



ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

9º ENEPE UFGD • 6º EPEX UEMS

## O USO DE BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: A CONTRIBUIÇÃO DO PIBID PEDAGOGIA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

SANTOS, Viviane Souza<sup>1</sup>; ALMEIDA, Vânia Lucia Pereira<sup>2</sup>, ARANDA, Maria Alice de Miranda<sup>3</sup>; SANTOS, Maria de Lourdes dos<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Bolsista de Iniciação à Docência PIBID-UFGD - subprojeto Pedagogia, Dourados/MS (vivimeurer@hotmail.com); <sup>2</sup> Supervisor Vânia Lúcia Pereira de Almeida PIBID-UFGD - subprojeto Pedagogia – Escola Municipal Sócrates Câmara, Dourados/MS (vania.luciaalmeida@hotmail.com); <sup>3</sup> Professora do PPGEDU/FAED/UFGD e Coordenadora da Área da Pedagogia no PIBID/CAPES/FAED/UFGD (mariaaranda@ufgd.edu.br). <sup>4</sup> Professora da Graduação da FAED/UFGD e Coordenadora da Área da Pedagogia no PIBID/CAPES/FAED/UFGD (marialourdes@ufgd.edu.br).

**RESUMO:** O presente trabalho apresenta um relato de experiência sobre a realização de uma atividade pedagógica aplicada na sala de 1º ano do Ensino Fundamental numa Escola da Rede Municipal de Ensino de Dourados-MS, com o apoio de bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID). A mesma teve a finalidade de explorar e expandir o conhecimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem com enfoque na leitura. Foi utilizado o livro educativo: “Os três jacarezinhos”, (re) contando a história num contexto diferenciado e criativo. A partir deste, foram propostas atividades às crianças, como desenho do entendimento da história, a brincadeira da mimica, o bingo das palavras, a formação das palavras com as letras móveis e o jogo da “preguicinha”. Partindo das brincadeiras como processos pedagógicos contribui-se para a aquisição de novos conhecimentos e meios que facilitem à criança a aprendizagem de forma que a mesma consiga distinguir as letras, formar as sílabas e montar as palavras.

**Palavras-chave:** jogos, alfabetização, contação de histórias.

### INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência destaca a elaboração e realização de um Plano de Ação Pedagógica (PAP) desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da área de Pedagogia da Faculdade de Educação da UFGD que envolveu treze crianças de 6 a 8 anos de idade, na Escola Municipal Sócrates Câmara da cidade de Dourados-MS, cujo objetivo principal está ligada a alfabetização e letramento.

A atividade pedagógica surgiu da necessidade de incentivar a leitura na Escola Sócrates Câmara, com o intuito de envolver as pibidianas. Para o desenvolvimento da mesma foi necessário realizar uma análise dos jogos e relatar a importância do lúdico e jogos na alfabetização, visto que o mesmo é um recurso importante, que auxilia o desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem.

Desta maneira, o objetivo principal desta proposta de comunicação é de apontar a importância dos jogos educativos como uma atividade diferenciada que visa contribuir na alfabetização das crianças. Pois de acordo com alguns autores estudados, este é um método em que a criança assimila o conteúdo proposto de forma a desenvolver seu intelectual.



ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

9º ENEPE UFGD • 6º EPEX UEMS

Sendo que os objetivos do PAP foram de despertar o interesse pela leitura por meio da contação de histórias; conhecer a dinâmica do jogo de bingo; identificar palavras relacionando-as com as imagens, aperfeiçoar a leitura e a escrita e superar as dificuldades de leitura e escrita.

Conforme Carvalho (2010), para alfabetizar deve haver um trabalho de sensibilização, por meio, de atividades específicas de comunicação como, por exemplo: contar histórias, desenhar, confeccionar cartazes e utilizar variadas formas de se trabalhar, afim que as crianças possam estudar e aprender os conteúdos por meios da leitura.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007)

Para desenvolver este trabalho foi necessário fazer uma análise dos jogos e relatar a importância do lúdico e jogos na alfabetização, visando que o mesmo é um recurso importante, que auxilia o desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007, p.98)

Trabalhar com a educação faz com que o professor enfrente muitos desafios, principalmente aqueles que se dedicam à causa. Pensar em Educação é pensar no homem em sua totalidade, em seu habitat natural e em suas preferências. Sobre isso, Friedmann (2003, p. 102) esclarece que no processo da Educação, o educador tem papel fundamental, pois cabe-lhe criar espaços, apresentar os materiais e também participar das brincadeiras.

Para tanto, é fundamental que o mesmo selecione os materiais coerentes, cuidando para que a idade da criança esteja em coerência com a atividade proposta. Esse material deve ser suficiente na quantidade e, principalmente, na variedade, no interesse despertado, e pelo material que são confeccionados. Além disso, cabe ao professor permitir a repetição de jogos. Assim, Moyles (2002) afirma que as crianças adoram repetir jogos dos quais conhecem bem, elas gostam quando percebem que quanto mais praticar suas habilidades, mais seguras estarão para reiniciá-las.

No ensino fundamental brincar é um aparato de possibilidades que favorecem a aprendizagem experiencial, uma vez que possibilita, a partir do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. O objetivo do lúdico é fomentar uma alfabetização significativa na prática educacional. O lúdico facilita o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

A brincadeira e os jogos na alfabetização são de suma importância, pois além de contribuir para o desenvolvimento no processo de ensino e aprendizado das crianças, elas estimulam o interesse pela leitura e a imaginação dos mesmos, permitindo maior motivação e envolvimento dos alunos nas atividades propostas. Reforçando a importância dos jogos no cotidiano escolar Kishimoto (1994, p.13), ressalta que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-la dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Assim, é preciso que o educador compreenda a importância que brincar proporciona no desenvolvimento da criança, em seu contexto cognitivo e social. Ainda, cabe ao professor oferecer condições para que os alunos desenvolvam habilidades que podem ser construídas através de brincadeiras lúdicas.

## DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Com o objetivo de despertar o interesse pela leitura por meio da contação de histórias utilizou-se a dinâmica dos jogos educativos visando trabalhar de uma forma diferenciada dentro da sala de aula. A atividade teve início com a contação de história “Os três jacarezinhos”, na biblioteca da escola, onde os alunos se sentaram em círculo no tapete para ouvir a leitura da história, depois conversamos e desenhamos sobre o entendimento da história foi possível observar no decorrer da atividade que algumas crianças associaram a história dos “Três Jacarezinhos” com outra que já conheciam a dos “Três Porquinhos”. Os mesmos ressaltaram que em ambas as histórias um dos personagens derrubavam as casas. Logo após trabalharmos com mímicas relacionadas com bichos e objetos que tinham na história, com o bingo de palavras e com a formação de palavras com as letras móveis em que todo o contexto estava ligada a história contada.

Para finalizar as atividades sobre a história dos “Três Jacarezinhos”, realizamos o jogo da “preguicinha”, ficha com a palavra, na parte da frente, escrever a palavra com letra em caixa alta, em seguida vai puxando bem devagarinho do envelope, de forma que a palavra venha saindo letra por letra, para explorar bem o som de cada letra e sua junção.



**Figura 1.** Jogo da Preguicinha 1º ano do Ensino Fundamental. Escola Municipal Sócrates Câmara, Dourados, MS, 2015.



ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

9º ENEPE UFGD • 6º EPEX UEMS

## REFLEXÃO DA EXPERIÊNCIA

A Atividade (PAP), realizada possibilitou verificar a importância de se utilizar jogos e as brincadeiras na sala de aula, onde podem ser considerados como sendo atividades sociais, sendo essencial para garantir a interação e construção do conhecimento vivenciado pelas crianças e na construção de novos conhecimentos a partir das brincadeiras criadas, ressaltando que esse é um momento em que as crianças realizam uma atividade diferenciada, no entanto assimilam muito conhecimento. Logo após ouvirem a história “Três Jacarezinhos”, os alunos recontaram a história através de desenhos, depois conseguiram formar as palavras com as letras móveis.

Destacamos também a participação conjunta da acadêmica do PIBID e da professora titular nesse processo, em que ambas planejaram as atividades antes de executá-la em sala de aula, em que a mesma sugeriu e se dispôs a inserir as brincadeiras durante as aulas, buscando interagir o conhecimento com a criatividade do aluno, proporcionando com isso mecanismos que facilitem a aquisição de novos conhecimentos.

Com essa atividade constatou-se o envolvimento das crianças, pois a partir do momento em que são apresentadas atividades diferenciadas, fora do contexto da sala de aula, o aluno consegue assimilar mais informação de forma a aprimorar seus conhecimentos no processo de aprendizagem da leitura e escrita e, conseqüentemente, de alfabetização.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, **Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar:** um diálogo entre a teoria e a prática. 7. Ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar.** Diário do Grande ABC, 26 de setembro

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos Infantis - O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, Airton. Simbolismo e Jogo. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca:** sucata vira brinquedo. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.