



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

SUSIANE DOS SANTOS CARLOS

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS DA LÍNGUA
PORTUGUESA DO 3º ANO DO FUNDAMENTAL I**

**GUARABIRA – PB
2021**

SUSIANE DOS SANTOS CARLOS

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS DA LINGUA
PORTUGUESA DO 3º ANO DO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à banca examinadora, no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

Área de concentração: Educação.

**GUARABIRA – PB
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C284! Carlos, Susiane dos Santos.

O lúdico na aprendizagem de conceitos da língua portuguesa do 3º ano do fundamental I [manuscrito] / Susiane dos Santos Carlos. - 2021.

24 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira. ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."

1. Aprendizagem. 2. Conteúdos língua portuguesa. 3.
Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 371.337

SUSIANE DOS SANTOS CARLOS

**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS DA LINGUA
PORTUGUESA NO 3º ANO DO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentada à banca examinadora, no
curso de Licenciatura em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
graduada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo
Barbosa de Oliveira.

Aprovada em: 02/06/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Prof. Dr. Sheila Gomes de Melo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Profa. Ms. Monica de Fatima Guedes de Oliveira.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*A Ulisses, meu filho, pelo amor e a
admiração e força que ele transmitia com
o seu olhar, todos os dias pela manhã.
DEDICO.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por min dar coragem para enfrentar os desafios que apareceram nesse período que comecei a minha caminhada nos estudos.

A minha mãe Maria Eva, que foi o meu porto seguro, durante toda a minha vida.

A meu esposo, Ulânio Alves, sendo ele um dos responsáveis pelo incentivo de que eu procurasse uma formação superior, para que assim me torna se uma mulher mais independente e segura.

A os meus familiares que direta e indiretamente me ajudaram dando força e apoio quando precisava.

A meu orientador, Vital Araujo Barbosa de Oliveira, pois ele foi peça fundamental para que eu nunca desistisse, dando a oportunidade participar de um dos seus de projetos de extensão da Universidade, sendo ele assim um verdadeiro mediador do conhecimento entre min e a Universidade.

A todos os professores que fizeram parte da minha formação dentro dessa instituição de ensino.

E a meus amigos e colegas que sempre estiveram presente nessa jornada dando força e palavras amigas quando preciso.

“O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”. (VYGOTSKY, 1999, p. 12).

RESUMO

O lúdico enquanto conceito pode ser utilizado para compreender o processo de construção teórico-metodológica aplicada à prática do ensino. Ao cabo disso, o objetivo geral de nossa pesquisa é refletir, cautelosamente, sobre uma experiência empírica do lúdico no 3º ano do fundamental I na qual realizei na Escola Municipal de Ensino Fundamental, localizada no município da cidade de Belém-PB, aplicando este método e observando o seu desencadeamento no procedimento de ensino-aprendizagem dos alunos (as). A metodologia utilizada para refletir sobre esta experiência é de cunho qualitativo por meio do qual analisamos o desempenho do lúdico sobre o público-alvo supracitado. Para tanto, alguns autores foram de relativa importância para dialogarmos com esse método: Kishimoto (2005, 2011), Macedo (1995), Vigotsky (2001) entre outros. O estudo trouxe como resultado a melhoria no desenvolvimento de habilidades e na aprendizagem de conteúdos da língua portuguesa, assim como outras habilidades e comportamentos foram despertados nos alunos participantes nesse encontro.

Palavras-chave: Aprendizagem. Conteúdos língua portuguesa. Lúdico.

ABSTRACT

The ludic while concept can power be used to understand the process of constrution theoretical-methodological applied the practical of teching. After that, the general objective o four search is reflect, cautiouly, about a empiric experience of ludic at 3rd year of elementary school I in which I performed, applying this method and observing your trigger at procedure of teaching-learning of students. The methodology used for reflect about this experience is of stamp qualitative whereby we analized performance of ludic about above target audience. For this purpose, some authors went of relative importance for we dialogue with that method: Kishimoto (2005, 2011), Macedo (1995), Vigotsky (2001) among others. The study brought as result the improvement on developtment and abilities and at learning of content Portuguese Language, as well as others abilities and behaviors wented awakened at student participants that meeting.

Keywords: Learning. Portuguese language content. Ludic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Jogo Caixa de Leitura.	20
Figura 2: Tabela com Dados.	20
Figura 3: Jogo Roleta Silábica.	20
Figura 4: Jogo Pirâmide da Leitura.	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LP Língua Portuguesa

EJA Educação de Jovens e Adultos

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 UMA BREVE HISTÓRIA: JOGOS E BRINCADEIRAS	13
2.1 LÚDICO – SIGNIFICADO E CONTEXTO EDUCACIONAL	14
3 CONCEITUANDO: JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO	15
4 TIPO DE PESQUISA	16
4.1 RESULTADOS ALCANÇADOS	17
5 LOCAL DE REALIZAÇÃO DO PROJETO.....	18
6 MOMENTOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	19
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	23

1 INTRODUÇÃO

O nosso trabalho foi organizado de modo a refletir sobre a execução e contribuições a comunidade educativa através do projeto “*A intervenção do lúdico na Educação Infantil numa perspectiva pedagógica*” que aborda a relevância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento de educandos. Onde o mesmo contemplava duas vertentes de ensino, que era língua portuguesa e a matemática. Mais para a construção desse trabalho optamos apenas pelo o aprendizado obtido em língua portuguesa.

Assim, os jogos são fundamentais ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais dos alunos. Pois Segundo Vygotsky (2001), o desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com outros indivíduos e com o meio. A aprendizagem é uma experiência social a qual é mediada pela interação entre a linguagem e a ação.

A principal motivação a qual nos levou a escolha do tema partiu de observações empíricas por meio do projeto que desempenhamos *in loco* numa escola pública da cidade de Belém-PB que, com efeito, levou-nos a curiosidade de explorar métodos lúcidos agregados a conceitos de Língua Portuguesa e até que ponto poder-se-ia explorá-los, materializando a sua eficácia ou ineficácia, questão que será respondida ao longo desta pesquisa.

Ao cabo disso, o objetivo geral de nossa pesquisa é refletir, cautelosamente, sobre uma experiência empírica do lúdico no 3º ano do fundamental I na qual realizei *in loco*, aplicando este método e observando o seu desencadeamento no procedimento de ensino-aprendizagem dos alunos (as).

Metodologicamente, o trabalho está pautado numa abordagem qualitativa na qual analisamos o desempenho do projeto a partir do método interpretativo-descritivista, a fim de materializar as minhas observações *in loco* durante o projeto. Neste sentido, o *corpus* teórico-metodológico está assim esquematizado: Kishimoto (2005, 2011), Macedo (1995), Vygotsky (2001) entre outros.

A nossa pesquisa, além da introdução e das considerações finais, está organizada em 05 (cinco) seções: na primeira, intitulada “*Uma breve história: jogos e brincadeiras*” descreve-se sumariamente sobre o lúdico no escopo historiográfico e como esse método já se fazia presente no processo de aprendizagem de certas civilizações. Na segunda seção, intitulada “*Conceituando: jogos, brincadeiras e*

brinquedos” expomos, por meio de algumas teorias, a definição dessas estratégias enquanto método agregado ao ensino. Na terceira seção apresentamos uma breve descrição da escola onde realizamos o projeto do qual é produto esta pesquisa. Na Quarta seção expomos o tipo de pesquisa e os resultados alcançados durante a execução do projeto, assim como neste trabalho e, na quinta seção, apresentamos uma série de imagens que foram capturadas durante a execução do projeto.

2 UMA BREVE HISTÓRIA: JOGOS E BRINCADEIRAS

No começo da história, não há uma veracidade em identificar uma data para o nascimento dos jogos e brincadeiras, uma vez que isso advém diante de seus históricos, já que se fizeram presentes em diferentes culturas e em diferentes épocas repletas de diferenças, nas quais por meio de seus aspectos culturais e sociais marcaram seus agentes pertencentes (KISHIMOTO, 2005). A determinada investigação, possivelmente, tem razões e origens bem diversificadas em relação às razões e incentivos.

À vista disso, essas relações que fazem referências à historicidade de jogos e brincadeiras são descobertas através de registros de antigas civilizações:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO, 2005, p. 38-39).

Compreendemos que os jogos e brincadeiras tradicionais já eram praticados por diversas etnias e povos pelo público infante, de forma que já se divertiam e desenvolviam-se com as brincadeiras.

Sendo identificado que a universalização dos jogos provém dos povos da antiguidade, pertencentes a diversos grupos ao executarem suas praticas de brincar desenvolvendo brincadeiras similares, com o passar do tempo, essas foram sendo construídas com outros sentidos, como também tiveram aspectos conservados em suas ações. Pois como destaca Sant'anna & Nascimento (2011, n. p.).

Os jogos e brincadeiras da atualidade foram originados da miscigenação dos nossos povos desde o período da colonização. Materiais ricos advindos da herança dos povos antigos devem ser conservados, apreciados e usados para o ensino de nossos alunos.

Em maior realce, a oralidade é a expressão de poder em torno da potência de tais jogos. As brincadeiras de tradição, que são apresentações naturais, dispõem da finalidade de promover alegria e liberdade em brincar, possibilitando contatos sociais entre povos de mesma sociedade, como também motiva a sua continuidade em nível cultural.

2.1 LÚDICO – SIGNIFICADO E CONTEXTO EDUCACIONAL

Sabendo da importância do lúdico para a evolução de educandos, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e, sobretudo, permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais.

Segundo Tezani (2004) o jogo atua como um imprescindível recurso pedagógico e/ou psicopedagógico, pois a criança inter-relaciona a teoria à prática ao brincar, formula hipóteses e experiências, articula o pensamento, tomando a aprendizagem mais dinâmica e atrativa. Dessa forma a criação de um momento com jogos nas aulas, proporcionaria um ambiente alegre e favorável a uma aprendizagem significativa, onde os alunos sentem gosto e vontade no aprender e em descobrir novos horizontes.

Mostrando assim que a ludicidade é indispensável ao ambiente escolar, contribuindo e ajudando os professores a desenvolverem suas atividades e a alcançarem seus objetivos em relação à ampliação de progressos.

O brincar para Macedo (2005) é envolvente, interessante e informativo. Assim como este, as brincadeiras e brinquedos fazem parte do cotidiano humano e precisam ser valorizados e aplicados no espaço educacional, pois, a atividade lúdica é uma prática enriquecedora na formação acadêmica e pessoal do indivíduo.

3 CONCEITUANDO: JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO

Na conceituação de jogo, brincadeira e brinquedo é decisivo dialogarmos com a visão de Kishimoto (2011, p. 18) o qual defende que “[...] definir jogo, brincadeira e brinquedo não é tarefa fácil, pois esses conceitos variam de acordo com o contexto em que estão inseridos”.

De acordo com Cardoso et al., (2020, p. 6) “A palavra jogo é utilizada por muitos estudiosos como sinônimo de brincar/ brincadeira [...] isso ocorre por causa da relação existente entre os termos na origem das palavras¹”, ou seja, nenhuma definição pode ser única e imutável quando tratamos determinadas ideias como conceitos, como o jogo em sua dimensão lúdica. “O lúdico não se relaciona somente a vida da criança e está ligado somente ao jogo e brincadeira, ele está em toda atividade humana que ponha em ação a imaginação e a criatividade²”.

No interior da perspectiva pedagógica, o jogo proporciona estímulos que vão muito além do “ganhar uma recompensa”, dado que é considerado ferramenta eficiente no desenvolvimento do aluno, já que o ajuda a construir processos de aprendizagem e enriquecendo sua formação tanto pessoal quanto acadêmica.

Segundo Rizzi e Haydt (1987, p. 15):

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo.

Os jogos e brinquedos contribuem e influencia a formação da criança e do adolescente, possibilitando progresso e enriquecimento permanente. “O objeto do brincar e o do jogo, é o brinquedo. Sua função é ser suporte manipulável para a

¹ “[...] Ao analisarmos a origem etimológica desses termos, verificamos que *lúdico* tem sua origem no latim clássico, *ludus*, que significava jogos, principalmente jogo de bola” (ALMEIDA, 2007, p. 16, grifo nosso). Cf. <https://www.passeidireto.com/arquivo/63095415/paulo-nunes-de-almeida/3>.

² (CARDOSO et al., op. cit., p. 3).

imaginação” (Ibid., 2020, p. 9). Por meio dessas definições, compreendemos que tais recursos integram-se a uma prática motivadora, porquanto investe em uma ação de descobertas importantes para o conhecimento. A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e aptidões nos alunos.

Para Huizinga (2000) o jogo é um fenômeno cultural que se faz presente na linguagem, a qual se materializa por meio dela. Situado em concepções de competições como funções de cultura, está associada ao direito, à guerra, ao conhecimento, a poesia, na filosofia e nas artes.

A “brincadeira” é definida por Kishimoto (2011, p. 26) como “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. “Com regras mais simples do que o jogo, o brincar é considerado por muitos autores como a expressão mais significativa da ação lúdica³”.

No tocante ao conceito de “brinquedo”, Kishimoto (2011) aborda sobre a relevância que o mesmo possui na vida da criança, escrevendo que “O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (p. 23).

4 TIPO DE PESQUISA

Para produzir este trabalho de cunho pedagógico e teórico foi feita uma pesquisa de abordagem qualitativa. Segundo Lima (2004) a mesma tem o objetivo de esclarecer os aspectos da realidade para, se possível, agir sobre ela, identificando problemas, formulando, avaliando e aperfeiçoando alternativas de solução com intenção de contribuir para o aperfeiçoamento dessa realidade como objeto de investigação. E também uma Pesquisa de campo "consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los" (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 69).

³Cardoso et al., (2020, p. 9).

Neste sentido, a abordagem qualitativa é a Pesquisa de campo são métodos imprescindíveis para refletirmos e identificarmos a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem dos alunos do 3º ano do fundamental I.

Em linhas gerais, sua finalidade é preparar uma teoria que explique ou possibilite a compreensão de um fato social em um dado espaço e momento histórico. Pois Segundo Vygotsky (2001), a interação social possui um papel muito importante no desenvolvimento dos seres humanos, afirmando que “[...] o comportamento do homem é formado por peculiaridades e condições biológicas e sociais do seu crescimento” (p. 63).

4.1 RESULTADOS ALCANÇADOS

Em nosso trabalho, buscamos refletir acerca da metodologia lúdica, com o objetivo de materializar as dificuldades e possibilidades do aluno em sua viagem em busca de resolução de problemas diversos, possibilitando que o mesmo progrida em seu desenvolvimento.

Por conseguinte, as ações deste projeto se deram através da confecção de materiais didáticos resultantes de pesquisas, além de observações para que os jogos e brincadeiras propostos auxiliassem as necessidades dos alunos, como também fortalecesse o desejo pela aprendizagem da Língua Portuguesa (LP).

A utilização da ludicidade como proposta metodológica para o ensino da LP, voltada a estimular e efetivar a aprendizagem, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais encantadoras e divertidas, permitindo o educando envolver-se no tema abordado, de tal modo que as crianças e jovens sejam estimulados de alguma forma, tencionando a aprender o assunto abordado mais rápido e com maior intensidade e, sem dúvidas, aprender a LP com esta proposta pode ser uma alternativa (não fácil), mas criativa e que se distancie cada vez mais do método tradicional que enrijece o processo de aprendizagem.

Noutro extremo, os docentes precisam estar preparados para desenvolver os conteúdos e estratégias que constam na proposta curricular de forma prazerosa, a fim de que o aluno possa participar e interagir de forma crítica e criativa. Segundo Tardif (2002), o docente está sempre em interação, nunca atuando sozinho.

Ademais, Este trabalho foi de grande relevância para minha formação acadêmica, à medida que vivenciei experiências diversas para o preparo de minha

futura profissão. Com efeito, deve-se acreditar que o ambiente educativo pode ser um agente de grande transformação, sendo ele num espaço repleto de magia e agradável de maneira que a ludicidade abra horizontes para aqueles que fazem parte do ambiente.

5 LOCAL DE REALIZAÇÃO DO PROJETO

A realização desse projeto foi feito em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental localizada no município de Belém – Paraíba.

Como destaca LA TAILLE, (1992, p 33) fala que na sociedade contemporânea a escola adquire especial importância e as relações nela estabelecidas são imprescindíveis na construção dos processos psicológicos dos sujeitos. Na situação de ensino-aprendizagem a intervenção pedagógica leva o educando a desenvolver avanços que não ocorreriam espontaneamente. Sendo ela uma instituição de fundamental importância para a comunidade local fornecendo assim a assistência necessária para os estudantes

Essa escola tem como função principal respeitar e valorizar as experiências de vida dos educandos e de suas famílias, além do propósito de fortalecer nos educandos, valores cunhados em: criticidade, sensibilidade, contestação social, criatividade diante das situações difíceis e a promoção de uma identidade voltada para uma liberdade cultural e melhor entendimento da realidade.

Estruturalmente, a escola funciona nos turnos matutino e vespertino, atendendo o Ensino Fundamental I e a noite com a sala de EJA (Educação de Jovens e Adultos) possuindo quatorze professores, dois agentes administrativos, dois vigilantes, duas merendeiras e seis auxiliares de serviços gerais.

Atualmente, a unidade escolar é dividida da seguinte forma: três salas de aula bem amplas, sala de diretoria, dois banheiros para as pessoas, com pátio coberto, cozinha e despensa. A escola citada tem cento e oitenta e quatro alunos matriculados, sendo oitenta e quatro alunos pela manhã, oitenta à tarde e dezenove à noite na EJA.

A classe socioeconômica dos estudantes é de nível baixo, pois, em sua maioria, os alunos são filhos de pessoas que trabalham como agricultores, trabalhadores braçais, funcionários públicos, comerciantes, autônomos, além de desempregados.

6 MOMENTOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Figura 1: Jogo Caixa de Leitura.



Fonte: Arquivo Pessoal, 2019.

As atividades lúdicas exercem um papel importante para a aquisição do conhecimento. E durante esse projeto busquei trazer atividades que instigassem o aluno. A Figura 1 mostra a caixa de leitura e um jogo pedagógico que consiste em colocar as letras em ordem e formar a palavra, a qual no seu interior tinha imagens diversas que eles já conheciam e que durante o momento de interação, cada aluno escolhia uma imagem e depois teria que formar o nome da imagem com sílabas coladas em tampinhas de garrafas Pet e rosquear as tapinhas no interior da caixa onde através dessa busca eles formariam a palavra e, por fim, iria escrevê-las em uma folha.

Sendo essa caixa confeccionada com materiais recicláveis, passando a trabalhar nesse dia não apenas a parte da escrita e da leitura, mas também a conscientização ambiental e o esclarecimento da importância do reaproveitamento de materiais.

Figura 2: Tabela com Dados.



Fonte: Arquivo Pessoal, 2019.

Na Figura 2 foi aplicado o jogo de tabela com dados, conforme a qual foi feita a confecção dos dados com imagens de brinquedos, instrumentos musicais, frutas, material escolar. Neste seguimento, em uma folha A4 foi feita um tabela com o nome das imagens em que eles tinham que jogar o dado para poder marcar a imagem apresentada. Esse dia foi de grande aprendizagem, pois o jogo teve a função de aprimorar a percepção de leitura visual como também a da leitura da escrita.

Figura 3: Jogo Roleta Silábica.



Fonte: Arquivo Pessoal, 2019.

Na Figura 3 podemos observar o jogo “Roleta Silábica”, no qual foi elaborado para apoiar a alfabetização de estudantes. As estratégias para sua utilização, assim como as sílabas colocadas sobre a roleta, podem ser alteradas de acordo com os conteúdos curriculares a serem trabalhados. Nesse momento, a proposta era completar as lacunas das palavras. Cada jogador gira a roleta, na sua vez, e verifica se a sílaba que saiu se apresenta em alguma palavra em sua cartela. Caso a sílaba não faça parte de nenhuma palavra da cartela, o jogador passa a vez. O primeiro que conseguir completar a cartela é o vencedor.

Figura 4: Jogo Pirâmide da Leitura.



Fonte: Arquivo Pessoal, 2019.

A Figura 4 expõe o jogo “Pirâmide da Leitura” a qual os alunos faziam a leitura da palavra e depois relacionava com a imagem e, assim, formava um grande triângulo. Esse jogo trabalhava não só a leitura, mas também a percepção visual e formas outras de raciocínio lógico.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste projeto de extensão, realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental, localizada na cidade de Belém-PB foi muito importante e significativo para os alunos do 3º ano do fundamental I da sala regular, onde

desenvolvemos um trabalho ligado à teoria e prática, como também, assimilando o brincar e o aprender como efeitos da experiência metodológica do lúdico.

Conforme Mafra (2008, p. 12) “[...] pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos [...]”.

Por isso, estimular a atividade lúdica e positiva, representativa, construtiva e cooperativa na escola é sinônimo de potenciar o crescimento dos educandos, conduzindo-os ao progresso para níveis maiores de conhecimentos.

Ao longo das atividades, procurei desenvolver e promover situações desafiadoras e significativas que estimulasse o interesse de cada discente. E introduzir o uso dos jogos e brincadeiras na promoção de aprendizagem indica um retorno mais rápido, prazeroso e dinâmico dos resultados do trabalho com os educandos.

Para a autora Kishimoto (2001) o jogo proporciona o desenvolvimento global, por isso ele não pode ser visto apenas como atividade de divertimento e brincadeira. O uso dos jogos na educação significa maximizar a construção de conhecimentos.

O ensino da LP numa perspectiva lúdica favorece momentos ricos e encantadores de aprendizagens. Despertando nos alunos interesse pela disciplina, esta experiência escolar é uma ação que constrói o indivíduo, isto é, insere-se em um processo contínuo de desenvolvimento. Assim, o professor poderá explorar esse enorme campo da LP com as crianças, abrindo caminhos para uma positiva aproximação do estudante com o mundo das letras.

No entanto, sabemos que as mudanças não são fáceis e muito menos rápidas. Por isso, nem sempre a escola, o corpo diretivo educacional consegue vencer todos esses obstáculos, mas nós da educação não podemos desistir de buscar uma educação que possa tornar as escolas em ambiente de trocas, de aprendizagem, de aconchego, de criação de amizades e respeito às diversidades.

Em última análise, acredito que a realização desse estudo foi imprescindível para mim, mas também para toda a comunidade de meu município, pois sei que pode contribuir com o desenvolvimento social e educativo de cada criança que participou desse projeto. Pois com ele foi possível aumentar meus conhecimentos e horizontes para o conhecimento. Assim sendo, espero que este trabalho possa servir de base para outros e a contribuir ativamente para o desenvolvimento do sistema educacional brasileiro que ainda necessita de muita reflexão e equidade.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, L. B. C. et al. Contextualização e conceituação do jogo, brincadeiras e brinquedos: contribuições da ludicidade para o desenvolvimento humano. In: VII CONEDU – Educação como (re)Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos, nº 7, 2029, Maceió/AL. **Anais**. Maceió: CONEDU, 2020, p. 01-11. Anais. Maceió: CONEDU, 2020. p. 01-11.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14ª. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2004

Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01. FAGED/UFBA, 2000, p. 21.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e sua importância na escola**. Cad. Pesqui., São Paulo, n. 93, maio 1995. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br//index.php/cp/article/view/843>. Acesso em: 20 maio. 2021.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MAFRA, S. **O lúdico e o desenvolvimento da criança Deficiente Intelectual**. São Paulo, 2008.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

SÁ, N. M.C. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. São Leopoldo-RS, 2004. Dissertação de mestrado, Programa de pós-graduação em educação, Unisinos.

SANT'ANNA, Alexandre e NASCIMENTO, Paulo. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, v.06, n.2, p.19-36, 2011.

VIGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. (artigo publicado). 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogiaonline.com.br>>. Acesso em 16 mai. 2019.

LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl; DATAS, Heloysa (Org.). Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 13 ed. São Paulo: Summus, 1992.