

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Bianca Silva da Silva ^{1,2}

Maria de Fátima Nascimento dos Reis^{1,2}

Rosemeire Silveira Guimarães ³

Maria Luiza Bezerra ⁴

RESUMO

O presente trabalho é um relato das atividades desenvolvidas na escola Municipal Professora Laurita Coelho Leda Ferreira, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), pelas bolsistas do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco *Campus Petrolina*. A metodologia foi desenvolvida por meio de atividades na turma do 3º B, no turno matutino. Inicialmente, foram realizadas observações na sala de aula referente à metodologia empregada pelo professor regente e à avaliação prévia dos níveis de leitura e escrita dos alunos. Posteriormente às observações, foram executados jogos e atividades lúdicas que contribuem no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, haja vista o uso de jogos como manejo pedagógico se consubstancia em um elemento de resultados progressivos e positivos, dentro da perspectiva educar. Somado a isso, os jogos e brincadeiras – a partir do lúdico – integra o aluno à máxima do aprender, uma vez que desperta as suas subjetividades e o favorece enquanto criança, adequando a sua atenção ao que lhe é apresentado. Posto isso, constatou-se, por meio de observações, que essa pesquisa instigou o interesse dos alunos no processo de aprendizagem, uma vez que a técnica utilizada simboliza a centralização do processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Lúdico; Aprendizagem.

1 Graduada em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco – UPE; 2 Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID; 3 Escola Municipal Professora Laurita Coelho Léda Ferreira, Secretaria de Educação-PE, Especialista em Psicopedagogia, e-mail: guimaraes.rosemeire@hotmail.com; 4 Colegiado de Pedagogia – Campus Petrolina, Universidade de Pernambuco, Mestre, e-mail: luizabezerra2@hotmail.com

INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma estratégia significativa para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem, pois a mesma desperta a curiosidade e a imaginação das crianças. Para tanto, a utilização de jogos e brincadeiras pode contribuir consideravelmente no processo de aprendizagem, compreendendo que este é melhor construído quando a atividade se torna atrativa ao aluno, além de incentivá-lo à participação nas atividades dos saberes escolares, fazendo da escola um ambiente alegre e de satisfação (SANTOS, 2010).

Conforme Brougère (1998, p.138), “(...) *o mundo do tempo livre das crianças, especialmente de seus jogos é cheio de sentido e significações, e é simbólico*”. Ou seja, a criança ao brincar, transfere ou transforma suas ações (simbólicas) para o mundo real. Nesse sentido, há, a partir da elementar ludicidade, a lapidação do imaginário da criança, fazendo o processo de aprendizagem se tornar mais democrático.

O Lúdico, na promoção da aprendizagem, influencia direta e indiretamente as táticas de auxílio à subjetividade de cada criança. Também se configura em uma práxis integradora, ao passo em que favorece a participação ativa do aluno. O lúdico alimenta o desejo da criança em depositar atenção à atividade desenvolvida e, por consequência lógica, se perquirir e conseguir a premissa de impulsionar o conhecimento da criança (FREITAS, 2007).

Nessa perspectiva, o trabalho buscou conectar as atividades e jogos, para que estivessem em consonância com os conteúdos trabalhados pela professora regente, da sala do 3º ano B do ensino fundamental, turno matutino, da Escola Municipal Professora Laurita Coelho Leda Ferreira, no bairro Vila Marcela, na cidade de Petrolina - PE. Servindo, assim, como um recurso pedagógico lúdico para ajudar a reforçar a aprendizagem dos alunos.

A pesquisa em exibição carrega em seu bojo objetivos reflexivos sobre o ensino de linguagem, com vistas ao acesso a bens culturais. Diante disso, arrola atividades lúdicas em turma do 3º ano do Ensino Fundamental, de modo que estas atividades e jogos contribuam no processo da alfabetização. A missão proposta, pois, é compreender e verificar estratégias lúdicas como parâmetros pedagógicos no processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

As atividades da pesquisa foram realizadas duas vezes por semana, com os alunos do 3º ano B do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, da Escola Municipal Professora Laurita Coelho Leda Ferreira, situada na Rua 10, S/N – Vila Marcela, Petrolina-PE. O referido projeto teve início no segundo semestre de 2018, estendendo-se até 2019, e foi dividido em dois momentos, a saber:

- 1º Momento:

I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019, Petrolina, 04 e 05 de dezembro de 2019.

O projeto foi apresentado na reunião do planejamento pedagógico à equipe gestora e aos professores da escola. Também foi apresentado à professora regente da sala e aos alunos, e explicitado como seria o desenvolvimento das atividades.

Posteriormente, mediante avaliação prévia dos níveis de leitura e escrita dos alunos, os momentos em sala de aula foram divididos da seguinte forma: um dia da semana as atividades e jogos seriam vivenciadas com toda a turma; no outro dia da semana, seria reforçado o que foi trabalhado anteriormente, com os alunos que apresentassem dificuldades de aprendizagem.

- 2º Momento:

As atividades foram realizadas na sala de aula e tinham a duração de, aproximadamente, vinte minutos antes do intervalo. Antes de cada atividade ou jogo, era feito uma breve retomada do conteúdo da aula e uma explicação a respeito de como seria realizada a atividade, relacionando-a ao conteúdo anteriormente estudado. Para tanto, contou-se com o auxílio da professora, a qual era bastante solícita, disponibilizando o plano de aula da semana.

A organização das atividades se fez com a divisão dos alunos em grupos, estimulando, assim, o espírito de trabalho em equipe e a união. Nesse ínterim, a aplicação dos objetivos da pesquisas foram efetivados de maneira instrumental, dado que quando do momento da execução das atividades, o viés observacional tomava espaço para paralelizar bibliografia doutrinária às práticas ali confeccionadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Reconhecendo que para envolver a atenção da criança, bem como a sua curiosidade, é necessária uma abordagem educacional mais dinâmica, a qual possibilite envolver aspectos cognitivos e afetivos, que contribuirão para a construção de conhecimentos, o presente estudo buscou realizar atividades que diversificassem a práxis docente, além de oferecer a socialização e contextualização de compreensões prévias trazidas pelos estudantes.

Considerando que os jogos, segundo Leontiev (1988), dividem-se em jogos de enredo - nos quais as crianças expressam a realidade, por meio da simulação; e jogos de regras - onde a imaginação é implícita e as regras orientam o andamento da brincadeira, este trabalho obteve êxito ao passo em que proporcionou aos alunos o entendimento quanto ao cumprimento de regras, bem como a respeitá-las.

Os estudantes alcançaram as competências desejadas, tendo em vista a compreensão de normas e regras, organizou a dinâmica do conhecimento, obtendo, assim, controle de seus próprios comportamentos (MORAIS, *et al*, 2005). O ato de educar envolve, além dos aspectos básicos de cognição, os de concentração, de imaginação, de interação.

Por isso, dentro do raciocínio acima exposto, as atividades aplicadas durante a execução do projeto mostraram-se eficazes na implementação dos verbos listados, uma vez que foram capazes de instigar os estudantes a pensar, criar e aprender, tornando a ação aprender mais próxima à dinâmica da tenra idade (CORRÊA, 2016).

I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019, Petrolina, 04 e 05 de dezembro de 2019.

No que se refere ao processo de alfabetização, as atividades do projeto contribuíram, significativamente, despertando o interesse dos alunos em realizar as atividades e uma melhora considerável no desempenho escolar. Um exemplo disso, foi a mudança dos níveis de leitura e escrita dos alunos que apresentavam maiores dificuldades para aprender, mas que durante a realização das atividades do projeto, foram gradativamente melhorando sua aprendizagem e ampliando seus diversos conhecimentos (KIYA, 2014).

A aplicação da pesquisa revelou, ainda, na observação informal do rendimento, que a instalação do processo com estratégia pedagógica de jogos mostraram os resultados e avanços dos alunos a partir do lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem. Outro critério a ser apontado é envolvimento das partes, exibindo a viabilidade de conhecimento adquirido pela política (CORRÊA, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das atividades realizadas, restou percebido que a ludicidade proporciona competências e habilidades, bem como contextualiza os conteúdos com a realidade dos estudantes, favorecendo, assim, a aprendizagem significativa. A pesquisa concedeu a observação de que a utilização de jogos e brincadeiras contribui, efetivamente, para a construção expressiva de saberes, sendo estes, influentes para a alfabetização.

A utilização do lúdico como recurso pedagógico reverbera que a ligação existente entre o brincar e a criança deve ser entendida como uma inter-relação de atenção e estímulo à aprendizagem. Além disso, dinamiza a relação em sala de aula e estabelece a construção do padrão e da eclética de conhecimento.

Não seria contraproducente afirmar que o uso de jogos, isto é, o lúdico se mostra como técnica que preserva as potencialidades do discente, favorecendo o interesse da criança, enquanto aluno. O professor, dessa forma, insere um manejo de recrear aplicando teorias que são imprescindíveis à série que leciona. Isto porque a tradução do lúdico traz naturalidade à construção da proposta pedagógica estimulada pelo mesmo.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, Leidniz Soares. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil.** 2016. Disponível em:

<http://unijipa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf> Acesso em 28 de setembro de 2019

FREITAS, Eliana; SALVI, Rosana. **A Ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.** UEL, 2007. Disponível em:

<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>>. Acesso em: 05 de nov de 2019.

I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019, Petrolina, 04 e 05 de dezembro de 2019.



KISHIMOTO, Tizuko M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

LEONTIEV, Aléxis. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKII, LEV; LURIA, ALEXANDER; LEONTIEV, ALEX. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

MORAIS, Artur Gomes; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia; LEAL, Telma Ferraz. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. In: **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense: produção didático-pedagógica, 2014. Curitiba: SEED/PR. 2014. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em:< http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf>. Acesso em: 28 de out de 2019.

I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019, Petrolina, 04 e 05 de dezembro de 2019.