



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

A INTERAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E JOGOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO COLÉGIO ESTADUAL CORONEL PILAR

Jociléia Scherer¹, UNIFRA

Deise de Siqueira Pötter¹, UNIFRA

Sonia Maria Cassol², C.E. CORONEL PILAR

¹Bolsista de Iniciação à Docência PIBID/CAPES/UNIFRA

²Supervisora do Subprojeto História PIBID/CAPES/UNIFRA e professora do C. E. Coronel Pilar

RESUMO: O presente artigo buscará fazer uma reflexão sobre a ludicidade como recurso didático-pedagógico no ensino fundamental e médio. Assim como tentar compreender por que tal recurso limita-se ao ensino primário, se é visível que os alunos possuem mais facilidade de compreensão através de atividades lúdicas. Por fim, fazer um breve relato de experiência das atividades desenvolvidas pelos bolsistas do Projeto PIBID, subprojeto História/UNIFRA, ocorrido nas turmas da 8ª série, do Colégio Estadual Coronel Pilar, no segundo semestre de 2013.

Palavras-chaves: ludicidade; jogos didático-pedagógicos; PIBID.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é um tema que tem conquistado espaço no cenário nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo o centro da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

No decorrer da formação no ensino primário, as atividades lúdicas, aplicadas pelos professores, foram essenciais para que aqueles momentos se tornassem dinâmicos, alegres e prazerosos. O aprender era envolvido numa atmosfera mágica que encantava todos os alunos. Mas por que tal metodologia se perde quase por completo no ensino fundamental e o que se dirá no ensino médio? Ou melhor, por que alguns professores não utilizam de atividades didático-pedagógicas em suas aulas? Segundo FORTUNA:



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000)

Na primeira frase de Fortuna fica evidente, que cabe ao professor saber conciliar a vontade do aluno em brincar, o espaço físico da sala de aula, com os conteúdos que devem ser trabalhados. E pensando nisso, é claro que é muito mais conveniente e menos trabalhoso, simplesmente o professor manter suas aulas nos métodos tradicionais, quadro-giz-explicação-exercícios-prova. Sendo que usando este método o máximo que o professor consegue é a memorização de alguns conteúdos, por um determinado tempo, não se prolongando a mais que semanas.

O professor além dos conteúdos no quadro deve aventurar-se em atividades diferenciadas, despertando nos alunos habilidades e competências, que até então podem estar inertes e só precisam de incentivos para despertar, e que são de suma importância para o indivíduo, assim como para o cidadão que está se formando. É neste espaço da sala de aula - atividade lúdica que o aluno irá interagir com seus colegas, e isso são de suma importância, pois permite a valorização do diálogo, da negociação, a valorização do indivíduo e de suas práticas, o respeito, a compreensão. (ANTUNES, 2001). A atividade lúdica consegue conciliar o conteúdo programado, o desejo de brincar do aluno e despertar habilidades e competências.

O jogo, segundo Tezani (2004), não é simplesmente um “passatempo” para distração dos alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência intelectual do organismo e ocupa lugar de enorme importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais e a iniciativa individual. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar suposições, explorar toda a sua criatividade. O jogar é essencial para que a criança manifeste suas potencialidades de maneira integral. Somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu.

Entre as atuais discussões sobre a questão ensino-aprendizagem está a questão da necessidade de aulas que saiam do lugar-comum, expositiva-quadro-giz e que, uma prática pedagógica dinâmica e provocadora, instigue os alunos a aprender de maneira significativa e prazerosa. Então, os jogos podem sim estar presentes na sala de aula, auxiliando na aprendizagem teórica, além disso, desenvolvendo no aluno a capacidade de refletir, interagir com os colegas, problematizar, encontrar soluções.

É necessário que o professor perceba que o jogo é um instrumento complementar para a aprendizagem, que o jogar e o aprender são atividades que devem caminhar juntas:

Apesar de a aprendizagem e o jogo serem atividades de naturezas diferentes, defendemos que elas podem ser utilizadas de forma complementar, colaborando na superação da falsa dicotomia que se instalou na escola, onde o jogar e o aprender são atividades não conciliáveis. Essa tendência predominante, que dicotomiza o jogar e o aprender, trata os momentos da aprendizagem com uma “certa seriedade”, e os torna diretivos, na maioria das vezes; as atividades lúdicas são tomadas como momentos de descarga de energia excedente, de recreio, de descontração, e acontecessem, com frequência, quando não se tem mais nada para fazer. (LIMA, 2008, p.27)

Esta separação do aprender como momento sério e o jogar como momento de descontração, deve ser superado. O que se percebe é que novamente, é mais fácil para o professor, passar o seu conteúdo em tempo recorde e nos minutos que faltam para terminar a sua aula, dar um jogo qualquer a seus alunos para passar o tempo. Porém não é esta a proposta do jogo ou mesmo qualquer outra atividade lúdica em sala de aula.

De acordo com Maurício (2008), o jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é um fato que se atribui ao professor. Brinquedos não devem ser



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

explorados somente para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o estudante encontra apoio para enfrentar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é indispensável e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Este trabalho trata de um relato de experiência de intervenção em sala de aula, proporcionado pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, nas turmas de 8ª série, do Colégio Estadual Coronel Pilar, no município de Santa Maria – RS. Onde em algumas intervenções em aula, que os bolsistas levaram como recurso, o jogo didático.

METODOLOGIA

Segundo Murcia (2005), as propriedades do jogo fazem com que ele mesmo seja uma forma de aprendizagem e comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional da criança. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com a aprendizagem faz com que a criança cresça, mude e participe ativamente do processo educativo.

A atividade proposta pelos bolsistas do projeto foram jogos didático-pedagógicos, sendo o quebra-cabeça e jogo de hyperlinks, os escolhidos. Foram elaborados com imagens e perguntas coerentes, ao estudo teórico desenvolvido pelos alunos em sala de aula. Tendo como principal objetivo desenvolver uma melhor compreensão do conteúdo trabalhado pela professora, promovendo a aprendizagem, de uma maneira simples e dinâmica exatamente como Volpato (2002) afirma, que o jogo deve ser visto como “possibilidade de ser mediador de aprendizagens e propulsor de



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

desenvolvimento no ensino formal”. Sendo assim, é indispensável a sua presença em sala de aula assim como, é indispensável que o professor continue em uma formação continuada, para especializar-se cada vez mais, e ao longo da sua prática pedagógica modificar-se , incorporando novas práticas.

A partir do diálogo entre os pibidianos e a supervisora do sub-projeto PIBID História UNIFRA, foi selecionado o tema dos nossos jogos didático, “Segunda Guerra Mundial”, e posteriormente que tipo de jogo seria desenvolvido, onde foi escolhido o “Quebra-Cabeça” e o “Hiperlinks”.

Para o quebra-cabeça selecionamos oito imagens, que retratavam momentos da Segunda Guerra Mundial, confeccionamos o jogo, usando EVA para dar mais firmeza às peças. Para o hiperlink usamos o PowerPoint e um banner como tabuleiro.

Na atividade do quebra-cabeça a turma foi dividida em pequenos grupos de quatro a cinco alunos, cada grupo recebeu um envelope, com as peças e um texto explicativo da respectiva imagem. Ao final do jogo os grupos podiam trocar seus envelopes, montando assim uma nova imagem. Durante a montagem do quebra-cabeça a professora foi retomando alguns pontos importantes do conteúdo já trabalhado. Para o jogo do hiperlink foi utilizado outra aula, os alunos foram separados em dois grandes grupos, cada grupo teria sua vez de responder uma pergunta sobre o conteúdo, caso acertasse avançava algumas casas, caso contrário permanecia na mesma casa.

RESULTADOS

O encontro ocorreu como o planejado, permitindo novas ideias de atividades, o diálogo entre os alunos e os bolsistas PIBID, este último sendo facilitado pela



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTA MARIA-RIO GRANDE DO SUL

30 de julho a 01 de agosto de 2014

participação de muitos alunos na Oficina de Teatro, realizado todas as terças-feiras em turno inverso da aula.

Podemos destacar como ponto negativo do nosso trabalho, a impressão das imagens em preto e branco, dificultando em muito a visualização. Para trabalhos posteriores utilizaremos a impressão colorida, assim como o recorte da peça será maior, para os alunos conseguirem encaixar as peças com mais facilidade.

Os alunos demonstraram interesse durante a realização da atividade, fizeram questionamentos sobre as imagens e conteúdo. A maioria dos grupos terminou o quebra-cabeça e começou a desenvolver outro, o que comprovou que os mesmos gostaram das atividades lúdicas e que gostaram do quebra-cabeça desenvolvido pelos bolsistas.

Quanto ao jogo de hiperlinks, o mesmo ocorreu conforme o planejado. Todos os alunos das três turmas participaram com entusiasmo e interesse. Mesmo aqueles alunos mais agitados eram os que mais participavam desta atividade.

A partir destas atividades lúdicas, os alunos além de reverem o conteúdo trabalhado até então, analisando e comparando, puderam socializar-se uns com os outros, durante a atividade. Em nenhum momento houve desrespeito entre os mesmos, fazendo assim o espaço da sala de aula, um local de valorização do indivíduo e de oportunidades de novas relações sociais.

CONCLUSÃO

Percebe-se, que o jogo não era bem-visto pela pedagogia tradicional; a educação e o jogo não eram considerados bons aliados. No entanto, as crianças



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

aprendem jogando, já que fazem da própria vida um jogo constante. Felizmente, este quadro mudou, convertendo o jogo um ponto importante para a didática infantil.

Sendo assim, perceber e valorizar o jogo didático em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas, tornando o espaço de aprendizagem um local interessante e agradável aos olhos dos alunos.

Com a atividade do jogo didático, conseguimos alcançar os objetivos propostos com êxito, que era de aprimorar os conhecimentos sobre a Segunda Guerra Mundial. A atividade foi em grupo, o que nos permitiu trabalhar o relacionamento interpessoal entre os alunos, ou seja, houve uma troca um com o outro, e esta foi muito enriquecedora, além de fazer parte de toda a nossa vida, pois a todo o momento estaremos convivendo e vivendo com os outros.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo : Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró- Reitoria de Graduação, 2008.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Disponível em:
http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opiniao.asp?entrID=678#.U24l3IFdVfR.
Acesso no dia 10 de maio de 2014.



VI FIPED

FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA
SANTAMARIA-RIOGRANDEDOSUL
30 de julho a 01 de agosto de 2014

MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 10 de maio de 2014.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002. p. 87.

ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6).