



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

LÚDICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: O USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZADO DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS COM ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DURANTE O PERÍODO DE ESTAGIO SUPERVISIONADO I

Jair Martins da Luz [1]

Rogério Pereira de Sousa [2]

Ramásio Ferreira de Melo [3]

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - Campus Araguatins / CAPES / jam151513@gmail.com[1], rogerio.pereira@ifto.edu.br[2], ramasiomelo@ifto.edu.br[3]

LÚDICO IN BASIC EDUCATION: THE USE OF GAMES IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF THE PORTUGUESE LANGUAGE DISCIPLINE: A REPORT OF EXPERIENCES WITH STUDENTS OF THE 3rd YEAR OF FUNDAMENTAL TEACHING DURING THE PERIOD OF SUPERVISED STAGE I

Resumo

Partindo da ideia de que os jogos lúdicos na educação básica são meios que oferecem as crianças uma atividade prazerosa, diferenciada e estimular o conhecimento o presente artigo justifica-se na importância do uso destes, nos processos de ensino e aprendizagem abordando a transmissão do conhecimento através da ludicidade por meio de brincadeiras que promovessem a interação entre os alunos. A aplicação do vigente estudo ocorreu durante o período de observação e regência da disciplina de língua portuguesa na turma do 3º ano I da Escola Estadual Girassol de tempo integral Denise Gomide Amui em Araguatins, durante o supervisionado I onde constatou-se a falta de participação, dificuldades no processo de aprendizagem e o excesso de aulas expositivas sem interação, assim, gerando as seguintes questões de pesquisa: “como as atividades lúdicas contribuem para a participação em sala de aula?”, “Qual a melhor forma de contribuir na fixação do conteúdo e no aprendizado dos alunos?”. Para responder tais questionamentos e obter resultados foram aplicados jogos lúdicos na disciplina de língua portuguesa, constando que tais atividades chamavam mais a atenção dos alunos e contribuía de forma prazerosa para o aprendizado dos mesmos. Por fim, o uso da ludicidade proporciona um ambiente onde o ensino acontece de maneira agradável e divertida facilitando assim a transmissão das informações necessárias para a construção do conhecimento dos alunos.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

Palavras-chave: Lúdico, jogos e aprendizagem.

Abstract

Starting from the idea that play games in basic education are means that offer children a pleasurable, differentiated activity and stimulates knowledge the present article is justified in the importance of the use of these, in the teaching and learning processes addressing the transmission of knowledge through of playfulness through play that promotes interaction among students. The application of the current study occurred during the period of observation and regency of the Portuguese language course in the 3rd year class I of the State School Girassol full-time Denise Gomide Amui in Araguatins, during supervised I where it was verified the lack of participation, difficulties in the learning process and the excess of expository classes without interaction, thus generating the following research questions: "How do ludic activities contribute to participation in the classroom?", "What is the best way to contribute in the determination of content and student learning? " In order to answer such questions and obtain results, playful games were applied in the Portuguese language subject, stating that such activities were more interesting to the students and contributed in a pleasurable way to their learning. Finally, the use of playfulness provides an environment where teaching takes place in a pleasant and fun way, thus facilitating the transmission of information necessary for the construction of students' knowledge.

Key words: Playful, games and learning.

Introdução

O ensino fundamental está dividido em dois ciclos, fundamental I, onde as crianças começam a assimilar os conteúdos, este período tem como foco principal a aprendizagem básica da leitura, da escrita e das operações matemáticas simples, no fundamental II destaca-se como foco da aprendizagem o aperfeiçoamento da leitura (fonemas e dicção), da escrita (gramática e concordância) e das operações matemáticas complexas. O presente trabalho abrange o uso dos métodos lúdicos no processo de ensino e aprendizado das crianças do 3º ano I da Escola Estadual Girassol de Tempo Integral Denise Gomide Amui na cidade de Araguatins - Tocantins.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

As atividades lúdicas, na sua essência, têm por finalidade produzir alacridade para os envolvidos. Buscam a dinamização, interação e abrangem competição, jogos infantis, peças teatrais, música que venham a divertir quem estiver participando.

Segundo Piaget (1976), o desenvolvimento cognitivo, através da assimilação e acomodação que é a base da aprendizagem, constatou que quando a pessoa consegue assimilar algo a mente não se modifica e somente quando a assimilação sofre acomodação poderá ocorrer o aprendizado. Ainda segundo Piaget, quando uma criança brinca ela assimila o real, e desta forma adapta-se ao mundo social dos adultos, assim, desenvolvendo uma linguagem própria que vai ao encontro de seu interesse, desta forma quando a criança for brincar ela experimentara diversas situações aprendendo a conviver com o outro.

Para as séries iniciais do ensino fundamental, sabendo-se que cada criança possui sua forma de aprender e fixar os conteúdos ministrados, os jogos funcionam como uma ferramenta onde o discente se diverte ao mesmo tempo em que aprende contribuído de forma eficiente para com conhecimento esperado. Considerando-se a complexidade das disciplinas e as dificuldades encontradas para a sua execução, conseguir com que o aluno participem de forma ativa dessas atividades pode ser mais eficiente nos processos de ensino e aprendizado que as formas teóricas.

O uso do lúdico na educação ajuda a desenvolver a percepção, criatividade, ajuda na construção do conhecimento. Se trabalhadas corretamente, proporcionam condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional cognitivo e social. Negrini (1994, p.19) sustenta que “As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que contribuiu a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.”

O presente artigo ocorreu em 2 etapas: observação e regência, na observação realizou-se o levantamento das principais dificuldades que os alunos apresentavam e as metodologias que as professoras aplicavam em sala de aula. Durante a regência buscou-se aplicar o lúdico como forma complementar aos ensinamentos repassados com o



objetivo de suprir as dificuldades dos alunos e dinamizar as aulas para que os alunos sentissem prazer e se divertissem enquanto aprendem.

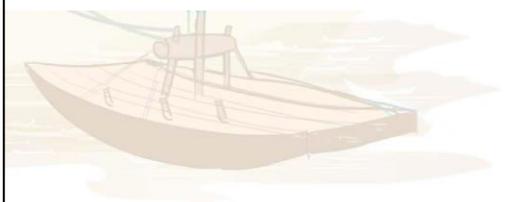
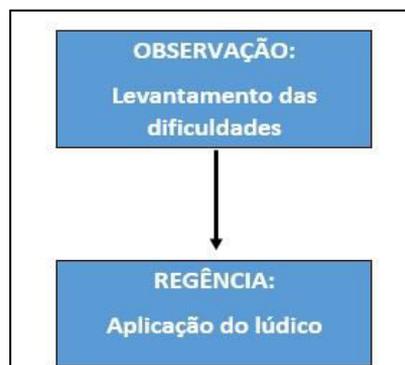
Metodologia

Os procedimentos metodológicos aplicados neste trabalho abordaram a observação e comprovação dos conhecimentos que os alunos adquiriram durante a aplicação de jogos lúdicos.

A pesquisa baseia-se nas teorias de Vygotsky, Piaget e Negrini sobre ensino e aprendizagem, construção da personalidade, do comportamento, interação social e da importância dos métodos lúdicos em sala de aula.

Lev Semenovich Vygotsky (1978) defendeu que o desenvolvimento cognitivo se dá por meio da interação com os indivíduos e com o meio em que se vive. Segundo Vygotsky a interação gera novas experiências e conhecimento, que aprendizagem é uma experiência social e que o conhecimento real é aquele que o sujeito é capaz de aplicar sozinho, e o potencial é aquele que ele necessita do auxílio de outros para aplicar.

O presente estudo ocorreu durante o período de estágio supervisionado I do curso de Licenciatura em computação que tem por foco de trabalho as turmas do ensino fundamental I (2º ao 5º ano) e está dividido em 30h de planejamento, 30h de observação e 40 horas de regência. A problemática do trabalho foi levantada durante a observação em que percebeu-se o grande desinteresse dos alunos, falta de participação nas aulas e o excesso de aulas teóricas sem nenhuma pratica interativa e justifica-se na importância do estágio supervisionado na formação do professor e como os métodos lúdicos podem contribuir para o aprendizado prazeroso dos alunos. A pesquisa aconteceu seguindo o seguinte fluxograma:



Anexo 01: Fluxograma da aplicação da pesquisa



Observação

A observação no estágio supervisionado dos cursos de licenciatura é uma prática que busca desenvolver no licenciando a percepção do desenvolvimento, dificuldades, comportamento, habilidades dos alunos e possibilita expandir o contato dos estagiários com a realidade escolar. Conforme Silva e Aragão (2012), o ato de observar é indispensável para averiguar e entender as maneiras com que os sujeitos se relacionam no meio em que vivem.

Durante a observação na disciplina de língua portuguesa constatou-se uma turma com muita dificuldade de leitura, escrita e associação dos conteúdos repassados em aula, assim, com o grande excesso de conteúdos teóricos dificultava o aprendizado dos alunos.

Regência

Após a observação, inicia-se a fase de regência, que é o momento em que o estagiário assume a administração da sala de aula como docente para trabalhar as dificuldades percebidas durante a observação, repassar os conhecimentos, orientar e acompanhar o desenvolvimento dos alunos.

Nesta etapa ocorreu a aplicação de dois jogos para contribuir no ensino e aprendizado através da ludicidade em culminância aos conteúdos estudados durante o bimestre.

Os conteúdos trabalhados na disciplina em questão durante o período do estágio eram Sinônimos e Antônimos, para contribuir no aprendizado sobre o assunto foi desenvolvido um jogo educacional e manual denominado “Jogo dos Sinônimos e Antônimos” e a partir do mesmo foi possível transmitir de forma lúdica o conhecimento contribuindo no entendimento do aluno sobre o conteúdo e a importância do trabalho em equipe.

A turma foi dividida em dois grupos, sendo um composto pelas meninas e o outro pelos meninos. A metodologia aplicada no “Jogo dos Sinônimos e Antônimos” consistia em levar cada aluno a raciocinar e encontrar entre várias palavras embaralhadas em uma mesa a que era sinônimo e antônimo de outra palavra proposta pelo professor, logo em seguida os alunos deveriam soletrar a palavra que o professor havia dito a eles e



escrever no quadro da mesma forma que haviam soletrado. O grupo que fizesse a maior quantidade de pontos ganharia uma recompensa como incentivo-resposta a vitória e a comprovação do aprendizado.

Para grande parte das crianças na faixa etária de 7 a 9 anos escrever corretamente, soletrar e assimilar sinônimos e antônimos poder ser muito difícil, constatada durante aplicação dos jogos, ficando mais evidente como a utilização do lúdico contribui para que elas conseguissem entender melhor o conteúdo e aprender as sílabas, fonemas e se divertir.

Para dar ênfase a ideia sobre a importância das brincadeiras para o aprendizado, WINNICOT (1975) posiciona-se afirmando que:

“A brincadeira é a melhor maneira da criança comunica-se, ou seja, um instrumento que eles possuem para relacionar-se com outras crianças. Brincando, a criança aprende sobre o mundo que a cerca e tem a oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se mundo que já encontra pronto ao nascer.”

Portanto, no contexto escolar, o brincar surgiu com o objetivo de contribuir na assimilação do aprendizado, tornando-o mais significativo para os alunos. Contudo, aplicar essa metodologia em sala de aula estimula e motiva as crianças a um conhecimento prazeroso e transformador.

Resultados e Discussão

A utilização do lúdico nas atividades proporcionou aos alunos uma aula “diferenciada”, onde eles puderam participar ativamente da dinâmica e assim conseguiram entender e assimilar o conteúdo abordados durante o bimestre. O uso de jogos na disciplina de língua portuguesa, como jogos dos sinônimos e antônimos e soletrando contribuíram na construção do aprendizado estimulando o raciocínio lógico, auxiliando na fixação. A aplicação do jogo possibilitou um novo olhar sobre a importância da ludicidade no contexto escolar.

Durante o jogo houve a participação de todos os alunos, cada um em seu designado grupo. As palavras que o professor citava para que os participantes

buscassem os sinônimos e antônimos eram palavras que os mesmos utilizava em seus cotidiano o que facilitava a compreensão e assimilação.

O uso dos jogos foram ao encontro das dificuldades que os alunos possuíam tanto na fixação do conteúdo do sinônimos e antônimos quanto na dificuldade na fonética dos sons da junção das sílabas.

Os resultados foram positivos, durante a aplicação do jogo os alunos tiveram menos dificuldade em assimilar as palavras aos sinônimos e antônimos que na atividade teórica que tinha sido feita anteriormente. O uso do soletrando veio como um complemento as dificuldades que os alunos tinham de escrever e pronunciar os fonemas, assim como o fato de ter uma premiação ao aluno que tivesse o melhor desempenho em soletrar as palavras quanto ao grupo que acertasse mais sinônimos e antônimos.



Anexo 02 – Parte dos alunos da turma do 3º ano I

Considerações Finais

Neste artigo, procurou-se apresentar a importância do uso de jogos lúdicos no desenvolvimento educacional da criança. Atividades lúdicas se tornam relevante quando oferecem as crianças um momento prazeroso em que o ensino. De acordo com Kishimoto (1999, p. 11):

(...) o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a criança carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

É importante que os educadores trabalhem a ludicidade em suas aulas pois, o mesmo oferece aos indivíduos um desenvolvimento harmonioso. Quando a criança brinca ela desenvolve sua independência, sentidos, sensibilidade e contribui na expansão do conhecimento tornando-os assim melhores cidadãos.

A valorização do lúdico na educação, principalmente de crianças, deve ser um dos objetivos dos professores visto que as brincadeiras contribuem para o aprendizado e contribuem na construção do conhecimento proporcionando um momento prazeroso e divertido aos alunos.

Referências

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

CURY, Augusto. **Indisciplina escolar infantil: causas, conseqüências e como combatê-la**. 2015;

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976;

VYGOTSKY, Lev Semenovich, **Pensamento e Linguagem**, PUC São Paulo, Ridendo, 2001;

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998;

VYGOTSKY, Lev Semenocivh. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes;

ARAGÃO, Raimundo Freitas; SILVA, Nubélia Moreira da. **A Observação como Prática Pedagógica no Ensino de Geografia**. Fortaleza: Geosaberes, 2012;

WINNICOTT, D. W. (1975) **O brincar & a realidade**. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

RIZZI, Leonor, HAYBT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na Educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré- escola e nas series iniciais do 1º grau.** 2º ed. São Paulo : Ática, 1987

KISHIMOTO, Tizuko, Mochida et. al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

SANTOS, Jandira. I. G. et al. **Ludicidade, Espaço e Aprendizagem: uma relação possível.** In: Voos, Jordelina. B. A. e Becker, Rosana (Org.). Diálogos e Trajetórias: Da perspectiva individual à docência compartilhada. São Paulo: All Print, 2010.

