



JOGOS NA EDUCAÇÃO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA E INTERATIVA DE ENSINAR

Beatriz de Melo Miranda¹

Laila Thainá da Silva²

Supervisora: Patrícia Maria Buarque Cavalcanti³

Orientadora: Prof^a Dr^a Rossana Regina Guimarães Ramos Henz⁴

Resumo: O presente relato de experiência tem como objetivo apresentar um trabalho desenvolvido por alunas bolsistas do Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na UPE- CMN. No qual se aplicou atividades pedagógicas em uma turma de sexto ano dos anos finais, por meio de uma perspectiva lúdica visando desenvolver os conhecimentos de Português dessa série, de forma mais dinâmica e atrativa. Visto que a ludicidade permite a formação de um ambiente propício à interação, à dialogicidade, e à aprendizagem mútua entre aluno-aluno e professor-aluno, o que segundo a Teoria construtiva é ideal a esse processo. Além disso, mediante a significativa desmotivação apresentada pelos estudantes com relação à disciplina de Língua Portuguesa, o emprego do jogo pode ser uma alternativa para o docente em sala de aula, pois é uma atividade motivadora e de fácil desenvolvimento.

Palavras Chave: Jogos; Português; Anos Finais.

INTRODUÇÃO

Sabemos da importância da utilização de métodos diferenciados para o Ensino Básico no Brasil, principalmente, relacionado às aulas de Língua Portuguesa, pois apesar de ser a Língua materna dos estudantes, esses apresentam, muitas vezes, desmotivação e problemas na aprendizagem. Com isso, há muito tempo se discute e se afirma a contribuição dos jogos pedagógicos para aulas. Sendo o lúdico considerado grande aliado do docente que planeja deixar sua aula mais instigante para os alunos e que almeja facilitar a apreensão dos conteúdos. Visto que o jogo é uma ferramenta acessível, podendo ser construído pelo próprio professor e é de fácil adaptação aos diversos assuntos e níveis escolares.

Apesar disso, realizar atividades com jogos requer atenção, uma vez que os alunos não podem confundir a aula com um momento apenas de lazer, como acontecia na antiguidade greco-romana em que o jogo era considerado uma

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Letras pela Universidade de Pernambuco Campus Mata Norte (UPE-CMN) e bolsista do Programa Institucional de Bolsas e Iniciação à Docência (PIBID).

² Graduanda do curso de Licenciatura em Letras pela Universidade de Pernambuco Campus Mata Norte (UPE-CMN) e bolsista do Programa Institucional de Bolsas e Iniciação à Docência (PIBID).

³ Graduada em Letras pela Universidade de Pernambuco Campus Mata Norte (UPE-CMN) e supervisora do Programa Institucional de Bolsas e Iniciação à Docência (PIBID).

⁴ Doutora em Língua Portuguesa pela PUC São Paulo e coordenadora do Programa Institucional de Bolsas e Iniciação à Docência (PIBID) Letras pela Universidade de Pernambuco Campus Mata Norte (UPE-CMN).

1 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.

atividade recreativa e de relaxamento. Mas, sendo uma atividade com objetivos, capaz de desenvolver a imaginação, a criatividade e a psicomotricidade da criança envolvida, e ainda auxiliar o processo de aprendizagem dela, deve ser vista como tal. Como afirma Kishimoto (1994):

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 o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 1994)

Assim, desejamos com esse relato de experiência expor e descrever uma atividade realizada em uma turma de sexto ano dos anos finais de uma escola municipal. Na qual desenvolvemos, por meio de jogos, o ensino dos conteúdos programáticos, a fim de ampliar o conhecimento dos alunos e aumentar o desejo de aprender, mesmo assuntos profundamente gramaticais.

Tornar a aula prazerosa, um ambiente rico e interessante para o aluno que terá sua curiosidade despertada e poderá agir e interagir com os outros, são possibilidades que o emprego da ludicidade oferece ao processo de ensino-aprendizagem. E embora, seja uma estratégia amplamente conhecida, muitos docentes ainda não a utilizam, por falta de tempo para planejar, criar os jogos ou pesquisá-los, falta de material, pouca motivação para mudar a sua didática, entre outras razões. O que acarreta a persistência de aulas monótonas na escola, ocasionado resistência dos alunos diante desses momentos puramente teóricos, em que os alunos permanecem apenas ouvindo e não podem interagir durante a aula.

Desse modo, buscamos contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos referidos alunos, auxiliando na compreensão das aulas ao trazer práticas pedagógicas interativas que demandavam o trabalho em grupo, intencionalmente, uma vez que é nesta configuração que os estudantes compartilham e trocam conhecimentos, como também eles perdem o receio de errar, umas das causas que os impedem de participar das aulas e precisar ser ressignificada na escola. Para isso, temos como base a Teoria construtivista que leva em consideração os pressupostos teóricos de muitos autores, entre eles Jean Piaget.

DESENVOLVIMENTO

Atualmente com o grande acesso à tecnologia e à internet, encontrar formas diferentes de atrair os alunos para as aulas parece ser uma tarefa cada vez mais difícil. A gama de informações que eles têm acesso e a facilidade oferecida pela rede, podem ser aliadas do professor, mas também um obstáculo para as aulas que se apresentam desmotivadoras, diante de tamanha atração.

Principalmente, quando o docente permanece empregando antigos métodos de ensino, em que as aulas se tornam simples exposições de conteúdos e assuntos que, aparentemente, não possuem uma função social para vida do estudante. Situação muito comum em aulas de Português, quando é exigido do aluno decorar nomeclaturas e regras gramaticais. Relacionado a isso, muitos estudos foram desenvolvidos e metodologias criadas para auxiliar o docente na inovação das

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.

aulas, no entanto apesar de não ser algo novo, mas presente em toda a história da humanidade, os jogos continuam sendo, entre aquelas, considerados excelentes formas de desenvolver a mente e o corpo da criança e do próprio adulto.

Ao longo da história, o Jogo foi visto sob três concepções em sua relação com a educação, na primeira delas estava limitado a uma forma de recreação, isso no período greco-romano, em que era usado para relaxamento, após atividades intelectuais, escolares ou de esforço físico. Na segunda, durante a Idade Média foi considerado como uma atividade “não-séria”, pois era constantemente associado aos jogos de azar. No terceiro momento, com o decurso do Renascimento o jogo passou a servir aos ensinamentos morais, éticos e das diversas matérias como geografia e história. Nessa perspectiva, o lúdico começou a ser encarado como uma maneira própria da criança se desenvolver e como um auxiliador do estudo, contrapondo-se aos métodos verbalistas e a palmatória que vigoravam na época.

Segundo Kishimoto (1999 p.29), essa mudança de visão se deu devido à nova percepção de infância que o Renascimento incorporou, dando a criança valor positivo e uma boa natureza que dispõe do jogo para se expressa, perspectiva que se fundamentou com o Romantismo. Desde então, muitos estudiosos como Piaget (1978), Vygotsky (1988), Chomsky (1960) e Bruner (1978) apresentaram novos paradigmas sobre os jogos através de olhares sociais e linguísticos, com relação a sua função na educação.

Essas teorias manifestaram a notoriedade do lúdico no desenvolvimento da criatividade, da linguagem e do cognitivo da criança, principalmente das bem pequenas, como também dos comportamentos sociais, uma vez que os jogos são constituídos por regras que precisam ser obedecidas para sua finalização, com êxito. Assim, cumprem o papel de inserir a criança dentro desse mundo que será sua realidade. Ao nos aprofundamos mais nos pressupostos teóricos de Jean Piaget (1990), Lev Vygotsky (1989) e Henri Wallon (1981) percebe-se que para o primeiro o desenvolvimento da inteligência na criança está relacionado ao seu envolvimento inicial com o lúdico, ou seja, os estágios cognitivos estão ligados ao jogo. O autor associou as três fases do desenvolvimento humano defendidas por ele a três tipos de jogos, na primeira fase chamada sensório-motor (a partir do nascimento-2 anos) está presente o jogo de exercício, pois a criança brinca sozinha, imita gestos e não conhece regras; na segunda, a fase pré-operatória (dos 2-6/7 anos) aparece o jogo simbólico, no qual há o imaginário, o faz de conta e as regras começam a surgir e na terceira, a fase das operações concretas (dos 7-11 anos) existe o jogo de regras, no qual a criança já socializa, precisa e gosta de seguir as regras do jogo em grupo. Assim o jogo acompanharia a evolução da mente.

Enquanto, para Vygotsky o jogo está relacionado ao desenvolvimento completo da criança, sendo importante para o social, intelectual e moral. Porém, só surge a partir dos três anos, momento em que a criança passar a imaginar e a criar ativamente coisas por meio da interação social. Nesse sentido, ao jogar a criança está participando de situações, aprendendo conceitos e vivenciando interações reais. Na ideia de Vygotsky o jogo aparece como ferramenta de aprendizagem das questões sociais, como papéis e comportamentos, por intermédio da imitação típica a qualquer criança em crescimento. Toda essa aprendizagem ocorre de maneira implícita pelo próprio contexto construído no jogo e pela capacidade da criança de

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.

imaginar, que lhe possibilita o pensamento abstrato e o cumprimento das regras e consequentemente o progresso desses. De acordo com Vygotsky (1989):

A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos". (VYGOTSKY, 1989)

Para o autor também é nesse imaginário que ao agir a criança cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, conceito que define a distância entre o conhecimento já existente e o que pode ser alcançado. Assim, a ludicidade permite que a criança utilize o aprendizado que já possui e construa novas compreensões.

Já para Wallon toda atividade exercida pela criança é de caráter lúdico, o considerando até sinônimo de infância, para ele é um direito de toda criança ter acesso ao jogo, visto que por meio dele ela desenvolve-se e entra em contato com o meio. Em sua teoria a ludicidade aparece como algo espontâneo e livre, porém que permite a criança trabalhar sua personalidade e expressar seu lado emocional, através da afetividade ao brincar com outras. Assim como os autores anteriores wallon também criou categorias para os jogos, de acordo com as suas características: a primeira é os jogos funcionais estes são a exploração do corpo pelos movimentos e sentidos, futuramente levarão a criança, por exemplo, a andar e a pegar é a motricidade em ação; a segunda é os jogos de ficção no qual há a imaginação e o faz de conta e a criança passa a imitar a realidade em que convive, podendo expressar seus sentimentos com liberdade e reconhecer o outro, e a si, como possuidora de desejos, conflitos e obrigações; a terceira é os jogos de aquisição, aqui a criança sente a necessidade de aprender, passa a observar a mãe e adquirir a linguagem e os gestos, esta categoria é contínua durante toda a vida e a quarta é os jogos de fabricação está ligada à segunda, pois a imaginação é colocada no desejo de criar e combinar, que se concretiza, por intermédio, de atividades manuais. Ela vai aprimorando assim, sua atenção, paciência e autonomia ao praticar.

Esses três teóricos supracitados discutiram sobre o papel do lúdico para o desenvolvimento da criança, mesmo apresentando em alguns pontos características diferentes eles evidenciam seu valor contributivo, e, além disso, também defenderam que ele pode ser um recurso importantíssimo para a educação, haja vista as muitas habilidades que são necessárias e como resultado são desenvolvidas.

Quando nos voltamos para a educação, e mais especificadamente no Brasil, a utilização de jogos se revela algo bastante comum nos anos iniciais com o trabalho da pedagogia, algo pouco constante nos anos finais e no ensino médio sendo muito mais voltado para o ensino de matemática, ou educação física. No ensino de Língua portuguesa a aplicação de jogos é incomum, embora como foi dito anteriormente, apresentem muitas vantagens e seja considerado um motivador que pode desencadear o desejo de aprender dos alunos. Pois, o sentimento e o interesse por apreender é fator fundamental para o bom desempenho, como se pode encontrar na afirmação do PCN (1997):

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.

A aprendizagem significativa depende de uma motivação intrínseca, isto é, o aluno precisa tomar para si a necessidade e a vontade de aprender. Aquele que estuda apenas para passar de ano, ou para tirar notas, não terá motivos suficientes para empenhar-se em profundidade na aprendizagem. A disposição para a aprendizagem não depende exclusivamente do aluno, demanda que a prática didática garanta condições para que essa atitude favorável se manifeste e prevaleça (BRASIL, 1997, p.65).

Assim, utilizar os jogos como recurso para estimular os alunos pode ser uma das formas que o professor tem ao seu alcance, para conseguir sucesso em suas aulas. Pois, é essencial a motivação na sala de aula, por que o aluno cresce, em muitos casos, sem interesse para estudar e aprender, por vários motivos, e a escola tem o papel importantíssimo em contribuir com estímulo ao aluno e em criar possibilidades reais de não só transferir conhecimentos, mas sim, trazer a realidade para o meio escolar, com isso o alunado vai se sentir que ele aprende e compartilha sua vivência e aprendizagens com os outros colegas de classe. Com isso, é importante utilizar o lúdico na aula, com jogos, músicas, vídeos, brincadeiras, materiais com artes e dentre outras maneiras.

Diante disso, o brincar é divertido e prazeroso como aponta no dicionário de Aurélio (Ferreira, 2004) ao definir o termo brincar e diversão: recrear-se, distrai-se, divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de criança. E conforme isso, Levin (2001) afirma, “neste não saber, neste desconhecimento do que vai acontecer, sentir, fazer, construir, produzir, imaginar, fantasiar, é que se encontra a essência das produções cênicas da criança”.

É de interesse que para abordar essas práticas e teorias, é necessário saber a conceituação de jogo, brincadeira e brinquedo, e que não é uma tarefa fácil conceituá-los, pois, esses conceitos variam de acordo com o contexto em que estão inseridos. Ainda segundo a autora, no Brasil, “os termos jogo, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo” (ibid, p.19).

A definição da palavra “jogo” de acordo com o dicionário da Língua Portuguesa, mostra diferentes definições entre elas, como “atividade lúdica ou competitiva em que, há regras estabelecidas, fazendo que os participantes se opõem, pretendendo conseguir resultados melhores que o outro”.

E a brincadeira, segundo Aurélio (1993, p.84) dentre os diversos conceitos, encontramos como definição “entretenimento, passatempo, divertimento”.

Kishimoto (2011, p.26) define brincadeira como sendo:

A ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (KISHIMOTO, 2011, p.26)

Difícilmente encontramos uma definição sobre o que seria o lúdico ou ludicidade. Nos dicionários esses conceitos aparecem de forma mais imprecisa devido ao caráter mais abrangente. No minidicionário Aurélio (1993, p.341) lúdico é definido como “adjetivo relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”.

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.

Segundo Costa (2005 apud RAU, 2007, p.32) a palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Neste conceito estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras bem como todos os envolvidos nessas atividades”. No dicionário eletrônico do site Significados.com.br, atividade lúdica “ é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas”. Contudo, também se inclui o conceito relacionado aos jogos com o ato de brincar.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada foram os jogos e teve como base a Teoria Construtivista, que possui como principal teórico Jean Piaget. Essa apresenta como objetivos a construção pessoal do aluno, o seu protagonismo e o papel do professor como mediador do processo ensino-aprendizagem. Pois, quando a criança interage com o mundo à sua volta, ela atua e modifica a realidade em que vivência.

Com isso, realizamos este trabalho com uma turma de sexto ano do ensino fundamental II de uma escola municipal, por se tratar de alunos em processo de transição tanto no aspecto escolar, como no desenvolvimento físico e assim serem importantes intervenções e trabalho diferenciado, de acordo com suas necessidades educacionais. Como afirma Vygotsky (1989):

Porém, se ignoramos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para o outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. (VYGOTSKY, 1989)

A partir disso, observamos e analisamos que os alunos confundiam os usos do ss, ç, z, s, sc, r, rr e os usos dos acentos, pensando nisso, levamos uma atividade lúdica, como o “jogo formando palavras”. O intuito dessa atividade era trabalhar a ortografia e os usos padrões das palavras, formando assim o aumento do vocabulário da criança, que é desafiada a compreender novas palavras, permitindo o aluno a criar hipóteses e facilitando o aprendizado com ludicidade. Nesta atividade estavam envolvidas as estruturas da linguagem como o pensamento, significado e a linguagem, desenvolvendo o senso motor do alunado. De acordo com Miranda e serra (2012), “A linguagem é uma construção da inteligência e tem origem no estágio sensorio- motor, quando se inicia a função simbólica”.

A abordagem dessa atividade foi dividida em quatro passos: a pesquisa e escolha do jogo, a pesquisa e a montagem das palavras, parte executada por nós bolsistas fora da sala de aula; a explicação e divisão de grupos, correção e análise da formação da palavra realizada por nós e pelos discentes. Inicialmente, escolhemos o “jogo formando palavras”, pois se encaixava no assunto estudado e era algo diferenciado. Mas também, por conter o brincar e fazer com que os estudantes se divertissem aprendendo e com ajuda do colega e a troca de conhecimento a aprendizagem ocorresse. O segundo passo foi procura de palavras como exemplo: beterraba, corrupto, açude, araçá, zumbido, zurrar, próximo, fósforo, espécie, entre outras. As cortamos e colocamos em um envelope para entregar aos grupos formados, seguindo isso os alunos montaram as palavras, tendo ajuda dos seus próprios colegas de classe, pois, sempre acontecia o levantamento de ideias 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.

hipótese sobre a escrita correta da palavra.

Terminada essa etapa, nós do PIBID

analisamos, discutimos e interagimos com eles dando explicações de como aquelas palavras eram escritas, tanto as acertadas, como as não.

Diante disso, vimos que a interação entre o professor e aluno pode ocorrer de forma prazerosa e o aprendizado ser qualitativo. Como afirma Fossile (2010), “O professor deve criar desafios para seus alunos em contextos que façam sentido para eles. Deve estimular a criticidade, a pesquisa, a discussão, o debate”. FOSSILE (2010), aspectos que podem ser alcançados com os jogos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram aplicados diferentes tipos de jogos, desenvolvidos por nós bolsistas, de acordo com o conteúdo a ser mediado na aula, e como foi exemplificado acima em uma delas trabalhamos com a ortografia de algumas palavras que causam bastantes dúvidas nos alunos, por possuírem letras com sons parecidos, similares e até representarem diferentes sons. Além disso, a escrita dessas palavras é regida por diferentes normas e regras, o que dificulta a compreensão e leva aos estudantes tentarem memorizá-las, atitude evidentemente necessária, porém que aliada à prática tem melhores resultados.

Logo, ao inserimos o lúdico, como estratégia para auxiliar o entendimento da formação dessas palavras, percebemos que embora fosse antes uma atividade muito rejeitada, a maioria dos discentes sentiam prazer em realizá-las, como também se apresentavam mais dispostos e desejosos a contribuir para a finalização dos jogos, de maneira que praticavam e adquiriam conhecimento espontaneamente, sem medo de cometer erros. Essa é uma das características mais relevante nos jogos, o fato de fornecerem ao indivíduo possibilidade de usufruir da liberdade de agir sem receio de ser coagido, haja vista que o erro é parte do processo de aprendizagem.

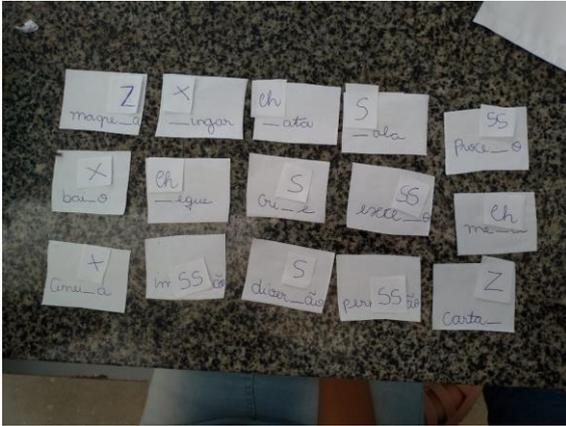
Contudo, o papel do erro como mediador ainda não é compreendido, e uma atitude de correção indevida pode ocasionar, conseqüentemente, ao aluno recusa de participar de outras atividades. É função do professor alertar seus alunos quando errarem, porém, existem momentos em que esses erros são etapas e tentativas que levarão o estudante ao acerto. Para o Construtivismo, (Matui, 1995 p.192):

“Os erros deixaram de ser só indicio de uma dificuldade e passaram a ser reveladores de uma lógica infantil irreduzível à lógica dos adultos (...) o erro é fecundo e positivo porque tem um lugar no mecanismo produtivo de conhecimento, (...) apresenta um papel construtivo na aquisição de conhecimentos” (apud CASTORINA, p. 33)

A seguir observa-se em uma das fotografias obtidas no dia 29/05/2019 durante a aplicação do jogo, que as bolsistas em papel ativo, naquele momento, de docente estão em um momento de troca de hipóteses e ideias com os discentes, acontecendo uma aprendizagem horizontal, na qual aluno-aluno, professor-aluno mediam conhecimentos, de forma natural. E o aluno não se encontra apenas na posição de ouvinte e depósito de conhecimento, mas como um indivíduo ativo e protagonista de sua própria aprendizagem. Sobre esta questão o PCN aponta que

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.

“cada aluno é sujeito de seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é o mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimentos.” (PCN, 1998, p. 93).



FONTES: AUTORIA PRÓPRIA

Como dito, essa atividade tem um papel ativo, pois por ela percebemos que o aluno teve mais interesse em saber como se jogava, como acertava e por isso foi algo lúdico que obteve grandes pontos positivos. Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e interage percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito.

Santos (2011, p.12) afirma que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem. O desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.12)

Através do lúdico, o professor tem a capacidade de colocar sua prática pedagógica construtivista em prática e desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos, dessa maneira, ocorre a melhoria do ensino e o relacionamento entre o professor e aluno.

Segundo Kishimoto (2011), o uso de jogos educativos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa. No que se refere ao aspecto cognitivo, segundo Macedo, Petty e Passos (2005), o jogo contribui para que a criança adquira conhecimento e desenvolva habilidades e competências.

Nesse sentido, o papel do professor deve proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desempenho cognitivo do aluno.

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

Concluimos que essa abordagem pela perspectiva lúdica, com a inserção de jogos pedagógicos nas aulas e o trabalho em grupos, amparada na Teoria Construtivista é um método eficaz para o processo de ensino-aprendizagem, pois procura instigar no aluno a curiosidade em buscar respostas, a partir dos seus próprios conhecimentos e de sua interação com os colegas. Por meio disso, o aluno participa e experimenta ajudar o colega com dúvida, pesquisa em grupo, desenvolve o raciocínio e dentre outros. Por isso, é importante abordar nas aulas jogos, e principalmente aqueles que fazem com que estudantes levem seus conhecimentos de mundo para a sala de aula, interaja com o colega na troca de aprendizados, trabalhando o seu próprio desenvolvimento nos assuntos, fazendo com que o professor não seja o depositador de conhecimento, mas sim, o mediador na sala de aula.

Portanto, o intuito desse trabalho é mostrar a relevância dessa prática pedagógica, como foi executada, ou seja, a metodologia e os resultados alcançados. Ao fim, podemos dizer que os resultados foram satisfatórios, pois depois dessa atividade os alunos começaram a atentar mais para a relação entre escrita e oralidade, perguntar e pesquisar a forma correta das palavras, suas separações silábicas e acentuação. Para Piaget, “A linguagem não é suficiente pra explicar o pensamento, uma vez que este tem raízes na ação e nos mecanismos sensorio-motores”. E Para Miranda e Serra (2012), “A origem do pensamento é anterior à linguagem (e independente dela)”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Secretaria de Educação fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental** - Brasília: MEC/ SEF, 1997. p.82.
- BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Brasília: MEC, 1998.
- BARBOSA, Priscila. Disponível em: <
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/15/12/o-construtivismo-e-jean-piaget> >.
Acesso em: 31 de set. de 2019.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.
- _____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- MATUI, Jiron. **Construtivismo: teoria construtivista sócio-histórica aplicada ao ensino**. São Paulo: Modena, 1995.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e Científico, 1990.

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.



VYGOTSKY, L. S (1989). **A Formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, Henri (1981) **A Evolução Psicológica da Criança**. Editora: edições 70.

CAZELA, Natacha; CAZELA, Sônia. Disponível em:

<http://repositorio.pgskroton.com.br/bitstream/123456789/1126/1/artigo%2010.pdf>

acesso em: 29 de set. de 2019.

KIYA, Márcia. Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf >

acesso em: 28 de set. de 2019.

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.