

CADERNO PEDAGÓGICO

POEMA X FOTOGRAFIA = FOTOPOEMA EM JOGO, AMPLIANDO SABERES

Olá, caro/a educador/a,

Ao desenvolver este caderno pedagógico, pensei em nossos/as estudantes que expõem seus sentimentos e suas ações por meio de suas produções textuais em gêneros diversos, sejam eles escritos ou orais, mesmo sem terem uma boa base de escrita e certos conhecimentos da estrutura, da coerência e da coesão dos muitos gêneros textuais por eles/as abarcados, principalmente no que se refere a poemas.

Quanto ao fotopoema, ponto central deste trabalho, esse pode ser um recurso didático interessante para o investimento nessa conscientização acerca do trabalho afinado com a forma e com o conteúdo de um texto, de um poema etc. Por isso, convido a cada um/a de nós educadores/as a refletirmos sobre as produções, as práticas de leitura e os estudos desses gêneros (fotopoemas e poemas) em nossas salas de aula para que possamos melhor oferecer uma educação de qualidade para nossos/as educandos/as.

Sei que essa melhora é possível se nos preocuparmos com o nível de leitura e escrita do/a aluno/a desde as séries iniciais, o que está ficando sempre em último plano, pois a nossa preocupação se volta para certos conteúdos do currículo, e o déficit de escrita e leitura só aumenta. Isso se amplia ainda mais quando vemos e temos estudantes que não têm nenhum gosto por ler e, conseqüentemente, por escrever.

Foi no contexto do PROFLETRAS – Mestrado Profissional em Letras na Universidade Federal de Sergipe (UFS), polo de Itabaiana-SE – que essa ideia foi ampliada, e o trabalho com leituras, com escrita e de modo aprofundado com poemas e fotopoemas ganhou maior expressividade nas minhas aulas, uma vez que, com essa atitude, pude perceber melhorias na aprendizagem dos/as meus/minhas discentes. Assim sendo, quero compartilhar com vocês (educadores/as) essa realidade educacional de muitos/as de nós e algumas ideias não inéditas, mas que, se postas em prática, podem dar resultados plausíveis (o jogo, a brincadeira, a aula planejada com viés lúdico).

Então, caros/as colegas professores/as, na certeza de que vocês vivem essa situação e buscam uma saída, aconselho a realizarem aulas com práticas lúdicas para assim atingirmos nossos objetivos e, também, melhores níveis no processo de ensino-aprendizagem. A ideia da ludicidade pode ser utilizada nas aulas de Língua Portuguesa ou em qualquer outra disciplina,

o importante é o planejamento e o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras coadunando-se ao conteúdo a ser desempenhado, assim como ao nível da turma com a qual tal assunto será trabalhado.

Finalizamos enfatizando o nosso prazer em elaborar um jogo que poderá ser usado por todos/as os/as colegas nas mais variadas situações de ensino-aprendizagem, com possibilidades de adaptação conforme as ideias inovadoras dos/as docentes e os recursos utilizados na produção lúdica.

CONVERSA SOBRE O LÚDICO E O JOGO CRIADO

O lúdico é um assunto que vem ganhando espaço e despertando a atenção de muitos educadores/as e de estudiosos/as dessa forma de educar. Em diversos momentos, como reuniões e congressos, esse assunto tem sido foco de diversos debates, passando a ideia de que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios enriquecedores das ações de ensino-aprendizagem, pois, com isso, docentes e discentes avançam no processo educacional, minimizando o estresse que é gerado através de aulas maçantes, as quais abordam de forma repetitiva os conteúdos a serem ensinados e aprendidos.

Realizar aulas que se utilizam de instrumentos lúdicos de ensino permite o desenvolvimento de um trabalho pedagógico que desperta e cultiva na criança e no/a adolescente o conhecimento e a produção da aprendizagem e do desenvolvimento integral de muitas habilidades, visto que os/as alunos/as praticam de forma palpável o processo de desempenhar certas atividades. Assim, a ludicidade é de extrema importância para o desenvolvimento intelectual e cognitivo do sujeito. O momento lúdico, ou seja, de jogos e brincadeiras nas aulas, é um espaço de tempo que necessita de bastante atenção e dedicação dos/as educadores/as, pois esse é um instante de demonstração de práticas relevantes de ensinar e de aprender em que o/a aluno/a não pode acreditar que irá “brincar por brincar”, ele/a precisa ver os saberes ali sendo ampliados e adquiridos por meio desse viés do jogo, do brincar.

Tezani (2004) expõe a seguinte ideia sobre jogo: ela assinala que o jogo, o lúdico é bastante eficiente e importante para que a criança desperte sua criatividade, elevando suas habilidades de forma absoluta e concisa sobre o objeto em estudo. A autora ainda diz que “É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu”. Eu ainda vou além, na medida em que acredito e compreendo que o lúdico mexe de forma profunda nas camadas cognitivas e estruturais dos saberes que a criança aciona diante do manuseio dos jogos a ela apresentados. Isso não vale somente para a criança, mas também para os/as jovens e mesmo para os/as

adultos/as, todos/as são instigados/as pelos jogos e vão descobrindo meios, caminhos que os/as conduzem a tal aprendizado esperado.

Ainda segundo Piaget (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, moral e motor”. Assim, vemos e entendemos o quanto o trabalho pedagógico embasado na ludicidade tem de saberes a serem ofertados e mesmo descobertos por qualquer pessoa que se proponha a ensinar e/ou a aprender com os jogos e as brincadeiras que são criados com intuito educativo.

Como bem expõe Tezani (2004), o jogo tem potencial formativo que desponta na criança as mais variadas habilidades, podendo resolver com facilidade e praticidade muitas situações a ela apresentadas, seja na escola, em casa ou em qualquer outro lugar. Sua formação é fruto de muitos métodos e práticas que resultam de uma série de descobertas e estruturas cognitivas que foram por ela (criança) acionadas para chegar a cada resposta solicitada, pois, por meio do lúdico, a criança, o/a adolescente ou qualquer pessoa tem mais entusiasmo para aprender, apropriando-se dos saberes ou de qualquer atividade proposta pelo/a educador/a com maior nível de interação.

Muitas mudanças são percebidas nos recursos didáticos usados nas salas de aula por docentes que almejam um processo de ensino-aprendizagem qualitativo, ou seja, métodos pedagógicos que incluem os jogos e as brincadeiras para assim envolver ainda mais o/a educando/a nas aulas, buscando um aprendizado que abarque boa parte dos conhecimentos que o/a aluno/a precisa ampliar e adquirir na vida escolar. Os jogos didáticos, quando são utilizados de forma adequada, tornam o processo de ensino-aprendizagem mais agradável e significativo para os/as educadores/as e os/as educandos/as, por isso precisamos utilizar muito mais os jogos didáticos em nossas aulas.

Mesmo se referindo muito à criança quando se debate a ludicidade nas salas de aula, essa é uma necessidade de qualquer pessoa, não importa a idade, visto que causa prazer sem se levar em conta a faixa etária. Mas vale ressaltar que o lúdico não pode ser visto apenas como brincadeira e diversão, pois os conhecimentos que são aprendidos através da ludicidade, quando bem planejada e aplicada, coadunando-se aos conteúdos propostos, vão além do que se pode prever. O desempenho de trabalhos educacionais focados em aspectos lúdicos facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, a comunicação, o processo interacional, cognitivo, motor etc. Portanto, a brincadeira precisa ser compreendida a fundo e trabalhada toda a sua potencialidade para atingir muitos dos conhecimentos que podem ser alcançados por meio do brincar intencional.

De acordo com Cunha:

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é uma coisa séria também porque na brincadeira não há trapaça. Há sinceridade engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de reconhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção/concentração e muitas outras habilidades (1993, p. 35).

Com as regras claras e práticas da brincadeira, a criança e/ou qualquer pessoa aprende a respeitar e a seguir normas que regem certos atos de convivência. Também são desenvolvidos na pessoa a visão e o saber de socializar conhecimentos para juntos chegarem a um resultado positivo daquilo que ambos desejam. O jogo faz parte da vida humana há séculos, e por essa razão a ludicidade ganha espaço desde os primórdios. Ele só se inova com o passar do tempo, e novas brincadeiras e jogos vão sendo criados, aumentando os saberes e o acervo lúdico da sala de aula ou de outros locais em que o lúdico faz a “diversão” de muitos. Gilda Rizzo (2001) diz que “A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”. Diante da ideia de Rizzo, podemos compreender o grau formativo que pode ser atingido pelo/a estudante quando o/a educador/a o/a coloca em contato interativo com os recursos lúdicos que podem e devem estar presentes em suas salas de aula, pois os jogos criados têm ou devem ter a finalidade de aprimorar e ofertar conhecimentos ao/à sujeito/a que os manuseia.

De acordo com Antunes,

Criatividade é um conceito associado a diferentes atributos ligados a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a facilidade em ver e atender, de maneiras diferentes as coisas do mundo. O professor precisa estar interessado, a motivar, incentivar e elogiar a criança para que ela possa desenvolver a sua criatividade (2003, p. 8-9).

Os jogos contribuem sobremaneira com a criatividade da criança ou de qualquer pessoa, pois, quanto mais contato o indivíduo tem com objetos que lhe remetem ao lúdico, mais rápido ele aguça suas estruturas cognitivas e vai aprimorando e adquirindo habilidades sobre certos conhecimentos que lhe são ensinados por meio de jogos e brincadeiras pedagógicas.

Segundo Kishimoto,

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola (2002, p. 13).

Vemos que muitos/as estudiosos/as do assunto ludicidade fazem fortes e importantes referências sobre quão enriquecedor é um trabalho pedagógico pautado em jogos e brincadeiras, para que assim contribuam de forma prazerosa com o aprendizado de crianças e por que não de adolescentes e adultos/as. Sabemos que o lúdico aguça e desperta o interesse de qualquer pessoa, uma vez que as ações e mobilidades realizadas no momento dos jogos e brincadeiras colocam todos/as em movimentos corporais e intelectuais, ou seja, pensamentos que buscam as respostas para solucionar os problemas expostos, assim as regras e estratégias são analisadas com muita atenção e então se chega a respostas e saberes que são construídos nessa interatividade e troca de ideias.

Hoje percebemos e vemos muitos/as educadores/as realizando bons trabalhos educacionais focados em jogos e brincadeiras criados a partir de ideias próprias ou embasadas nas de outras pessoas que estudam e produzem jogos educativos excelentes para formar um/a educando/a capacitado/a para resolver situações-problema que lhe são colocadas no dia a dia. Assim, diante desse rico acervo lúdico que vivenciamos nos meios tecnológicos e em recursos materiais palpáveis de sala de aula, resolvemos criar um jogo de cartas que envolve leituras e escrita, para assim tentarmos melhorar o nível de conhecimentos dos/as alunos/as com os/as quais esse trabalho foi desenvolvido, uma vez que o lúdico contribui com a criatividade e as habilidades que são ampliadas e adquiridas nesse manusear jogos e brincadeiras didáticas, além de ser uma forma divertida de ensinar e aprender conteúdos diversos de nossas vivências e mesmo do currículo escolar.

O jogo criado por nós é inspirado em poemas e fotos que juntos resultam em fotopoema, gênero textual híbrido e rico para se trabalhar leitura tanto da escrita quanto da imagem, e assim praticar a escrita. Esse jogo tem por finalidade trabalhar a produção de fotopoemas de forma detalhada e, como já dito, trabalhar a leitura e a escrita com alunos/as de um 7º ano de uma escola municipal da cidade de Coronel João Sá, na Bahia. Esse jogo ainda serve de objeto de aprendizagem para que outros/as educadores/as o utilizem com suas turmas e/ou mesmo o adaptem de acordo com o conteúdo e o nível escolar e de conhecimentos dos/as seus/as alunos/as, que veem a “brincadeira” como uma diversão, mas que, na verdade, por meio dessa diversão, muitos saberes vão se ampliando e outros vão sendo adquiridos porque o mais significativo no jogo são as aprendizagens desenvolvidas.

Esse jogo é uma ideia para que os/as colegas educadores/as possam usar suas criatividade ainda tímidas para produzirem novos jogos, pois com o lúdico a aprendizagem

acontece com mais leveza, e o envolvimento de muitos/as dos/as educandos/as eleva a participação e o aprendizado de vários/as dos/as estudantes.

É pertinente frisarmos que a criação desse jogo foi realizada com fotos, poemas e fotopoemas doados por estudantes do curso de Letras da UFS de Itabaiana e com os da professora doutora Christina Ramalho. O jogo denominado de “jogo da memória” mobiliza o cognitivo do sujeito. Tal recurso é muito instigante para que o/a aluno/a leia o poema e a foto atentamente, fazendo a correlação de cada detalhe da fotografia e das palavras que compõem o poema para então chegar ao fotopoema pronto que corresponde à foto e ao poema escolhido pelo/a jogador/a. A atenção e o olhar do/a aluno/a precisam estar concentrados em cada mínimo detalhe para que sua resposta o/a direcione ao fotopoema que coadune cem por cento foto e poema.

Esperamos que essa ideia e o trabalho construído contribuam com a educação de modo geral e que o gosto por leituras variadas seja despertado em muitos/as estudantes. Almejamos que gostem de ler e escrever gêneros e tipos textuais diversos, principalmente poemas e fotopoemas, enfim, todos os textos literários que lhes sejam solicitados, já que a literatura é uma fonte de conhecimentos inigualável que, se bem trabalhada, pode formar leitores/as críticos/as e reflexivos/as, isto é, pessoas que saberão exercer seus direitos e deveres conforme os conhecimentos que embasam a sua formação.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo da memória tem como escopo praticar leituras, escrita e estudos com os/as alunos/as para que estes/as possam ler e escrever com fluência, despertando gosto por leituras e, mesmo, desenvolver habilidades de escrita para criarem poemas e fotopoemas ou qualquer outro gênero textual, tendo facilidade e fluência de escrita, além de levá-los/as a compreender que brincando também se ensina e se aprende, basta direcionar e planejar bem como determinado conteúdo pode ser utilizado em jogos e englobar a ludicidade de forma que a aprendizagem aconteça de maneira palpável e prazerosa para os/as estudantes.

Vejamos a seguir a estrutura do jogo desenvolvido por nós:



cores
se trans... forma... ando
em arco-íris
e proteção

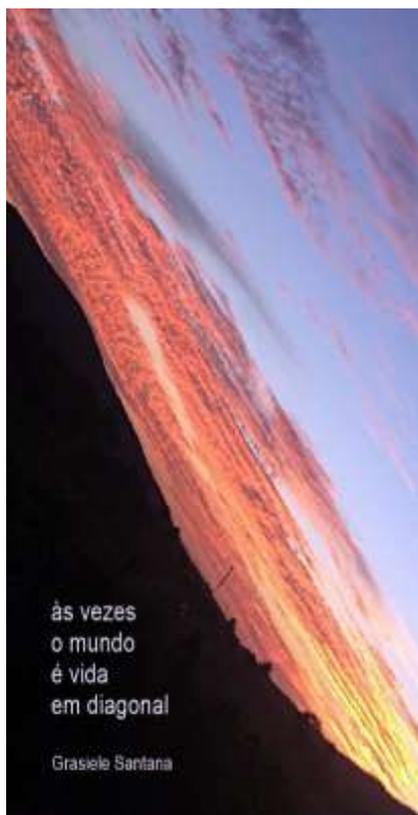
**Alice Meneses e
Taislany dos Santos**



Bombom
vira Bembem
cada vez
que a gente vem
brincar de sombra
na areia

Christina Ramalho





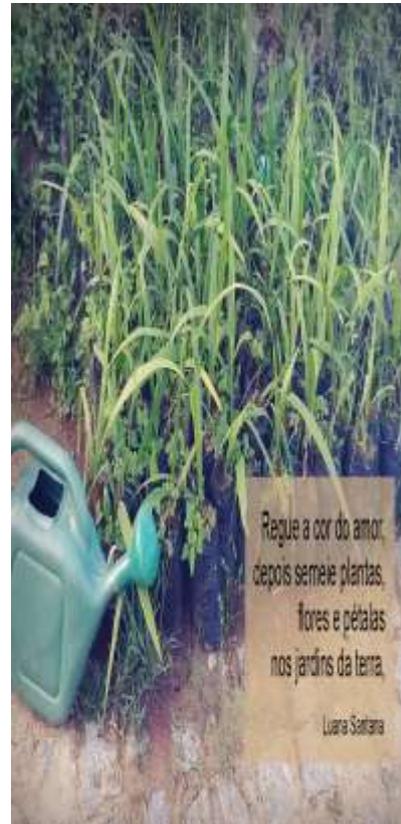
às vezes
o mundo
é vida
em diagonal

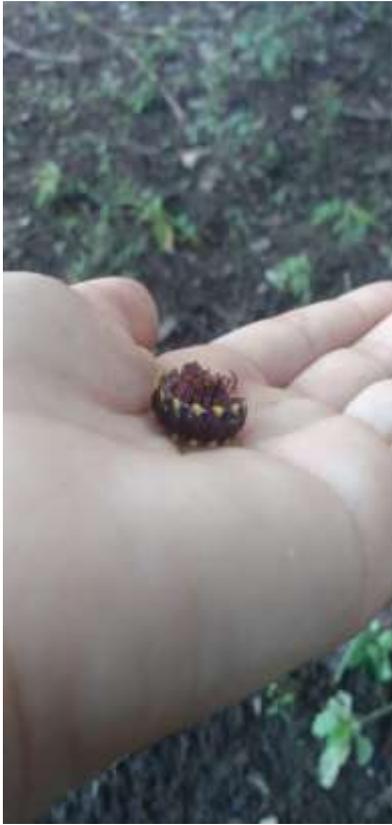
Grasiela Santana



Regue a cor do amor,
depois semeie plantas,
flores e pétalas
nos jardins da terra,

Luana Santana





O mundo
lá fora.
E nós,
reféns,
de nós
interiores.

**Valéria
Santana de Jesus**



O mundo
lá fora.
E nós,
reféns,
de nós
interiores.

Valéria Santana de Jesus



tudo é cena nos olhos
cores e coisas
encenações e mistérios
enredos e rendas.

Douglas Magnilom





Se o sol não vier,
eu serei o sol
girando no seu dia.

Laís Vasco



Há lugares
onde moram
corações disfarçados.
Um dia foram amor,
depois, abandonados.

Jailma Souza



OBJETIVO DA APRENDIZAGEM

Refletir sobre práticas de leitura e de escrita, frisando a importância e os conhecimentos ampliados e adquiridos para a vida social e profissional trazidos com as habilidades de usos dessas práticas, além de trabalhar a criação de poemas e, de modo mais aprofundado, a de fotopoemas, texto que mescla a linguagem fotográfica e a poética, ampliando possibilidades de leituras e conhecimentos amplos dessa forma híbrida que o fotopoema traz na sua estrutura composicional. Observam-se, principalmente, a finalidade e a importância de aulas desenvolvidas com viés lúdico, pois, como já foi dito por muitos, “brincando também se aprende”, isso depende de como a ludicidade é empregada nas aulas e nos conteúdos que são desenvolvidos por nós educadores/as.

METODOLOGIA

O trabalho desenvolvido na sala de aula com os/as alunos/as se deu da seguinte forma: nas primeiras aulas, fizemos leituras e debates sobre poemas diversos, assim como estudos bibliográficos de poetas e poetisas para torná-los/as conhecidos/as dos/as estudantes. Fomos sempre questionando e analisando o gosto e os saberes do/a estudante sobre o assunto abordado em aula, uma vez que queríamos perceber o grau de interesse e o conhecimento que os/as discentes tinham em relação a esse assunto para então podermos abordar e aprofundar melhor os temas a serem trabalhados. Os poemas e seus respectivos poetas e poetisas trabalhados/as em aula estão em anexos neste trabalho; lá você os visualizará e poderá ler e pesquisar mais para melhor conhecê-los/as.

Muito foi estudado sobre o poema – sua estrutura, assunto abordado, linguagem etc. –, assim como sobre o/a escritor/a, sua bibliografia, pensamento, forma de se expressar etc., para que pudéssemos esmiuçar cada detalhe sobre os/as poetas e sobre os poemas, de modo que os saberes fossem sendo expandidos e novos fossem adquiridos e que o gosto do/a aluno/a fosse aflorando a partir dos estudos realizados com poemas e sobre os/as escritores/as.

Depois de todo esse percurso de leituras e estudos para conhecermos melhor os poemas e os/as poetas, passamos para a produção de poemas. Todo esse trabalho tinha como norte chegar ao ponto central do trabalho, que é o fotopoema, isso para mostrar ao/à aluno/a esse gênero textual tão presente nos meios tecnológicos e em outras fontes. Também durante a execução deste trabalho focamos com muita ênfase na leitura e na escrita, pois sentimos a necessidade do/a educando/a em relação a essas habilidades (leitura e escrita). Em todas as

aulas sempre fazíamos leituras e criações de poemas para que o/a aluno/a ampliasse e adquirisse conhecimentos de leitura e escrita, já que tinha essa necessidade. Também realizamos leituras e debates sobre fotografias, leituras essas que nos deram um grande embasamento sobre a foto e sua fonte de estudos, pesquisas e histórias da humanidade.

Após essa abordagem de estudos sobre poemas e seus/suas escritores/as, partimos para o estudo, a leitura de fotopoemas, o que foi muito positivo e prazeroso de se realizar com a turma, visto que muitos/as participaram entusiasmados/as das aulas desenvolvidas.

Os fotopoemas sobre os quais realizamos leituras e estudos foram doados pelos/as estudantes do curso de letras da UFS, polo de Itabaiana, e pela professora doutora Christina Ramalho. Esses fotopoemas estão representados no jogo e também nestes anexos.

Para realizarmos os estudos e as leituras dos fotopoemas, utilizamos três aulas de 50 minutos cada. Nesses estudos, analisamos cada detalhe e a forma dos fotopoemas e sempre os expondo no data-show para que todos/as pudessem visualizar e interagir melhor. Percebemos que muitos ampliaram saberes e adquiriram o gosto para com essa forma textual, e isso foi muito prazeroso, já que o trabalho atingiu o propósito planejado, o de desenvolver práticas leitoras e de escrita e também o de conhecer e criar fotopoemas.

Por fim, lançamos mão dos fotopoemas e construímos um jogo chamado de “jogo de cartas ou jogo da memória”. Com esse jogo desejamos atingir ainda mais os níveis de aprendizagem concernentes à leitura e à escrita, já que os/as alunos/as da turma de 7º ano com quem desenvolvemos este trabalho tinham grande déficit de leitura e de escrita. Ainda almejamos despertar muito mais o gosto leitor dos/as educandos/as por meio de leituras diversas de poemas e de fotopoemas, sendo o fotopoema o *corpus* que utilizamos para desenvolver este trabalho voltado para instigar a leitura, a escrita e a criação de poemas e fotopoemas, os quais poderão ser usados na produção de mais cartas para serem agregadas ao jogo e/ou mesmo criarmos novos jogos. “Poema x fotografia = fotopoema em jogo, ampliando saberes” é uma intervenção pedagógica aplicada em uma turma do 7º ano de uma escola do município de Coronel João Sá-BA que tem o objetivo de trabalhar o fotopoema e torná-lo conhecido pelo/a estudante e assim desenvolver as habilidades de leitura e escrita, visando ao avanço dos/as alunos/as nessas áreas de conhecimento indispensáveis à vida social e profissional de qualquer pessoa. Esse jogo pode ser usado por professores/as que vejam nele uma forma de melhorar mais seu processo de ensino-aprendizagem. O jogo pode ser adaptado conforme a necessidade da turma, o nível, a didática do/a educador/a, o conteúdo etc., isso fica a critério de cada um/a e das suas ideias pedagógicas de ensino, pois cada um/a tem suas ideias e seu planejamento

pedagógico no sentido de desenvolver suas aulas e ensinar seus conteúdos para alcançar um aprendizado com mais qualidade.

Discriminamos, a seguir, de forma sintética, o passo a passo da metodologia da proposta:

1. Leituras e debates sobre poemas diversos (4 aulas de 50 minutos)
2. Estudo bibliográfico de alguns/algumas poetas (2 aulas de 50 minutos)
3. Análise e debates sobre fotografias (2 aulas de 50 minutos)
4. Leituras de fotopoemas (3 aulas de 50 minutos)
5. Produções de poemas (3 aulas de 50 minutos)
6. Apresentação do jogo de cartas (2 aulas de 50 minutos)

ESTRUTURA FÍSICA DO JOGO

O jogo é composto por três espécies de “cartas” virtuais: imagens – fotografias –, poemas e fotopoemas, totalizando 63 cartas (21 de cada tipo). Esse jogo foi feito utilizando-se recursos virtuais, mas pode ser feito com outros materiais que estejam disponíveis ao professor, tais como: papel cartão, cartolina, tábuas etc., pois sabemos que o/a educador/a se adéqua conforme suas possibilidades, ou seja, a realidade da sua escola.

REGRAS DO JOGO

O jogo é desenvolvido da seguinte forma: ao iniciar o jogo, o/a jogador/a precisa encontrar o poema e a fotografia que se relacionam corretamente, resultando no fotopoema pronto e correspondente a tal foto e poema escolhidos. O/A mediador/a do jogo será o/a professor/a, ou outra pessoa qualquer que dirigirá a “brincadeira”. Ele/a (organizador/a) da jogada irá definir com os/as jogadores/as se o jogo partirá do poema ou da fotografia em cada rodada.

O/A jogador/a irá ler o poema e a foto, depois clicar no poema ou na foto e, caso seja feita a correspondência equivalente, visualizará o fotopoema correspondente, pois poema e foto têm uma relação muito próxima, digamos assim, palavras e detalhes fotográficos dão pistas para se chegar ao fotopoema correspondente. Caso essa relação não seja feita corretamente, as cartas se separarão automaticamente, e aparecerá o aviso: “infelizmente você errou”, ou, caso tenha acertado: “parabéns, você acertou”. Nesse contexto, a pessoa terá de relacionar

corretamente o escrito, ou seja, o poema à imagem (fotografia) ou vice-versa. Assim sendo, é preciso que a pessoa, jogador/a, analise bem a foto e o poema, ou seja, faça uma leitura bem feita tanto do poema quanto da fotografia para relacionar os dois, foto e poema, ou vice-versa, para encontrar o fotopoema correspondente.

O/A jogador/a terá duas chances; caso ele/a não consiga, irá passar a vez para o/a outro/a jogador/a até que alguém consiga combinar corretamente poema e foto ou vice-versa.

Para o jogo ficar ainda mais interessante, a turma deve ser dividida em dois grupos, metade para cada lado, e então os/as torcedores/as de cada lado podem até ajudar lendo e comparando poemas e fotos ou vice-versa. Claro que o/a educador/a irá mediar tudo isso, sempre determinando tempo, participação de cada aluno/a no jogo, ordem do jogo, como começar etc.

A pontuação será computada de acordo com o número de acertos. Digamos que o grupo A acertou dez e o B, catorze, então é óbvio que o grupo B será o vencedor. Quanto à premiação, fica a critério do/a mediador/a se haverá ou não. Essa pontuação poderá ser acrescida à nota da unidade do grupo ganhador, contando como décimos. Ou ainda podem ser dados outros brindes em outras etapas da jogada.

O nível do jogo será instável, na medida em que os poemas serão mesclados, ou seja, terá aquele mais fácil de ser relacionado à foto, assim como aquele mais difícil. Isso compensará, e nenhum grupo terá prejuízo.

Cabe destacar que um jogo como este poderá ser feito usando os meios digitais (recursos tecnológicos) e/ou papel cartão, madeira etc., visto que, como bem sabemos, muitas vezes os recursos tecnológicos ajudam muito e tornam tudo mais dinâmico e mesmo interessante e instigante, mas nem todos/as têm acesso a eles e/ou podem possuí-los. No que se refere às instituições de ensino, nem todas as escolas têm essas ferramentas disponíveis, principalmente algumas de zona rural, por isso que, quando usamos outros recursos na criação de jogos, facilitamos o “manuseio” e o desenvolvimento de certos trabalhos e jogos pedagógicos que utilizamos em nossas aulas. O método também propõe a versão digital do jogo e sua disponibilização em site para que outras pessoas possam jogar e ampliar seus saberes sobre poemas e fotopoemas.

A etapa seguinte ao jogo envolve a produção de fotopoemas. Um incentivo para essa produção é propor a inclusão de “novos fotopoemas” no jogo apresentado ou mesmo criar um segundo jogo de mesma natureza. Esta etapa envolve a tarefa de realizar fotografias, selecionar as melhores e partir para a produção dos poemas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, a criança e a educação**. Petrópolis: Rio de Janeiro, 1999.

_____. **Jogos tradicionais infantis: O jogo a criança e a educação**. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

_____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 2001.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em: 05 jul. 2016.