

PRÁTICA LÚDICA E A APLICAÇÃO DO TANGRAM COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DAS VIVÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO¹

Francisco Pedro Gomes da Silva*; **Joelson Lucas Souza***; **Luciana Matias Cavalcante****

*Acadêmicos do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UFPI

**Pedagoga. Doutora em Educação Brasileira. Docente da UFPI. Orientadora
Universidade Federal do Piauí
Campus Ministro Reis Velloso

RESUMO

O presente texto apresenta relato da experiência no Estágio Supervisionado promovido na alfabetização, que faz parte da formação no Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí-UFPI, vivenciado nos anos iniciais da escola de Ensino Fundamental. Sabemos que a ludicidade é para a criança um fator motivador dentro do processo de alfabetização, portanto assumimos o desafio de desenvolver uma prática a partir desse dispositivo. Assim, procuramos inserir diversos jogos e estimular o processo de alfabetização e letramento. Nesse trabalho descrevo, em especial, a prática vivenciada em uma aula, na qual foi muito marcante o trabalho com o tangram, pois esse material favorece o desenvolvimento cognitivo da criança e a criatividade, pois com esse material podem criar imagens ou figuras de animais e ao mesmo tempo ensinar a matemática. Os resultados foram positivos e estimuladores da percepção Matemática e as crianças conseguiram realizar todas as atividades.

Palavras chaves: Ludicidade. Tangram. Alfabetização.

INTRODUÇÃO

Hoje, em muitas realidades, as salas de aula de algumas escolas caracterizam-se por um contexto apático, sem motivação, os alunos sempre fazendo as mesmas coisas, professores que repetem as mesmas práticas, alunos inquietos que não conseguem parar para ouvir, pois não encontram significado na prática escolar, são estas aulas que de certa forma não rendem. Partindo dessa problemática que identificamos nas salas de aula durante o estágio é que trouxemos para as nossas aulas, algo que superasse essa realidade, ou seja, tiramos as crianças das carteiras e colocamos para participar de forma efetiva de atividades práticas.

O lúdico hoje tem um papel relevante na alfabetização, pois através dele é possível contornar um grande problema encontrado no processo de aprendizagem, que é o desinteresse perceptível no aluno ao se deparar com o conteúdo e prática conservadora, promovido tomando por base apenas o discurso do professor e o uso do quadro e livro didático. Pensando nisso, escrevemos este artigo com o objetivo de refletir acerca da importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino/aprendizagem na alfabetização.

¹ Relato de experiência das vivências no Estágio Supervisionado do Curso de Pedagogia.

Sabemos que a atividade lúdica desenvolve habilidades físicas, afetivas, sociais e intelectuais: a criatividade, a autonomia, o respeito e podem ser utilizadas com finalidade educativa, inclusive para trabalhar conteúdos escolares específicos. Lembrando que as brincadeiras não estão voltadas somente para divertir, mas devem ter o propósito de educar e ensinar. Segundo Almeida (2003, p.50) “A alfabetização é a fase em que a criança incorporará conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos para um mundo de cooperação com seus semelhantes”. Ou seja, a criança está na fase operatória concreta, e a sua curiosidade só aumenta nessa fase, ou seja, a criança está na fase das indagações.

UTILIZANDO O TANGRAM NAS PRÁTICAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O tangram nada mais é que quebra-cabeça de origem chinesa contendo sete peças: um quadrado, um paralelogramo, dois triângulos isósceles congruentes maiores, dois triângulos menores também isósceles e congruentes e um triângulo isóscele médio. Essas sete peças formam um quadro. Surgiu há mais de 2000 anos, o seu nome original, “Tchi Tchiao Pan”, que significa as Sete Peças da Sabedoria Seu objetivo é montar determinada forma, usando as sete peças. Com ele você poderá montar inúmeras formas ou figuras.

O relato de experiência nesse texto irá deter-se, principalmente, na prática e utilização do tangram para trabalhar as formas geométricas planas, procurando desenvolver a alfabetização matemática e ao mesmo tempo trazendo a criança para brincar. Foram distribuídas peças do tangram e em grupo elas construíram suas figuras e animais, a integração entre elas foi um fator relevante para a construção de seu aprendizado, nada mais eficaz do que aprender brincando.

A nossa experiência deu-se durante o nosso estagio obrigatório em uma escola pública da cidade de Parnaíba-Pi, aconteceu no dia que em precisamos trabalhar como conteúdo da matemática as figuras geométricas planas, e precisávamos instigar nos nossos alunos o gosto pela disciplina daí surgiu a ideias de trabalhar com tangram. A princípio mostramos e explicamos como funcionava o tangram, contamos a história de sua origem, fizemos alguns exemplos para eles de como funcionava, formamos grupos de quatro pessoas e pedimos que fizessem as figuras geométricas que eles conheciam. Depois que trabalhamos o conteúdo específico pedimos para eles que utilizassem a imaginação e criassem as figuras que eles quisessem fazer, ou seja, eles estavam livres para criar, foi uma experiência muito satisfatória, pois eles fizeram muitas figuras, algumas com formatos desconhecidos, mas para eles era algo

que eles tinham criado, o que nos chamou muita atenção foi a integração entre eles e de como eles socializavam suas ideias.

Trabalhando dessa forma percebemos que as crianças ficaram bastante animadas ao terem contato com algo novo e com esse recurso, o tangram, trabalhamos a matemática e promovemos seu desenvolvimento cognitivo. Durante a execução do estágio percebemos que trabalhar com jogos e brincadeiras foi a melhor forma de interagir com os alunos, houve uma grande aproximação entre os respectivos atores, percebemos que no momento em que o aluno percebe que durante a aula vai acontecer algo novo, estes ficam diferentes e com uma grande ansiedade e curiosidade, daí nós como professores aproveitamos desses fatores para também colocarmos algumas regras, no que diz respeito à concentração e à disciplina, cumprir com atividades e participar ativamente do trabalho em grupo.

Quando se trabalha o corpo e mente da criança, sendo equilíbrio ou coordenação motora, tanto quanto as habilidades cognitivas o professor contribui com a criança não somente na sala de aula, mas também, para o seu cotidiano. Vale ressaltar que trabalhar com o lúdico não é somente brincar, jogar. Como por exemplo: trabalhar com tangram, dobradura de papel, histórias em quadrinho ou outros gêneros textuais, mas esses recursos precisam ser trabalhados de forma correta, coerente e proveitosa, não basta só levar tem que saber conduzir o processo pedagógico, problematizando, estimulando o pensar crítico. Segundo Almeida (2003, p. 14):

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e parece sempre como uma ação transacional em direção ao conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. Educar ludicamente tem significado muito mais profundo e está presente em todos os segmentos da vida.

Assim, abraçando a ideia de que o aprendizado se dá por meio da interação favorecida pela aplicação de jogos diversos e pelo tangram, compreendemos que o brincar atua na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam firmados ao favorecer capacidades de criação estimulando o plano imaginativo, os jogos simbólicos com a representação de papéis, ao mesmo tempo em que trabalha as regras de conduta e as relações interpessoais a partir de sua cultura, no brincar.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento e é a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação e descanso). Segundo Macedo; Pety e Passo: “todas as crianças brincam se não estão cansadas,

(83) 3322.3222

contato@fipedbrasil.com.br

www.fipedbrasil.com.br

doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo” (2009, p. 13). É envolvente porque coloca a criança em processo de interatividade, desenvolvendo o campo físico, emocional, intelectual, espiritual. Foi pensando na fala dos autores que procuramos sempre colocar as crianças em movimento, claro que não pensamos em exercer tal prática durante toda a aula, é evidente que as crianças precisam está integrada nos conteúdos, e foi por isso que durante a aplicação dos conteúdos procuramos fazê-lo de maneira mais criativa.

A partir de tais concepções é que nos vem a ideia de que o homem e a mulher são seres em constante mudança; logo, isso não vem a ser uma realidade acabada. Por esse motivo, a educação não pode arvorar-se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios às possibilidades criativas do ser humano que são originais por natureza.

Partindo da concepção de mudança e inovação ao qual o ser humano é apto a desenvolver é que Sneyders (1996) comenta que a pedagogia, ao invés de manter-se como sinônimo de teoria de como ensinar e de como aprender, deveria transformar a educação em desafio, em que a missão do mestre é propor situações que estimulem a atividade reequilibrada do aluno, para que este seja construtor do seu próprio conhecimento.

A própria evolução do conceito de aprendizagem sugere que educar venha a ser facilitar a criatividade que surge no confronto com o ambiente externo, firmando a concepção e sentido de construção do humano em processos históricos, como sujeito inacabado, De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Entende-se que educar através da ludicidade não é simplesmente jogar lições para o aluno vir a consumir passivamente. O ato de educar é um ato consciente e planejado, é tornar o aluno um ser consciente, engajado e acima de tudo feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, como um local de alegria, prazer intelectual, satisfação e propício ao desenvolvimento dos seres que compõe aquele espaço. A fim de atingir esse propósito, é necessário que os educadores repensem o conteúdo e as suas práticas pedagógicas, e assim substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995, p.41) ressalta que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Desta forma, o trabalho a partir da ludicidade abre caminhos que possam envolver todos numa proposta voltada para a interação, oportunizando assim o resgate de cada potencial. A partir daí cada professor vem a desencadear várias estratégias lúdicas para que possam dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo, conforme afirma Marcelino (1990, p.126): “É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto é que reforçamos a importância do uso da ludicidade em sala de aula, haja vista que estimulou a participação das crianças e a compreensão sobre o conteúdo que buscamos trabalhar. Durante o processo pedagógico desenvolvido no Estágio, observamos a alegria das crianças em aprender de modo diferente, empenhando-se nas atividades trazidas, pois na medida em que brincavam, ao mesmo tempo aprendiam, e que isso se aplique dentro de um contexto planejado pelo professor, sempre apoiado na espontaneidade do discente e, desta forma, procure construir o desenvolvimento integral do indivíduo e assim serão coletadas informações sobre este campo de estudo, uma vez que ele é de extrema importância e necessário para aspectos fundamentais que englobam a realidade de nossas salas de aula.

Por fim, no decorrer das etapas em que realizamos este trabalho, frente à oportunidade oferecida pela disciplina de Estágio Supervisionado e os conhecimentos oferecidos ao longo do curso, relacionados às discussões sobre a formação no Ensino Fundamental, aspectos estes vividos no decorrer de nossa pequena jornada em sala de aula, podemos afirmar que a prática planejada e executada no interior da escola ocorreu com total êxito em todos os seus aspectos, mesmo com as dificuldades (muitas vezes impostas a nós) que permeiam a educação pública de nosso país e não seria diferente em nossa cidade, o que nos remete a uma reflexão pessoal sobre o aperfeiçoamento acadêmico e formação do licenciando e à noção de comprometimento do professor para com seus alunos, no que

concerne ao desenvolvimento da autonomia, criticidade e em busca de uma formação que contribua para emancipação humana.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=fzErzs9UkwC&printsec=frontcover&dq=inauthor:"Paulo+Nunes+de+Almeida](https://books.google.com.br/books?id=fzErzs9UkwC&printsec=frontcover&dq=inauthor:)>. Acesso em 30 ago. 2016.

_____. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 2.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Cicoli; PASSOS, Normar Crhiste/**os jogos e o lúdico no aprendizado escolar**. Editora Artmed 2009.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TANGRAM em sala de aula. Disponível em <<http://pedagogiaaopedaletra.com/tangram-em-sala-de-aula/>>. Acesso em 5 set. 2016.