLOREM A LUDICIDADE; E RELACIONAR COM O USO DA BRINQUEDOTECA

“Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver menino sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para a formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.”

Carlos Drummond de Andrade

Brincar para a criança é um direito e uma possibilidade de desenvolvimento, onde sabemos que a brincadeira faz parte da história da humanidade. Já na antiguidade o brincar era atividade importante na vida de adultos e crianças. Com a industrialização e avanços tecnológicos a brincadeira foi perdendo seu espaço, afetando crianças e adultos e entre as próprias crianças.

Tendo em vista essa realidade nasceu o desejo de entender todo esse processo histórico e compreender o papel do brincar para o desenvolvimento social da criança, visto que a brincadeira deve ser orientada de acordo com a faixa etária da criança.

Sabemos que a criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, cognitivas físicas e sociais. Tem desejo de estar próxima às pessoas e são capazes de interagir e aprender com elas. A educação constitui um instrumento fundamental para o atendimento dessas necessidades de desenvolvimento de criança, devendo assim respeitar as características de cada uma, valorizando o conhecimento que possui e criando condições para que socialize valores, seres, vivências e representações.

Portanto um dos objetivos da educação devem ser a socialização da criança e a preservação da sua individualidade. Essa socialização é possível nas instituições escolares, pois é ali que se dá o contato direto e o confronto entre adultos e crianças de várias origens socioculturais, diferentes religiões, etnias, costume, hábitos e valores fazendo dessa diversidade um campo significativo da experiência educativa.

Porém o que se percebe é que na maioria das instituições professores encontram dificuldades para lidar com o egocentrismo próprio da criança dificultando a sua socialização.

Esperando ser uma contribuição a mais na formação e prática dos professores, mostrando alguns exemplos de atividades lúdicas que podem ser utilizados para possibilitar a consciência fonológica, por meio de brincadeiras e com isso ascender para a aprendizagem.

Hoje o perfil do professor dos anos iniciais é o de: Ter competência polivalente; Refletir constantemente sobre sua prática; Debater e trocar experiências com os seus colegas; Dialogar com as famílias e a comunidade; Buscar informações necessárias para o seu trabalho.

De acordo com o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, brincar é: “divertir infantilmente, entreter-se e distrair...”. Analisando os sinônimos do brincar percebe-se um significado de necessidade e isso desperta uma questão: Porque a criança tem necessidade de brincar?

Essa resposta nos é dada por alguns filósofos e educadores que estudaram o desenvolvimento da criança tais como:

- Para Piaget (1989), a criança brinca para alcançar um equilíbrio afetivo intelectual diante do mundo do adulto, cheio de regras e interesses não compreendido por ela.

Pulando amarelinha, brincando de roda, jogando bola, montando um quebra-cabeça, criando personagens e outro objetivo, correndo... São brincadeiras que fazem parte do dia-a-dia das crianças.

Brincadeiras que perpetuaram no tempo sendo passado de uma geração a outra ou aprendidas nos grupos infantis, na rua, nos parques, nas escolas, etc., de acordo com cada cultura etnia e classe social.

Através da brincadeira transforma a realidade de acordo com seus interesses. Procurando adaptar-se ao mundo social adulto.

- Vygotsky (1988) entende que ao se desenvolver a criança vai aos poucos se interessar pela realidade e sente necessidade de agir sobre ela, segundo ele é através da ação que a criança conhece e compreende o mundo a sua volta e encontra na brincadeira a forma possível de satisfazer essa necessidade por permitir a ela agir como os adultos em uma situação imaginária.

Complementando esses pensamentos a educador Santos (1990) diz que brincar é uma forma da criança exercitar sua imaginação permitindo a ela relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

Nessa busca de se impor no mundo percebemos que a criança ao fazer parte de uma determinada sociedade ou grupo, progressivamente, através das trocas que estabelece com os outros, interioriza valores e ideias daquele grupo incorporando-os e formando a sua personalidade.

Portanto a brincadeira tem papel fundamental e significativo nas interações criança-adulto, criança-criança e criança-meio. Sendo essas interações responsáveis pelo adulto que virá a ser.

Brincar é... “Experimentar-se, relacionar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser”. (FONTANA, 1997, p. 139). Como foi dito anteriormente, desde que nasce, a criança esforça-se para se relacionar com o meio físico e social que a rodeia, tem necessidade de interagir e ao mesmo tempo aprender, procura se comunicar por meio de gestos, sons e aos poucos passa a representar determinados papéis através da brincadeira e assim amadurece sua capacidade de socialização.

Nesta busca constante, a criança, encontra na brincadeira o meio eficaz para compreender e transformar a realidade a sua volta.

A brincadeira faz parte do cotidiano das crianças, porém é preciso abrir espaço para que ela possa desenvolver e exercitar sua imaginação. Pois é através da imaginação que a criança relaciona seus interesses e suas necessidades à realidade do mundo adulto ainda desconhecido por ela.

Nesse processo de socialização, ou seja, de ser capaz de conhecer e conviver com o espaço social que a cerca, suas regras e padrões de comportamento iniciam-se no momento em que ela nasce. Isto é possível devido o desenvolvimento da capacidade simbólica do pensamento por favorecer a criança condições para o progresso rápido desse processo.

De acordo com o pensamento de Piaget, (1998; p. 236)

- A capacidade de brincar e interagir com outras crianças e a possibilidade de conviver com outros grupos, ao ingressar na pré-escola, dão a ela novos instrumentos para lidar com o mundo.
- Quando a criança brinca assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade. Segundo ele existe para cada fase de desenvolvimento infantil, jogos adequados, ou que a criança realiza para transformar os objetos segundo suas necessidades.

- Nos primeiros meses de vida a criança utiliza-se dos jogos de exercícios que se caracterizam pela repetição constante de comportamentos como sacudir um chocalho, balançar objetos pendurados sobre o berço. Imitar é importantíssimo para desenvolvimento das atividades do bebê e devem ser incentivados pelo adulto. Dentro dos jogos de exercícios estão os jogos de manipulação e os jogos de construção.

- As crianças vão crescendo em consequência oportuniza-se a realização de novas brincadeiras como o jogo simbólico ou para melhor compreensão o “faz-de-conta”. Nesta fase a criança passa a imitar as ações dos adultos e transformar os objetos a sua volta. O jogo simbólico consiste na capacidade de representar objetos e conhecimentos ausentes, esta fase marca o início da utilização do pensamento e ocorre mais ou menos por volta dos dois anos de idade.

- Aos poucos as brincadeiras se tornam mais complexas e nessa percepção do outro o brincar vai se transformando e a criança começa a perceber a existência de regras isso acontece por volta dos sete anos, assim a criança substitui o lúdico por regras e passa de relações individuais para relações coletivas.

- Os jogos de regras são combinações sensório-motoras como corridas, bolas de gude... ou, intelectuais cartas, xadrez...

Para Piaget a brincadeira consiste uma necessidade de a criança compreender o mundo, as pessoas e as relações a sua volta, desta forma ela o transforma.

Na visão de Vygotsky, (1989, p. 58)

- As primeiras brincadeiras surgem de necessidade de dominar o mundo, como Piaget ele entende que a brincadeira da criança pequena é caracterizada pela reprodução das ações dos adultos.

- A brincadeira começa individual como montar a cavalo, dirigir um carro, embalar uma boneca... e aos poucos passa a estabelecer relações sociais incluindo a divisão de tarefas onde cada um tem seu papel definido um exemplo disso é quando as crianças brincam de casinha e tem papai, mamãe, filhinho. Assim as crianças vão percebendo as regras através da brincadeira e compreende o papel do outro e iniciam-se os jogos de regras como a amarelinha, os esportes, cartas...

De acordo com estudos é possível perceber que a brincadeira tem papel fundamental para o desenvolvimento social da criança. Nesse sentido é importante que as instituições de ensino por ser um espaço privilegiado, por concentrar a diversidade de origens socioculturais e compreenda o potencial que a brincadeira tem no desenvolvimento da criança. Assim a dimensão lúdica poderá contribuir na elaboração de noções, o desenvolvimento das linguagens de representações enfim, proporcionar a construção do conhecimento necessário para a compreensão da realidade.

Portanto oportunizar momentos de brincadeiras contribuirá para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, e amplie seu conhecimento. Ou seja, desenvolver por meio das brincadeiras a capacidade de refletir de forma abstrata e interpretar sua realidade pessoal e social.

Dessa forma o educador é o sujeito mais importante nesse processo pois, a interação do brincar e do aprender será mediado por ele. Porém, lembramos que para incluir essa metodologia em sala de aula é preciso que ele acredite que brincar é essencial na aquisição do conhecimento, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade da criança. (SEBASTIANI, 2003, p.102).

Assim, ao propor uma brincadeira o professor deve ter claro o seu papel, a sua função enquanto as crianças brincam podendo intervir e enriquecer a atividade e até mesmo participar.

SANTOS, (2008, p. 49) estabelece três funções do professor para justificar essas intervenções. São elas. Observador: onde procura intervir o mínimo possível garantindo assim a segurança e a participação livre de todos; catalisador: procura descobrir as necessidades e desejos de cada um para poder enriquecer a atividade e finalmente a função de participante ativo onde atua como mediador das relações surgidas. (Ibidem).

Nesse sentido cabe ao educador criar este espaço na sala de aula, resgatar a brincadeira para a formação da criança e integrá-la na prática pedagógica é preciso compreender que o professor saiba da importância de sua utilização nas práticas de ensino, não apenas como lúdico, matar tempo, mas, como um recurso a mais na socialização da criança, assunto este que será discutido a seguir.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja,

entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança.

Nesse sentido Neves (2002, p. 69) completa:

As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos, e suas paixões. Estas mesmas necessidades permitem, também, às crianças, o encontro com seus pares. No grupo, descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que os outros também têm objetivos próprios que desejam satisfazer (NEVES 2002).

Entende que uma proposta pedagógica eficiente para a utilização dessas metodologias na escola, deva também partir da busca e reflexão, permeado por um planejamento adequado em relação do uso dos mesmos, ou seja, para que o resultado final seja a ampliação do conhecimento, e não apenas uma gama de atividades desconectadas.

É preciso que as atividades estabeleçam situações de comunicação entre os conteúdos estudados e o que se quer ensinar. E para que de fato as brincadeiras ou brinquedos tornem-se uma ferramenta de mediação do conhecimento, é importante que o trabalho pedagógico realizado seja sistemático, reflexivo realizado pelo educador, pois brincar por brincar, é o mesmo que a prática pela prática.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Coloco minhas considerações acerca do mito existente no campo educacional, que teoria e prática são totalmente diferentes. Alguns dizem “a teoria é uma, a prática é outra”, concordamos com esta afirmação em partes, pois com certeza teoria e prática são diferentes, mas são aspectos de uma mesma situação, ou seja, ambas caminham juntas. Como ter a prática sem um embasamento teórico, sem algo em que se apoiar? E o que dizer da teoria sem a prática? Fica a prática pela prática.

Acreditavam que ser professor era fácil, basta entrar em sala de aula e dar a sua aula, ou que bastava cursar Pedagogia, não é. Hoje o papel do professor é muito além da sala de aula e sua responsabilidade é maior, por ter que entender a importância de uma prática pedagógica mais condizente com a atualidade, que vise à transformação social não mais submetida, mas extravasando em pensamentos de onde cada criança possa ao longo de seu processo de escolarização ir construindo seu aprendizado com reais possibilidades de atuarem junto à construção de uma sociedade mais justa e democrática.

Nas reflexões e análises feitas sobre a revisão de literatura a respeito do lúdico no processo de alfabetização, percebemos que muitos professores encontram resistência em relação à prática de atividades lúdicas, os mesmos confundem o conceito de autores que definem bem o brincar. Diante disso recomendamos o desenvolvimento de trabalhos na perspectiva do Pacto nacional pela Alfabetização como metodologia e a criação da brinquedoteca nas escolas bem como a formação adequada aos professores para o desenvolvimento dessas atividades.

Diante disso a prática relacionada com a teoria faz toda a diferença, sendo por meio dela que se consegue a segurança em desenvolver o trabalho do professor.

Esperamos que este debate oportunizem novas pesquisas, promovendo assim, maiores aprofundamentos para o desenvolvimento de projetos lúdicos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao termino desse estudo concluímos que alguns objetivos foram alcançados, obtendo assim respostas favoráveis com relação a problemática da pesquisa. Analisando sobre a visão dos professores a respeito do lúdico no processo de alfabetização percebeu-se um amplo conhecimento dos mesmos sobre o assunto.

As atividades como os jogos e brincadeiras, desenvolvem o aprendizado da criança tanto dentro como fora do ambiente escolar. O trabalho com a ludicidade é mais uma ferramenta de ensino para o trabalho prático do professor para mediar o desenvolvimento dos alunos.

Para oliveira (1990), “as atividades lúdicas é a essência da infância”. Por isso, ao abordar o tema não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retornar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje.

Assim, educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida. (KAMI, 1991, 125.)

Ao concluir este trabalho, salientamos sobre a necessidade de um debate mais claro sobre o tema, para que na prática continue desempenhando a função educacional e social e oportunize as crianças o conhecimento escolar com alegria e qualidade. Assim, consideramos lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças. Ressaltando desta forma a importância das brinquedotecas nas instituições não só de Educação Infantil, mas também no Ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. N.º 9.394, de 1996. **Disposições Constitucionais, Lei nº 9.424, de 24 de Dezembro de 1996**. Brasília, DF. 1998.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DIONÍSIO, Ângela Paiva; **MACHADO**, Anna Rachel; **BEZERRA**, Maria Auxiliadora. **Gêneros textuais & ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

CALEGARI-FALCO, Aparecida Meire (Org.). **Sociologia da Educação: olhares para a escola de hoje**. 2. ed. rev. e ampl. Maringá: EDUEM, 2009. (Formação de Professores – EAD, n. 10).

CANEN, Ana. **Sentidos e Dilemas do Multiculturalismo: desafios curriculares para o novo milênio**. In: LOPES, Alice Casimiro; MACEDO, Elizabeth. (Org.) **Currículo: debates contemporâneos**. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KLEIMAN, Ângela B. **Linguagem e letramento em foco**, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: PIAGET, J. **A psicologia da Criança**. São Paulo; Bertrand, 1993.

PINTO, Gersa Rodrigues & **VOLAÇA**, Regina Célia. **O dia – a – dia do professor**. Belo Horizonte, Fapi, 1997.

RIBEIRO, Lourdes Eustáquio Pinto & **PINTO**, Gersa Rodrigues. **O real do construtivismo**. Belo Horizonte, Fapi, 1995.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – Vol.1.2.3 / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998.

SAVATER, F. **O valor de educar**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SCHETTINI FILHO, Luiz. **A criança na família e na escola**. Recife: Bagaço, 1997.

SOARES, Magda. **Letramento um tema em três gêneros**. Editora Autêntica, 2005.

SOBRINHO, José; **BALZAN**, Newton Cesar. **Avaliação Institucional: teorias e experiências**. São Paulo: Cortez, 2005.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. 8. ed. Editora Cortez, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Fontes:

<http://www.webartigos.com/articles/18887/1/Modelo-de-Relatorio-de-Estagio-Supervisionado/pagina1.html#ixzz1K5ENg3yb>

<redeescola/escolas/20/2610/105/arquivos/File/PROJETOPOLITICOPEDAGOGICO.pdf>

ANEXOS

Sugestões de atividades

O aluno deve selecionar imagens e colocar em cima da letra inicial.

O Professor poderá variar os formatos das letras de acordo com a turma.



Jogo: Roleta Das Letras

Material: Roleta confeccionada de cartolina e colchete latonado (bailarina). Na roleta deverá ter todas as letras do alfabeto. Papel ofício.

Finalidade: Escrever e desenhar nomes e coisas que iniciam com as letras do alfabeto.

Número de participantes: individual, em grupos ou toda turma.

Regras:

Dobrar um papel ofício três vezes, desdobrar e pontilhar nas marcas das dobras.

Dar um "peteleco" no ponteiro da roleta, fazendo-o girar.

Escrever em um dos quadros formados com os pontilhados, a letra que o ponteiro parou na roleta.

Desenhar e escrever nomes e coisas que iniciam com esta letra.

Girar o ponteiro novamente, até completar todos os quadros.

Outra opção: ao invés das letras, fazer uma pizza colorida. Confeccionar envelopes coloridos. As cores devem corresponder as da roleta, e dentro dos envelopes deve conter perguntas diversas. Modo de jogar. Rodar a roleta e verificar em que cor para o ponteiro. Selecionar então o envelope colorido correspondente ao da roleta e tirar a pergunta dele para o aluno responder. Por Exemplo: O ponteiro parou na cor verde, então a professora pega o envelope verde e faz a pergunta que se encontra dentro do mesmo.



Figura 3

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO: TRABALHANDO A LINGUAGEM ORAL

Aproveite a roleta colorida e a utilize com outros objetivos. Por exemplo: após trabalhar com um conteúdo ou história coloque dentro dos envelopes perguntas referentes ao tema desejado.

O aluno roda a roleta e o professor fará a pergunta (para que esta seja respondida oralmente) que estará dentro do envelope com a cor sorteada.

Memorizando o que Aprendeu

Este é um recurso que podemos usar em todas as historinhas! Cada cor da roleta representa um envelope que irá conter as perguntas...



JOGO: ROLETA DAS PREFERÊNCIAS

É uma maneira divertida de você saber um pouco mais sobre os interesses de seus novos alunos e promover a interação entre eles nessas primeiras semanas de adaptação. Todos se sentam em roda.

A roleta é colocada no meio. O aluno escolhido para iniciar a brincadeira gira a seta; que apontará para um determinado assunto (história preferida, programa de TV preferido, animal favorito, um passeio muito divertido, música que mais gosta

brincadeira mais divertida, um cheiro muito bom, sua comida predileta). Ele deve contar aos colegas sua preferência de acordo com o que lhe é pedido. Após, passa sua vez ao colega ao lado, que repete a ação. O mais interessante nesta brincadeira é que as crianças interagem muito, concordando ou discordando das preferências declaradas pelos colegas e observando diferenças e similaridades entre elas. Deixe que todos manifestem suas opiniões, porém, sempre trabalhando o respeito às opiniões diferentes. “Você pode montar gráfico” mostrando as preferências da classe relacionadas a um determinado assunto que gerou mais interesse, pesquisar sobre os animais favoritos deles; preparar uma aula de culinária da comida mais "votada"; criar um cantinho da leitura com as histórias preferidas; pedir que tragam suas músicas favoritas, etc.

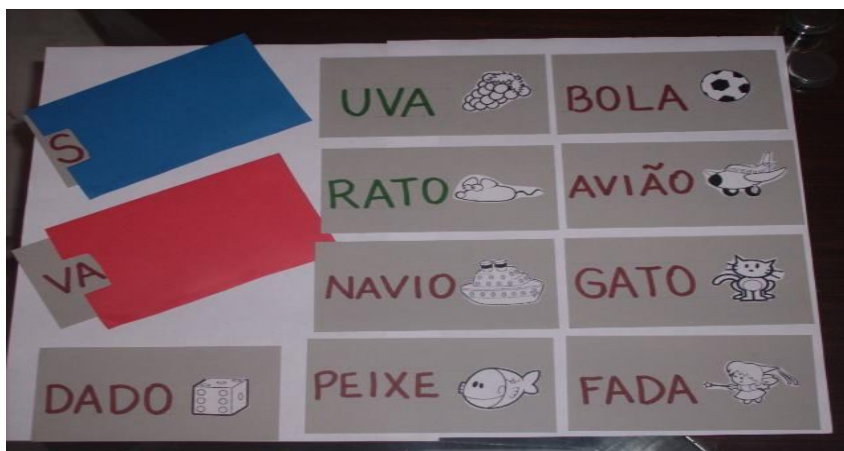


JOGO: QUAL É A PALAVRA

O objetivo deste jogo é identificar a escrita de palavras refletindo a junção de vogais e consoantes formando sílabas.

Material: envelope colorido e cartão com palavra e figura correspondente. (palavras do cotidiano dos alunos).

Como jogar: dividir a turma em dois grupos. Em cada jogada um aluno de cada grupo tenta ler a palavra que a professora lentamente retira do envelope. Se acertar, ganha ponto para seu grupo. O grupo vencedor é aquele que acertar o maior número de palavras.



Formação de Palavras



JOGO: EU AFIRMO

Organização da classe

- Os alunos deverão ser organizados em grupos de dois ou três participantes.

Capacidades a serem trabalhadas

- Fazer revisão de conceitos gramaticais
- Levar os alunos a desenvolver estratégias de busca e coordenação de variáveis (classe gramatical, ortografia, tonicidade)
- Fazer revisão das descobertas ortográficas realizadas ao longo do ano.

Material

- Três marcadores
- Um tabuleiro
- Um quadro de palavras
- Folha para anotar a pontuação

Desenvolvimento

- Os participantes sorteiam entre si a ordem dos jogadores durante o jogo
 - Colocam seus marcadores no tabuleiro, no local da largada.
 - O tabuleiro deve ficar disposto no centro
 - O primeiro jogador escolhe uma palavra do Quadro de Palavras e preenche a lacuna, se preencher corretamente, ganha dois pontos. Se errar, não ganha os pontos, mas participa do jogo com essa mesma palavra.
 - O mesmo jogador joga o dado e anda o número de casas sorteado, se o último movimento desse jogador terminar em uma casa com uma afirmativa correta sobre a palavra escolhida, ele ganha os pontos indicados naquela casa.
- Ex.: se a palavra for “**invisível**”, e no dado saiu o número quatro, o jogador deve planejar seus movimentos de modo que o quarto passo caia na casa “É adjetivo, ou na casa “É paroxítona”, ou na casa “Varia em Número”, ou ainda “É polissílaba”, etc.
- Quando o jogador consegue cair em uma afirmativa correta, ele ganha os pontos indicados na casa e não pode mais voltar a ela com a mesma palavra.
 - Os pontos devem ser anotados em uma folha avulsa.
 - Ele passa a vez ao outro jogador, que vai proceder da mesma forma.
 - Quando um dos jogadores consegue chegar a três afirmativas corretas, a rodada se encerra. Os participantes escolhem novas palavras, completam a lacuna, voltam seus marcadores para a **Largada** e inicia uma nova rodada.
 - Vence quem conseguir fazer mais pontos ao final de três rodadas.

Regras

- O peão só pode se movimentar no sentido vertical ou horizontal, para frente ou para trás. Não vale voltar o marcador para a casa de onde ele saiu nem andar na diagonal.
- Caso um dos jogadores pare em uma afirmativa incorreta sobre a palavra escolhida, perderá dois pontos.
- Caso o numero do dado não permita que o jogador chegue a uma casa desejada, ele poderá esperar “melhor sorte” em uma casa em branco (desde que o

numero sorteado permita), permanecendo nela até conseguir um número adequado.

– Uma mesma casa pode ser ocupada por mais de um jogador ao mesmo tempo.

- As palavras escolhidas no quadro de palavras são eliminadas.