



## O LÚDICO COMO MECANISMO MEDIADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM UMA ESCOLA DE REDE MUNICIPAL DE ENSINO, EM PETROLINA-PE

Fabiana Barbosa da Silva <sup>1,2</sup>

Mariana Evangelista Coelho <sup>1,2</sup>

Rosemeire Silveira Guimarães <sup>3</sup>

Maria Luiza Bezerra <sup>4</sup>

### RESUMO

O presente resumo é fruto 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. Os procedimentos metodológicos foram desenvolvidos nas turmas do 3º ano A e B do turno matutino. As observações em sala de aula encontraram sedimento na seguinte elementar do diagnóstico prévio dos níveis de leitura e escrita dos alunos, como também da metodologia adotada pelo professor regente. Partindo da premissa de que a proposta de entretenimento estimule, no aluno, a carga cognitiva de maneira prazerosa e demonstre rendimento positivo, faz às vezes do lúdico, este instrumento de ensino influencia o desenvolvimento do discente, de maneira a estimular a atenção e se desdobra na finalidade consagrada no ensino, que é contribuir na formação subjetiva da criança. Nesse sentido, as atividades lúdicas com jogos e brincadeiras, de forma interdisciplinar, funcionaram como elementos didáticos nas aulas e foram responsáveis por nutrir as crianças com criatividade e atenção, dentro do processo de aprendizagem.

**Palavra-chave:** Ludicidade; Jogos; 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 Leda 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

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

## INTRODUÇÃO

A aprendizagem lúdica é uma temática que vem adquirindo espaço no campo educacional. Sendo diversas as possibilidades e causas das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem. Trabalhar de forma lúdica, auxiliando no aprendizado de crianças com dificuldades de aprendizagem, é pensar o brincar, os jogos, como sendo recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa. Contextualizar esse tema é muito importante, pois, o lúdico deve ser visto com uma ferramenta que contribui para o melhor desenvolvimento das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional (KISHIMOTO, 1998). De acordo com Piaget (1973), a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar.

Para Vygotsky (1988), a brincadeira, o jogo e o lúdico são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo, atribuindo um importante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, sendo assim, uma maneira lúdica de aprendizagem, pois a criança será mais receptiva e o conhecimento se dará de uma forma mais eficaz.

Para se trabalhar o lúdico de forma interdisciplinar, sugere-se a exploração de novas práticas no ambiente escolar que se utilizem do lúdico, para a construção da aprendizagem. A definição de interdisciplinaridade para Fazenda (1979, *apud* PETRAGLIA, 1993, p.33) é interação existente entre duas ou mais disciplinas. Essa interação pode ir da simples comunicação de ideias à integração mútua dos conceitos diretores da epistemologia, da terminologia, da metodologia, dos procedimentos, dos dados da organização referentes ao ensino e à pesquisa.

O lúdico é um mecanismo importante para o desenvolvimento da prática interdisciplinar, pois a interdisciplinaridade engloba várias áreas do conhecimento e com o lúdico se torna mais prazerosa e significativa aprendizagem. É também um caminho valioso para que a alfabetização e o letramento possam ser alcançados.

Trabalhar com ludicidade, permite que as crianças entrem no mundo da fantasia e exerçam o uso do poder da imaginação, responsabilizando-se por uma aprendizagem mais dinâmica. O ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável, sendo um importante recurso pedagógico para o desenvolvimento psicomotor, expressão oral, corporal, intelectual, como também na socialização e autonomia da criança. Além de incentivá-la à participação nas atividades dos saberes escolares, entendendo que a aprendizagem é melhor construída quando a atividade se torna atrativa ao aluno (CORRÊA, 2016).

Deste modo, a presente pesquisa objetivou estimular a participação e a criatividade por meio de situações lúdicas, utilizando os jogos e as brincadeiras de forma interdisciplinar como elementos didáticos nas aulas. Promovendo, assim, aos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, uma aprendizagem significativa, no que diz respeito ao ensino de linguagem e escrita.

## METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado na Escola Municipal Professora Laurita Coelho Leda Ferreira, situada na Rua 10, S/N – Vila Marcela, no município de Petrolina- PE. A execução ocorreu duas vezes por semana, com início no segundo semestre de 2018 ao corrente ano de 2019. As atividades desenvolvidas foram programadas de acordo com os descritores estabelecidos pela secretaria de educação do município, focando na área de linguagem e atendendo ao gênero textual previsto nos bimestres. O lúdico faz às vezes de uma ferramenta para a alfabetização de discentes, fazendo com que a criança desenvolva a leitura e a escrita de forma prazerosa. No presente trabalho, foram feitas intervenções por meio de jogos didáticos de forma dinâmica para tornar a aprendizagem significativa. Assim, foram desenvolvidos os seguintes jogos interdisciplinares:

- Massa de modelar: Teve como objetivo trabalhar o gênero textual receita. Pode ser trabalhado em língua portuguesa: gênero receita, matemática: quantidade, volume;
- Jogo das placas de trânsito: Teve como objetivo conscientizar as crianças da importância das placas de trânsito. Pode ser trabalhado geografia: localização, em língua portuguesa: a interpretação verbal e não-verbal;
- Amarelinha com os dígrafos: Teve como objetivo trabalhar os dígrafos, ajudando intensificar a aprendizagem na leitura e escrita com as palavras não canônicas. Pode ser trabalhado em língua portuguesa: os dígrafos, em matemática: contagem, sequência numérica;
- Trilha da higiene bucal: Teve como objetivo conscientizar as crianças da importância da higiene bucal. Pode ser trabalhado de forma interdisciplinar em ciência: a higiene bucal, em matemática: sequência numérica;

Portanto, os jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento da criança, durante a aprendizagem, tornando as aulas mais prazerosas e mais atrativa, para que ocorra a alfabetização. A metodologia seguiu os princípios da pesquisa de revisão de literatura de natureza qualitativa. Os subsídios teóricos foram baseados nos autores: Vygotsky (1998), Kishimoto (1998). Piaget (1973), Petraglia (1993), por exemplo.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

As práticas desenvolvidas com jogos lúdicos mostram-se eficazes no desenvolvimento interativo entre teoria e o brincar. Durante a aplicação da técnica massa de modelar, os alunos foram exitosos no objetivo da prática de leitura e interpretação do gênero textual, de modo a identificar e classificá-lo como receita, haja vista que, consoante Corrêa (2016), a ludicidade desperta e instiga a criatividade, o pensar das crianças.

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

Na execução do jogo amarelinha, observou-se que houve um estímulo e melhoramento para se trabalhar e buscar as palavras não canônicas com dígrafos. Referente ao jogo das placas de trânsito, constatou-se que os alunos conseguiram identificar o significado das placas através da leitura das palavras e símbolos, e entenderam a importância de desenvolver a consciência pelo respeito ao trânsito.

Na trilha da higiene bucal, verificou-se que houve um estímulo à leitura, a qual se somou à prática social de escovar os dentes. Além de ter-se demonstrando a prática cultural, a atividade foi rica em gerar nos alunos a curiosidade pela leitura, auferindo-se criatividade e raciocínio durante a participação na trilha.

Sabe-se que uma das tarefas mais importantes da escola é a preparação da criança para o mundo real, onde a sobrevivência e o sucesso têm muito a ver com as tomadas de decisões. Em consonância a isso, o lúdico revela-se como instrumento capaz de possibilitar à criança a atenção necessária à cognição e ao pensar criativo, ocasionado pela sua subjetividade (CORRÊA, 2016).

Vygotsky (1998) defende o brincar de maneira sistematizada, ou seja, apoiem-se nos conceitos de mediação social e pedagógica através da corrente de pensamento psicológico. Para este teórico, o jogo é um elemento construído sócio-culturalmente pelo indivíduo e que se modifica em função do meio cultural em que o sujeito está inserido.

Segundo esse autor, o jogo não é uma atividade inata, mas o resultado de relações sociais e de condições concretas de vida, sendo assim, não deve ser considerado como apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de o entender. Como afirma Kishimoto (1998), o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. Assim, ao brincarem, constroem a consciência da realidade e, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados da pesquisa, pode-se notar que o brincar, inserido em um projeto de trabalho interdisciplinar, se torna um ato extremamente necessário para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. A ludicidade exerce um papel importante para desenvolvimento cognitivo do sujeito, dado que, de maneira dinâmica e eclética, promove as múltiplas habilidades do aluno, uma vez que torna o procedimento mais participativo. O lúdico é ferramenta moderadora para proporcionar ao professor e à escola o oferecimento de metodologias diversificadas, mediadas por jogos didáticos e brincadeiras, despertando o interesse da criança e favorecendo a sua formação.

A partir do momento que foram oferecidas as atividades lúdicas em sala de aula, percebeu-se um progresso que se reflete como um todo. Durante a aplicação dos jogos, gerou-se um interesse significativo nos alunos, pois até aqueles que se sentiam envergonhados, mostraram-se interessados e participativos. Evidencia-se,

portanto, que a inter-relação, dentro do processo ensino-aprendizagem se torna mais democrático.

Portanto, os benefícios didáticos dos jogos restaram verificados a partir da estratégia lúdica. É possível afirmar que a ludicidade é o meio indispensável para promover a aprendizagem, em se tratando das séries iniciais. Por meio dela se consegue desenvolver e estimular as crianças, em diversas situações educacionais. O lúdico possibilita analisar e avaliar as aprendizagens específicas, as competências e as potencialidades das crianças envolvidas, construindo seu processo de ensino-aprendizagem em diferentes meios e estratégias.

## REFERENCIAS

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

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis (o jogo, a criança e a educação).** Vozes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. "**O papel do brinquedo no desenvolvimento**". IN: A formação social da mente. São Paulo: Ícone – Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

\_\_\_\_\_, Leontiv Lúria – **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Scipione, RJ, 1988.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PETRAGLIA, Izabel Cristina. **Interdisciplinaridade: o cultivo do professor.** São Paulo: Pioneira, 1993.