

## A IMPORTÂNCIA DE RECURSOS LÚDICOS PARA O LETRAMENTO EM LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA.

Ana Ruth da Silva <sup>1</sup>

Erim G. Freitas<sup>2</sup>

Valdete Leal de Oliveira <sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho visa o desenvolvimento do Letramento da Língua Portuguesa e da Matemática, pois constam como uma das diretrizes Básicas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e assim oferecem uma visão mais ampla do ensino aprendizagem. Foi realizada em uma Escola Municipal de um Bairro periférico do Município de Salinópolis-Pará. A metodologia pedagógica utilizada foi em um ambiente saudável e confortável, com intuito de estimular o aluno na construção do seu próprio conhecimento através da criação e manipulação de jogos. É uma pesquisa qualitativa, compreendendo aspectos subjetivos da realidade em que o estudante está inserido, onde permite que os mesmos reconheçam os conhecimentos matemáticos e Língua Portuguesa. As atividades lúdicas foram teatro, bingo com sílabas, ficha de leitura, forma geométrica, quebra-cabeça, desafio "escapa buraco", jogos de memória, dominó das operações. Este estudo teve como norte: de que forma o lúdico contribui para a aprendizagem no ensino Fundamental I? A partir da análise dos resultados foi possível perceber que nos contextos escolares, diversas situações são evidenciadas durante o processo de ensino aprendizagem, em que o mesmo venha colaborar no trabalho pedagógico de professores, como ponto de partida para outros trabalhos, que terão como instrumento de imediação o lúdico, para que o processo de aprendizagem tenha os seus reais objetivos alcançados no crescimento do discente.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Lúdico, leitura, Matemática, Vulnerabilidade Social.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pelo Centro Universitário Inta- UNINTA, anaruth201010@hotmail.com;

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de Pedagogia pelo Centro Universitário Inta-UNINTA, erimfreitas@gmail.com

<sup>3</sup> Valdete Leal de Oliveira: Doutora, professora do Instituto de Matemática da Universidade federal do Pará-UFPA, valdetelealdeoliveira@gmail.com;

## INTRODUÇÃO

Para Santin (2001) a palavra lúdica vem de ludus (latim), que significa "jogo", mas que em latim significava diversão. Já nos dicionários há diferentes tipos de definição, mas em geral, também relativos aos jogos, o que faz com que essas duas palavras sejam, muitas vezes utilizadas como sinônimos. Isto faz crer que para que o professor leve o lúdico para a sala de aula, em forma de jogos e brincadeiras, ele também precisa ter vivenciado essas situações quando criança, pois somente assim irá valorizar esses momentos.

Este trabalho buscou estudar a importância do lúdico no ensino fundamental I e abordar os recursos pedagógicos, através das atividades lúdicas e o brincar que facilita o aprendizado da criança ajudando no processo de desenvolvimento, a importância da participação da família onde a criança está na fase de desenvolvimento, observando tudo ao seu redor, para assim discutir a utilização de atividades lúdicas no contexto educacional, e investigar como as práticas lúdicas no cotidiano escolar podem desenvolver o aprendizado da criança.

A problemática desta pesquisa está centralizada nas atividades lúdicas que auxiliam os alunos no processo de aprendizagem, essas atividades lúdicas trabalham a construção do conhecimento e do desenvolvimento, a imaginação do aluno, as atividades também desenvolvem o raciocínio e a criatividade que vem contribuir na aprendizagem no desenvolvimento social cultural e pessoal do educando e dessa forma o aluno aprende de um jeito prazeroso, que acontece através dos jogos e brincadeiras, e

das atividades recreativas que vai facilitar o aprendizado mais significativo e acima de tudo mais eficaz.

Esta pesquisa se caracteriza como um dos estudos de campo, para tanto, foram usados autores, KISHOMOTO (2010) e VYGOTSKY (1989, p.84), onde foi possível concluir que a utilização das atividades lúdicas na Educação Fundamental I contribui na socialização e participação das crianças no ambiente escolar.

Segundo KISHOMOTO (2010) afirma que a atividade lúdica na educação infantil faz com que a criança entre em um mundo de imaginação, ocasionando a ampliação de seus conhecimentos, que são produzidos de forma que elas mesmas não percebiam.

Para VYGOTSKY (1989, p.84):

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, as criações de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade. (VYGOTSKY; 1989, p.84)

Para o autor o lúdico é a libertação da criança, que usa sua imaginação através das brincadeiras, dos jogos, formando assim estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais.

Dando seguimento a importância de recursos Lúdicos para o letramento matemático, nota-se que vai muito mais além do resolver ou realizar cálculos, ela desenvolve um raciocínio lógico que trabalha as habilidades de resolver os problemas nas áreas do conhecimento que envolve os estudos da matemática.

Esse estudo trata da ciência que estuda os objetos abstratos, e as relações existentes entre eles e também pode ser considerada uma linguagem em que os números e as suas fórmulas serão utilizadas nas práticas sociais em diversos contextos.

No qual esse processo permite a interação do indivíduo na sociedade, por atuar nas diferentes linguagens, e assim o letramento matemático refere-se à habilidade de saber identificar e compreender a função do letramento matemático na Sociedade.

Na qual deve ser então ser aplicada de modo consciente, crítico e construtivo, e assim tornar o conhecimento lógico matemático para desenvolver os processos das crianças em relação à matemática é oferecer experiência que vai permitir o pensamento intuitivo e dedutivo, com a relação e a memorização.

## **METODOLOGIA**

A metodologia foi utilizado à pesquisa científica, pois, é preciso compreender melhor uma situação ou problema, é preciso descrever características de como foi realizado este trabalho que é uma pesquisa exploratória, e ao mesmo tempo uma pesquisa bibliográfica, também foi realizado um estudo de campo, sendo acompanhada pela orientadora professora Valdete através de encontros presenciais e remotos.

O processo metodológico do requerido trabalho ocorreu na Escola José de Ribamar com as crianças do Bairro Bom Jesus, no Município de Salinópolis-Pá, que se encontra em vulnerabilidade e foi desenvolvida uma aprendizagem educativa que envolva desafios resoluções de problema e competições saudáveis, na abordagem construtivista permitindo

que os alunos construam seu próprio conhecimento através da criação e da manipulação dos jogos no desenvolvimento das atividades.

Através das realizações das atividades lúdicas as crianças podem explorar e estimular o desenvolvimento, nesse sentido elas acabam criando e interagindo de forma mais implícita com as atividades propostas. Tudo isso acaba estimulando a sensibilidade diante do mundo e através da leitura como forma de se expressar e comunicar o desenvolvimento do senso crítico.

Segundo KISHIMOTO (2006):

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula pode auxiliar as crianças a explorarem o mundo que as cerca, a construir novos conhecimentos e a motivar-se para sua aprendizagem. É importante lembrar, porém, que esses jogos e brincadeiras devem ser incorporados ao cotidiano escolar, tratados não como uma forma de relaxamento, recreação, onde simplesmente busca-se gastar as energias da criança, mas como uma fonte de conhecimentos, de auxílio à aprendizagem de conteúdos, onde as crianças encontram possibilidades diferenciadas de interpretar e de interagir com as pessoas, objetos, culturas, conhecimentos, emoções, entre outras questões (KISHIMOTO, 2006).

Nota-se que são diferentes tipos de jogos e brincadeiras que podem proporcionar formas diferentes de aprendizagem a criança e que também podem ligar-se aos conteúdos trabalhados, portanto, cabe ao professor selecionar aquelas atividades que mais condizem com as características de seus alunos e com a faixa etária dos mesmos.

Durante o decorrer das atividades foi realizada diversas atividade associadas ao ensino e estímulo ao aprendizado da Língua Portuguesa e da matemática tais como:

- Apresentar os fantoches para as crianças e explicar como ele será utilizado;
- Distribuir as cartelas de bingo com sílabas para as crianças, explicando as regras do jogo;
- Leitura através da pescaria com sílabas, tendo como objetivo estimular a coordenação motora e o raciocínio lógico;
- Atividade através das fichas com imagens tendo como objetivo de formar leitura e escrita de cada aluno;
- Entregar as fichas para as crianças, objetivos da atividade é destacar a importância de ler e compreender a leitura;
- Formas geométricas para montar em sequência, além de permitir o desenvolvimento da coordenação motora e concentração;

- Jogos com quebra-cabeça trabalhando o raciocínio lógico, criatividade de cada um dos participantes;
- Jogos de desafio escapa buraco que tem como objetivo desenvolver a coordenação motora e o raciocínio lógico;
- Jogos de memória de frutas que tem como capacidade de promover o desenvolvimento cognitivo dos jogadores;

## REFERENCIAL TEÓRICO

Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (VIGOTSKY, p. 117). Enquanto a criança brinca, amplia sua capacidade corporal, explora as percepções e, sobretudo, desenvolve e estimulam o raciocínio e a concentração, fatores fundamentais para o aprendizado.

Conforme Piaget (1984, p. 44),

“O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade”. (PIAGET, 1984)

Nas citações acima nos remete a entender que existe uma relação de proximidade entre jogo lúdico e educação de crianças favorecendo o ensino de conteúdos escolares. No entanto, é difícil esgotar a riqueza de contribuições que os jogos e brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento humano, permitindo à criança vivenciar as experiências com a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, linguística, cognitivas e sociais.

A utilização de Recursos lúdicos para o letramento em língua portuguesa e matemática, vem a ser um grande aliado do educador, pois auxilia no processo de aprendizado, é uma tática que vem romper barreiras e acabar com complexos das crianças com relação ao aprendizado, tornando o ambiente escolar mais agradável e amigável.

Segundo Freire (2002):

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

Na citação de Freire entende-se que existem fases onde os recursos lúdicos são muito importantes, pois o brincar ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Vygotsky (2000) evidencia que é através de uma situação imaginária que a criança desenvolve o pensamento abstrato, bem como que são no final do desenvolvimento da pré-escola que surgem as regras e quanto mais rígidas elas são, maior será a exigência de atenção da criança, maior a regulação da atividade dela, assim mais tenso e agudo torna-se o brinquedo.

Segundo a BNCC, as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente compõe o que se conhece por letramento matemático. A partir dele, os educandos também poderão estabelecer conjecturas, formular e resolver problemas em diversos contextos. Essa ideia de tornar o ensino desta disciplina mais próxima do cotidiano já constava dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), sob o conceito de “alfabetização matemática” ou “numeramento”.

Tendo por base a contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento, é essencial que o professor faça bom uso de boas atividades lúdicas que auxilie as crianças a inserirem-se no mundo letrado e na aquisição do código da língua escrita, uma vez que, segundo Soares (2004), o letramento é a participação das crianças em experiências variadas com a leitura e a escrita.

Segundo Soares (2004), a alfabetização é a consciência fonológica e fonêmica, é a habilidade de codificação e decodificação da língua escrita, ou seja, a alfabetização é o processo de aquisição do código da escrita. Nesse sentido, durante o momento das atividades de leitura e de escrita, em sala de aula é possível perceber se a maioria das crianças já está alfabetizada, uma vez que, devem participar falando a ordem alfabética e as letras necessárias para a escrita correta das palavras.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado os dados encontrados foram de cunho de pesquisa bibliográfica, onde as Pedagogas tomaram como norte alguns teóricos para assim colocar em prática suas atividades, pois, entende-se que a ludicidade tem constituído uma estratégica dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno.

No entanto, é muito importante o professor estar ciente que o brincar é um direito da criança, pois ela liga a todas as áreas do conhecimento, sendo uma forma para descobrir o mundo delas.

E neste resultado, nota-se o docente enriquecendo o brincar, criando desafios e estimulando o processo ensino e aprendizagem. Em todos os momentos o lúdico foi aplicado como mecanismo de ensino e aprendizagem, criando e trabalhando sempre eventos que tiveram a brincadeira como ponto de partida, salientando sempre as disciplinas normativas que forma o meio escolar.

Conforme se relatou no decorrer deste projeto, para se colocar em prática a ação na escola, ficou claro que o lúdico pode trazer inúmeros benefícios ao ensino e aprendizagem, procurando sempre iniciativas inovadoras, para o emprego das disciplinas de ensino que norteiam o contexto escolar.

No mais, a análise gerada foram a partir dos resultados e assim levando como norte os PCN'S (1998), onde o papel fundamental da educação amplia-se ainda mais no despertar do novo milênio, apontando para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos.

De acordo com Kishimoto (1996, p.25), o jogo é um processo que quando bem trabalhado pode proporcionar resultados positivos na educação infantil, pois estabelece regras que ordenam e conduzem a brincadeira.

Segundo Soares (2004), a alfabetização é a consciência fonológica e fonêmica, é a habilidade de codificação e decodificação da língua escrita, ou seja, a alfabetização é o processo de aquisição do código da escrita.

Para a BNCC, as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente compõe o que se conhece por letramento matemático.

Com bases na discussão de Vygotsky (2000), percebe-se a importância que as brincadeiras e os jogos com regras possuem para o desenvolvimento da criança. r (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

Segundo Freire (2002), O jogo como o desenvolvimento infantil, evolução de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social.

Conforme Piaget (1984, p. 44), "O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno". Para Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira "a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade".

No entanto levando em consideração os autores e suas teorias, a análise deste projeto da ênfase ao falarmos do letramento no contexto do ensino da Língua Portuguesa, temos de ter em mente que alfabetizar é ler e escrever, enquanto o letramento trata da função social da leitura e da escrita. O letramento matemático, desta forma, aproximaria a Matemática do cotidiano dos estudantes, ajudando-os a compreender melhor a realidade em que estão inseridos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tendo por base a contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento da língua Portuguesa e da Matemática, pretendeu-se durante toda a prática trabalhar com atividades lúdicas que auxiliassem as crianças a inserirem-se no mundo letrado e na aquisição do código da língua escrita e dos desafios da matemática.

Concluiu-se que para se ter um bom desempenho, é necessário ir em busca de fonte bibliográfica e se fazer um estudo aprofundado do que se quer trabalhar, para assim ter êxito. Nota-se que o lúdico é indispensável aos meios escolares, tratando dos discentes de maneira a adquirir o interesse pelos assuntos, trabalhando de forma dinâmica e sistemática que envolve a escola, e seus principais desafios.

Como ponto de partida, determinou-se a importância da ludicidade, com o objetivo de que o lúdico se dispõe como uma ferramenta indispensável no atendimento da atenção dos alunos, no entanto, o presente trabalho nos possibilitou acreditar que é possível aprender através dos jogos e brincadeiras, ou seja, construir o conhecimento de forma lúdica, com uma aprendizagem significativa para os alunos.

O objetivo proposto foi refletir: “a importância das atividades lúdicas” como parte integrante na prática pedagógica no processo de ensino aprendizagem; Estimular a criança em seu desenvolvimento; Criar as estratégias para facilitar a aprendizagem; Desenvolver o interesse da criança pelo conteúdo; Possibilitar uma aprendizagem significativa e prazerosa; fazer com que as crianças possam obter um maior conhecimento sobre a leitura e a escrita de forma divertida e para desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de imaginação.

Ao brincar, a criança descobre regras e toma decisões, se expressa por meio de múltiplas linguagens, desenvolvendo atitudes importantes no aprendizado dos conhecimentos escolares, porém a criatividade do professor é de suma importância para propor jogos e brincadeiras, onde as crianças se sintam estimuladas a construir uma aprendizagem satisfatória.

A ludicidade se apresenta como requisito fundamental tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança, quanto à socialização e a aprendizagem, quando a criança brinca e, dessa maneira, vai construindo seu aprendizado, que junto com o imaginário, oferecem caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, felizes.

### **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a nossa professora Valdete Leal do Instituto de matemática da universidade federal do Pará, UFPA que estiveram conosco presencial e remota, foi uma experiência de conhecimentos, que foi essencial pra nós. Enfim, agradecemos a oportunidade de falar através desse artigo, um momento que foi de fundamental importância para o crescimento e para nossa formação.

### **REFERÊNCIAS**

**BRASIL.** Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996.

**BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais.** 2. ed. Língua Portuguesa, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: 1998.

**FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia.** Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

**KISHIMOTO, Tizuko Morchida.** Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.



KISHIMOTO T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2016.

PIAGET, Jean. Sobre a pedagogia. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

SOARES, M. Letramento e Alfabetização: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação, n 25, Rio de Janeiro jan/ abr.2004. Disponível em <http://www.scielo.br>. Acesso em 10 de Abril de 2024.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VIGOTSKI, L.S. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.