# RESUMO EXPANDIDO- PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES O LÚDICO COMO FERRAMENTA DO ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA ESCOLA MUNICIPAL DE PETROLINA-PE

Ruth Brito SILVA 1

Ana Paula Siqueira Santos de Menezes Andrade 2

Rosilda Macena da Silva 3

1. Bolsista Residência Pedagógica– UPE – Campus Petrolina
2. Preceptora da RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA/UPE
3. Professor (a) orientador (a) RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA/UPE

**PALAVRAS-CHAVES:** lúdico; aprendizagem; desenvolvimento.​

# INTRODUÇÃO

O presente resumo de experiência visa relatar as contribuições do lúdico como ferramenta do ensino-aprendizagem na sala de aula em consonância com o projeto “O lúdico como ferramenta do ensino-aprendizagem dos alunos da escola municipal de Petrolina-PE” vinculado ao Subprojeto “Articulando os saberes pedagógicos do professor da educação básica”, realizado na turma do terceiro ano do ensino fundamental, desenvolvido pela bolsista da Residência Pedagógica/UPE-*Campus*​ *Petrolina*  no período de fevereiro à agosto de 2019 na escola Municipal Rubem Amorim Araújo , situada na rua Constelação ursa menor, S/N, São José, Petrolina-PE. O objetivo deste trabalho foi compreender a importância do lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem; verificar a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da aprendizagem na construção dos saberes das crianças e entender o brincar como característica inerente à criança.

**OBJETIVOS**

* Compreender a importância do Lúdico como ferramenta facilitadora e estimulante no ensino;
* Verificar a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da aprendizagem na construção dos saberes das crianças;
* Compreender o brincar como característica inerente à criança.

# REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente tem se tornado uma missão cada vez mais difícil chamar a atenção das crianças, pois as mesmas estão conectadas a um mundo gigantesco de tecnologias e informações que surgem a todo o momento. Trabalhar o lúdico em sala de aula é uma forma de conseguir chamar a atenção dos alunos, pois o mesmo está presente na vida do ser humano desde o início da história. Sabe-se que o brincar já faz parte da característica da criança, por meio da ludicidade consegue-se estimular várias áreas de desenvolvimento infantil, como: coordenação motora, imaginação, relações interpessoais e as potencialidades do indivíduo no meio em que ele se encontra. Conforme Lima (1998), o desenvolvimento da criança depende estritamente da atividade, pois a mesma, sempre que não está dormindo, brinca exaustivamente, é neste momento que os jogos, o faz de conta e as brincadeiras começam a apresentar-se, e será através deles que a criança desenvolverá boa parte de suas habilidades motoras e cognitivas.

O lúdico como ferramenta da aprendizagem faz com que o aluno aprenda os conteúdos de forma prazerosa, além disso, permite que ao brincar a criança compartilhe seus conhecimentos já adquiridos fora do espaço escolar.

De acordo com Rizzi e Haydt (2000), brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Educar e desenvolver a criança significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omitir a cultura, o repertório de imagens sociais e culturais que enriquece o imaginário infantil. (KISHIMOTO, 2002).

Sendo assim, o brincar se torna um facilitador da aprendizagem, pois a partir deste a criança sente-se estimulada e desperta o interesse em estar envolvida com as atividades na sala de aula.

Para Vygotsky (1989), o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam utilizá-lo como ferramenta facilitadora.

Para que a ludicidade seja realmente uma ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem, faz-se necessário que o professor planeje as atividades, para que possam ter um sentido para o aluno, ou seja, é preciso que estas atividades sejam desenvolvidas com o objetivo de propiciar ao estudante uma aprendizagem significativa, tendo efeito sobre o desenvolvimento do sujeito.

Diante disto Rosa (2003), afirma que, o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo.

# METODOLOGIA

O trabalho foi realizado semanalmente na Escola Municipal Rubem Amorim Araújo, situada em Petrolina-PE. Os participantes envolvidos foram alunos do 3º ano do ensino fundamental, no período de fevereiro a agosto de 2019.

As atividades foram divididas em etapas, na primeira etapa foi realizada uma observação do ambiente escolar, onde foram analisadas: as dificuldades enfrentadas pela escola, a realidade social e sua estrutura. A segunda etapa partiu para a observação em sala de aula, com o objetivo de identificar as dificuldades enfrentadas pelos alunos e as metodologias utilizadas pela docente.

Após a observação, a turma foi dividida em grupos para fazer uma análise do nível de desenvolvimento dos estudantes, esta análise foi feita a partir de produções textuais de alguns gêneros como receita, contos e produções livres.

Verificou-se a partir da análise, que seria necessário uma intervenção, visto que parte da classe não era alfabetizada de fato e que havia uma falta de estímulo e interesse da parte dos alunos na participação das atividades propostas pela professora.

De acordo com as dificuldades encontradas, foram realizados estudos pela residente com base em alguns teóricos como: Vygotsky (1989), Kishimoto (2002), Rosa (2003) entre outros. A partir desta problemática, foram feitas as atividades dinâmicas para serem trabalhadas com estes alunos. O planejamento das atividades foi com ênfase na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), seguindo a sequência didática da professora.

Na primeira atividade realizada, trabalhamos com o gênero textual receita. Nesta atividade, levamos ingredientes para o preparo de sanduíches juntamente com os alunos. Primeiro foi feita uma pequena sondagem sobre o tema, buscando conhecer o que estes entendiam sobre o mesmo, em seguida apresentado exemplos e um conceito, após todo este processo as crianças foram convidadas para seguirem na prática o passo a passo da receita do sanduíche que foi elaborada com a participação deles. Esta atividade teve como base a habilidade (EF03LP16) da BNCC que tem por finalidade identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem, digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e a diagramação específica dos textos desses gêneros (lista de ingredientes ou materiais e instruções de execução – "modo de fazer").

Na segunda atividade trabalhamos com cantigas de rodas, nesta atividade fizemos a contação de história e a partir deste fizemos um teatro com a cantiga “A Linda Rosa Juvenil” de carequinha. Logo depois, trabalhamos várias cantigas de rodas com as crianças e pedimos para que eles produzissem o reconto da linda rosa juvenil em forma de textos, usando a criatividade e imaginação.

Na terceira atividade, visto que os alunos tinham muitas dificuldades com produções textuais, foi proposto um texto fatiado para trabalharmos a estrutura de um texto. Nesta Atividade a turma foi dividida em quatro grupos, cada um recebeu um texto fatiado, a equipe que conseguisse montar todo o texto em menor tempo seria a vencedora, logo após foi solicitado que os alunos elaborassem um pequeno texto na estrutura correta. Esta atividade foi realizada com base na BNCC (EF35LP09) que tem como objetivo organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.

Na quarta atividade, utilizamos o jogo da pontuação onde a turma foi dividida em duas equipes. Neste Jogo as crianças deveriam formar as frases solicitadas por um integrante do grupo adversário com as palavras que estavam coladas na camisa de cada aluno e ao final de cada frase utilizar a pontuação correta. A equipe que obtivesse o número maior de frases com a pontuação correta seria a vencedora. Para esta atividade foi utilizada a BNCC (EF03LP07) que visa identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois-pontos e travessão.

# RESULTADOS PARCIAIS

Mediante as atividades realizadas de forma dinâmica, verificou-se a participação dos alunos com empenho e dedicação. O interesse em participar das tarefas foi maior do que o esperado. Com a utilização da ludicidade, foi possível obter um maior desempenho das crianças. Os alunos realizaram várias produções textuais que mostravam o seu desenvolvimento a cada exercício realizado.

Conforme as etapas desenvolvidas, foi perceptível maior colaboração dos estudantes, a harmonia nas tarefas desempenhadas em equipe, a preocupação com o outro era um dos fatores que mais chamou a atenção. Dessa forma, o trabalho realizado contribuiu de forma significativa e estimulante no processo de desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes.

Diante da realização deste trabalho, verificou-se a importância da teoria e prática.

Conforme Libâneo, o pedagogo não pode ser nenhum puro e simples prático nem um puro e simples teórico. Ele está entre os dois, à ligação deve ser ao mesmo tempo permanente e irredutível, pois não pode existir um fosso Desta forma, com a utilização da teoria e prática juntas pude obter resultados satisfatórios, criar métodos e estratégias de ensino, além de ampliar meu campo de conhecimento.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das pesquisas e do trabalho realizado, foi possível compreender que as atividades lúdicas são de fundamental importância para o desenvolvimento da aprendizagem, pois a mesma instiga o aluno a participar das tarefas de forma significativa.

O lúdico como ferramenta da aprendizagem, contribui não somente para o desenvolvimento do educando, mas também para o desenvolvimento do educador. Pois no momento em que o professor se dispõe a participar das atividades de forma dinâmica com os estudantes ele está aprendendo e conhecendo a cada um deles.

# REFERÊNCIAS

LIMA, A.F.S. de O. ​**Pré-escola e alfabetização:** uma proposta baseada em P.

Freire e J. Piaget. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). ​**O Brincar e suas teorias.** São Paulo:

Pioneira Thomson Learning, 2002.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina. ​**Atividades lúdicas na Educação da Criança.**

São Paulo: Ática, 2001.

ROSA, Adriana (Organizadora).​ **Lúdico & Alfabetização**​.Curitiba: Juruá, 2003.

VYGOTSKY, L. S.​ **A Formação social da mente**​. São Paulo: Martins, 1989.