



## PROJETO DE LETRAMENTO: O USO DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM AS TURMAS DOS ANOS FINAIS DA ESCOLA MUNICIPAL DOM MOTA.

BEATRIZ MUNIZ BATISTA DOS SANTOS  
JELDMAN DERVLYN BATISTA COUTINHO DE MELO  
LÍLIAN SANTIAGO DE SOUZA FIGUEIRÊDO  
ROSSANA RAMOS HANZ  
PROGRAMA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA – PIBID - CAPES

### RESUMO

O presente relato tem como objetivo expor a experiência enquanto bolsistas de Língua Portuguesa do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID), a qual evidencia a importância de utilizar o lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem. Guiados pela concepção construtivista que valoriza a construção do sujeito a partir de sua interação com o meio, realizamos diversas atividades nas turmas dos 6º anos A e B da Escola Municipal Dom Mota, localizada em Nazaré da Mata, PE. Para efeito dessa metodologia, objetivamos promover aulas diferenciadas e atrativas, que, além de melhorar o aprendizado, consigam promover a interação e o bem estar dos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico, Interação, Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

Sabe-se que um dos maiores desafios encontrados pelo professor é conseguir introduzir o método construtivista num sistema educacional majoritariamente tradicionalista, que, na maioria das vezes, reduz as aulas ao uso do livro didático compondo um ensino descontextualizado. Isso é resultante da reprodução da didática tradicionalista e da falta de autonomia docente. Para fugir das práticas pedagógicas retrógradas, é necessário criar um ambiente escolar que seja prazeroso e atrativo para os alunos, pois, ao contrário do que se pensa, é possível e até mais eficaz se aprender brincando. A maior evidência que há sobre a dificuldade de inserir o lúdico nas aulas, corresponde ao fato de que durante muito tempo coube aos alunos a tarefa de sentar-se passiva e silenciosamente em suas carteiras, e apenas internalizar tudo que estivesse sendo transmitido pelo professor. Nesse viés, o lúdico é indispensável, já que é utilizada jogos, música e dança para desenvolver os conhecimentos, e, tem como intuito educar, ensinar, se divertindo e

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

interagindo com os outros. Os jogos e as brincadeiras trazem benefícios em geral, além de oportunizar o aperfeiçoamento de nossas qualidades e superação de certas dificuldades. A atividade lúdica tem o objetivo de proporcionar prazer e diversão e os participantes dessas atividades percebem que ela apresenta vários meios para enriquecer nossos conhecimentos de forma prazerosa no meio educacional. Nos jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem a coordenação, a atenção, a imitação, imaginação e memória e a capacidade de seguir as regras para alcançar o objetivo. Por isso, a importância de nós professores trabalharmos o lúdico em sala de aula. Em concordância com Kishimoto (2009), observamos que os jogos ensinam os conteúdos pautados por regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, proporciona uma aprendizagem significativa e agrega conhecimentos.

“O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais como estão postos” (KISHIMOTO, 1996 p.26).

A criança busca se relacionar com o meio em que vive, no qual ela procura compreender as coisas de modo a construir conhecimentos sobre a realidade e percebe-se como pessoas únicas na sociedade. Os jogos e as brincadeiras são indispensáveis nessas questões devido a promover a interação e facilitar esse processo. Kishimoto (2009), mostra que ser criança é ter identidade e autonomia, é poder se expressar, formar sua personalidade e socializar-se em contato com a multiplicidade de atores sociais. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, ao socializar. No ambiente escolar, é comum haver alguns alunos desmotivados, que procuram na escola algum refúgio para a realidade, muitas vezes dura, e deparam-se com uma didática cansativa e pouco inovadora. Para mudar essa situação, é preciso mostrar ao aluno que a escola pode ser um ambiente de diversão, brincadeiras e interação ao mesmo tempo em que se aprende algo novo. Considerando tais observações, notamos que o lúdico é indispensável nas práticas pedagógicas por englobar todos esses aspectos, isso pôde ser comprovado ao longo da nossa experiência por meio de cada atividade praticada com os alunos.

Vale salientar que trabalhar com a ludicidade torna o discente um ser autônomo, protagonista no ensino-aprendizagem, pois segundo Paulo Freire (1996), o respeito à autonomia e à dignidade de cada um é um imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros. Adotar essa prática, significa promover uma aprendizagem significativa, tornando o ensino de qualidade.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

## DESENVOLVIMENTO

A brincadeira precisa conter um caráter pedagógico para que haja um desenvolvimento intelectual de forma que o lúdico auxilie na construção do conhecimento. Contudo, estando ciente de que o professor precisa fazer a mediação da atividade planejada por ele, na qual os objetivos sejam estabelecidos com clareza. Com o uso da teoria Construtivista de Piaget (1975), a escolha de uma atividade lúdica foi essencial para que os alunos desenvolvessem interesse pela atividade. Tendo vista que alguns estudantes utilizam a escola como uma fuga da sua realidade, muitos deles não brincam em casa ou em sua comunidade, pois, na maioria das vezes, trabalham quando não estão estudando. Desse modo, os alunos que frequentam a escola fazem dela um refúgio, local onde eles possam brincar e se abstrair, como foi observado. A maioria dos alunos queria a todo o momento estar brincando, portanto, a atividade lúdica foi imprescindível para contribuir, de forma significativa, para a participação de todos.

“Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real”. (Kishimoto, p. 16, 1936).

Apesar da necessidade de seguir os conteúdos programáticos do plano de ensino é possível tornar o espaço escolar atrativo, permitindo que a criança utilize a sua imaginação, atribuindo uma nova configuração para a aprendizagem na qual ela seja vista como algo prazeroso. Na prática, percebemos isso ao utilizar a perspectiva lúdica para trabalhar substantivos nas turmas dos anos finais: jogos como o caça-palavras e o corre-cola estimularam as crianças de uma forma divertidíssima, criando um clima de competição saudável, prendendo a atenção e intensificando a compreensão do conteúdo.

“A noção do jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem pressupondo interpretação e projeções sociais.”(Kishimoto, p. 13, 1996)

Segundo Fantacholi ([s/d], p.3), na educação de modo geral, os jogos e as brincadeiras são um potente veículo pedagógico, visto que utiliza o lúdico para vivenciar a aprendizagem como processo social. A partir da teoria Construtivista percebemos que o desenvolvimento dos alunos a cada jogo apresentado cresceu e os conteúdos foram compreendidos de forma satisfatória, trazendo um retorno

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

satisfatório a este método.

Já nos primeiros contatos com as turmas, identificamos a necessidade de uma nova abordagem que fugisse das práticas pedagógicas de caráter tradicionalista, predominantes no ambiente escolar. Dessa forma, iniciamos nosso trabalho com momentos de descontração nos quais os alunos participaram da brincadeira escravos de Jó; essa atividade, além de proporcionar uma maior interação entre os alunos, possibilitou nossa aproximação com a turma e abordou aspectos como o trabalho em grupo, já que demanda estratégias de identificação e resolução de problemas para que a brincadeira seja concluída com sucesso. Nota-se aí, a importância dos grupos para a realização de uma tarefa, e reforça a ideia de que em uma sala de aula não podemos enxergar quarenta alunos individualmente, e sim dez grupos de quatro alunos.

A brincadeira precisa conter um caráter pedagógico para que haja um desenvolvimento intelectual de forma que o lúdico auxilie na construção do conhecimento. Contudo, estando ciente de que o professor precisa fazer a mediação da atividade planejada por ele, e os objetivos sejam estabelecidos com clareza. Na maioria das vezes que nos deparamos com alunos desmotivados, presenciamos o quanto a ludicidade é algo extremamente na formação da criança, pois ajuda do desenvolvimento do saber, do conhecimento, da compreensão de mundo, além de fazer isso de um modo interativo.

Adotando essa postura, realizamos uma atividade intitulada “caminho de casa até a escola” nas turmas dos sextos anos, visando inserir a realidade dos alunos no âmbito escolar e valorizar o seu cotidiano. O espaço para utilizar o lúdico, se encontra no cotidiano da criança: na escola, em casa, nas praças, na rua e naturaliza a aprendizagem por fazer parte do seu dia a dia. Tratando-se do campo teórico, Horn (2004), explica que é no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando-o em um pano de fundo no qual se inserem emoções.

Sobre o mesmo tema, Hank (2006), explica que para obter sucesso na aprendizagem do educando, o espaço físico está diretamente ligado ao ambiente que a criança vive, é indispensável pois torna o processo ensino-aprendizagem significativo.

Segundo Kishimoto (1996), uma aula lúdica estimula o aluno a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito pedagógico. Ainda esclarece que o lúdico desperta no aluno o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Ou seja, o desejo do saber é despertado no aluno, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização, o que é extremamente importante no seu desenvolvimento pessoal e social.

Desse modo, a cada atividade percebemos que a proposta lúdica proporciona concentração favorecendo a aquisição do conhecimento com naturalidade, possibilitando a criatividade, a interação social e o desenvolvimento sadio através da interação; trazendo melhorias ao aspecto motor, social e cognitivo. O jogo com regras é formalizado de acordo com objetivos que se pretenda alcançar: competir,

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

melhorar o desempenho, aprender algo definido. Em suma, observamos que trabalhar com o lúdico, possibilita que o aluno cresça intelectualmente e desenvolva o espírito crítico sobre a atividade.

## METODOLOGIA

Este projeto é de caráter qualitativo de natureza aplicada com o objetivo exploratório. Sendo assim, para inserir o lúdico nas aulas de Língua Portuguesa, dividimos nossa prática em quatro momentos: DIÁLOGO, DESCONTRAÇÃO, CONHECIMENTO DO CONTEÚDO TRABALHADO e JOGOS.

Sobre o **diálogo**, neste primeiro momento, reunimos os alunos em um círculo, nos apresentamos e iniciamos uma conversa para conhecer melhor a realidade de cada um, as opiniões sobre as aulas e o que gostariam que mudasse. Em seguida, propomos uma **brincadeira** chamada “escravos de Jó”.

Nessa dinâmica, os pares de sapatos devem ser passados de um para o outro, acompanhando as sílabas conforme o ritmo da música; basta um erro de qualquer participante para que o restante seja prejudicado. Então, eles próprios identificam qual participante não está conseguindo interagir no seu local, o qual imediatamente troca de lugar e a brincadeira consegue fluir normalmente. Em outro momento, houve uma atividade chamada “caminho de casa até à escola”, essa atividade ocorreu em duas etapas: na primeira, as crianças desenharam uma espécie de mapa que continha o trajeto diário que eles faziam, os estabelecimentos comerciais pelos quais passavam e os pontos de referência destes caminhos.

Na segunda, construíram um texto descrevendo esse percurso. Esse exercício permitiu que os discentes atribuíssem utilidade a sua rotina, trabalhassem a criatividade e treinassem o campo linguístico com a escrita. Além de trabalhar às questões geográficas da cidade. No **conhecimento do conteúdo trabalhado**, considerando a necessidade de seguir os conteúdos programados na ementa, utilizamos os jogos para auxiliar na compreensão desses conteúdos. Um exemplo, foi a realização dos jogos “caça-palavra” e “corre-cola” na aula sobre substantivos. Fizemos duas colunas no quadro, uma para os substantivos comuns e a outra para os substantivos próprios, dividimos a turma em grupos e distribuimos algumas palavras; uma pessoa de cada grupo que levantasse a mão primeiro, colaria a palavra na respectiva coluna. Na segunda aula sobre o mesmo assunto, distribuimos caça palavras para a turma, e eles precisavam achar o maior número de substantivos que conseguissem.

A partir da teoria Construtivista de Piaget (1975) que afirma “o conhecimento se constrói por meio da interação do sujeito com o objetivo”, a atividade lúdica foi essencial para que os alunos tivessem interesse pela atividade.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

## DISCUSSÕES E RESULTADOS

Ao longo dessas atividades com jogos, percebemos que a compreensão do conteúdo foi excelente devido ao estímulo memorial que o jogo proporciona. O fato dos alunos se divertirem enquanto aprendiam, fez com eles eles pudessem perceber que a escola pode ser um ambiente agradável, conseqüentemente, os jogos despertou nos discentes um grande interesse de participar das aulas. Desde o primeiro momento com o diálogo e a brincadeira, a interação aumentou exponencialmente de modo que os alunos se recusaram a ir para o intervalo para continuar em sala de aula participando das atividades. Percebe-se então, que o ato de brincar não se restringe apenas ao recreio, ele pode iniciar durante a própria aula.

Ao usar os jogos para auxiliar no processo de aprendizagem, observou-se um aumento significativo na participação dos alunos e um maior interesse pelo conteúdo abordado, já que, o lúdico envolve práticas interativas e gera um clima de competição saudável que estimula as crianças. Nesse contexto, Moreira(1996) reforça que em sala de aula, o jogo implica estratégias particulares para o ato de jogar. É certo que todo jogo é regido por regras, no entanto, o objetivo delas não é impedir a liberdade ou engessar a prática; elas surgem de um acordo entre os participantes tendo em vista um objetivo em comum. Na perspectiva interativa, os jogos contempla a relação grupal, visando atingir a meta proposta. Ainda segundo Moreira (1996), a grande força educativa do jogo está no fato de que ele é prazeroso. A proposta construtivista valoriza o lúdico como ferramenta na educação porque essa prática empreende a construção do conhecimento por meio da interação. Correia (1996), afirma que a escola deve proporcionar jogos cooperativos que enfatize as atividades lúdicas. Contudo, o foco não deve ser a vitória, mas, a promoção de um ambiente livre de medo e da preocupação de errar; que permita o desenvolvimento da criatividade e a ampliação dos conhecimentos da criança.

Ao contrário disto, a educação tradicional evita o jogo porque não se interessa pela auto expressão, o que importa é o cumprimento das regras preestabelecidas, sem espaço para a inovação. Sendo assim, ao brincar, o sujeito desenvolve, evolui cognitivamente e aprende com prazer. Como afirma Moreira (1996), o jogo também revela uma característica transformadora intrínseca, pois quanto melhor a capacidade do indivíduo para jogar, mais próximo ele está da saúde mental.

É importante salientarmos que o uso do lúdico nas escolas visa promover a interação entre os alunos por meio de brincadeiras para melhorar o seu aprendizado. Escola é lugar de aprender, mas também é lugar de brincar.



**IMAGEM:** ALUNOS REALIZANDO A TIVIDADE DO CAÇA-PALAVRAS

**FONTE:** AUTORAS



**IMAGEM:** MOMENTO INICIAL COM A RODA DE DIÁLOGO

**FONTE:** AUTORAS

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do lúdico em sala de aula ajuda no desenvolvimento dos alunos e facilita na aprendizagem deles. Assim como também facilita na relação professor x aluno, pois trabalhar com o lúdico estreita essa relação, e, conseqüentemente supera os percalços encontrados nos métodos tradicionais. No método lúdico que adotamos na nossa experiência em sala de aula, verificamos tais aspectos.

É importante salientarmos que inovar e trazer novas perspectivas para sala de aula remete ao aluno uma nova perspectiva de ensino-aprendizagem, tendo que novos métodos proporcionam aos alunos um interesse significativo a cerca do assunto trabalhado.

Sabemos que o tradicionalismo está muito presente em sala de aula devido a didática de muitos docentes, assim, a relação professor x aluno é vista com muitas dificuldades e, por isso, acaba criando barreiras nessa relação. Por isso, a quebra desse tradicionalismo com o uso de jogos, brincadeiras e diálogos proporcionaram um bom relacionamento e interação entre professor x aluno.

Vale destacar que a importância de introduzir atividades lúdicas para os alunos sendo com brincadeiras ou jogos para que o desejo de aprender e tornar as atividades mais atraentes seja de acordo com a realidade dos alunos.

Considerando todas as concepções a respeito do jogo e brincadeira e norteando nossa prática pedagógica em tais concepções, concluímos que adotar uma didática lúdica traz efeitos nitidamente positivos para o processo ensino-aprendizagem. Entender a aplicabilidade dos jogos no ensino permite a inovação nas práticas pedagógicas e ressignifica o ato de aprender, pois, sabe-se que, parava criança o ato de brincar é de extrema importância ao trabalhar qualquer aspecto da sua vida.

O professor que permitir que este aluno seja protagonista nesse processo, com certeza obterá o sucesso na educação. A promoção de um ambiente agradável torna as aulas descontraídas e atrativas nas quais os alunos aprendem brincando, já que, aliar o lazer ao ensino torna o ato de aprender uma experiência única e enriquecedora na vida dos discentes.

Por fim, vale salientar que o ambiente de diversão composto pelos jogos, além de melhorar a relação professor x aluno facilita a compreensão dos conteúdos trabalhados. E também proporciona para o aluno uma nova perspectiva de aprendizagem.

Dessa forma, concluímos que o trabalho realizado por meio dessa atividade contribuiu tanto para o aprendizado do alunado quanto para o enriquecimento da nossa prática pedagógica enquanto futuros docentes.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*



## REFERÊNCIAS

BECKER, Fernando. **O que é Construtivismo?** Série Idéias, n.20. São paulo: , FDE, 1994.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com Jogos Cooperativos: Em Busca de Novos Paradigmas na Educação Física.** Campinas, SP: Papirus, 2006.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico.** Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Paulo Freire.- São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

HANK, Vera Lúcia Costa. **O Espaço Físico E Sua Relação no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança.** Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educação/oespacofisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem>.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed,2004.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 Ed. São Paulo: Cortez, 1996.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*



MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da Educação: Interação e Identidade**. São Paulo: FTD, 1996.

PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*