

## Práticas pedagógicas lúdicas como proposta metodológica para alfabetização e letramento

*Ludic pedagogical practices as a methodological proposal to literacy and handwriting*

**Aquiléa Salgado<sup>1</sup>; Geraldo Salgado-Neto<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Prof.ª Esp. Pedagogia; <sup>2</sup>Prof. Me. Ciências Biológicas

E-mail: [gsalgado@bol.com.br](mailto:gsalgado@bol.com.br)

**RESUMO:** Este trabalho tem por objetivos reconhecer a importância da utilização de metodologias lúdicas para alfabetizar partindo de uma reflexão sobre a magnitude da ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem, o que facilita tanto para o educador quanto para o educando pois estes são sujeitos da própria práxis pedagógica. A partir do levantamento bibliográfico e de observações em sala de aula nos segundos e terceiros anos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Prof.ª Celina de Moraes (Santa Maria/RS), realizadas no período letivo de março a setembro de 2012 e no quinto ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega (Santa Maria/RS), no período letivo de agosto a dezembro de 2016, constatou-se que a criança possui características e ritmos próprios, portanto, pode-se trabalhar atividades lúdicas no desenvolvimento de atividades mais significativas por meio de exercícios que envolvam atenção e imaginação e proporcionem mais segurança no aprendizado. Para tanto, conclui-se que é essencial não esquecer que, se a criança brinca espontaneamente a atuação dos educadores não pode ser improvisada. Os educadores que assumem a postura lúdica devem ser capazes de estreitar os objetivos pedagógicos que pretendem alcançar e os desejos dos educandos em seu planejamento é um dos métodos mais eficazes na construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Educandos, Educadores, Letramento, Ludicidade.

**ABSTRAT:** This work aims to recognize the importance of using playful methods to teach literacy, beginning with a reflection on the magnitude of playfulness in teaching and learning processes, which makes it easier for the educator and for the learners both because these are subjects of pedagogical praxis. From the literature survey and classroom observations in the second and third years of the State School of Elementary Education Prof.ª Celina de Moraes (Santa Maria/RS), held during the period from march to september 2012 and in the fifth year of the Municipal School of Elementary Education Padre Nóbrega (Santa Maria/RS), in the period from august to december 2016, it was found that the child has its own characteristics and rhythms, therefore, it can be worked recreational activities in developing more meaningful activities through exercises involving attention and imagination and provide more security on learning. For this, it is concluded that it is essential not to forget that if the child spontaneously plays the role of educators cannot be improvised. Educators who take the playful approach should be able to narrow the educational objectives they seek and desires of the students in their planning is one of the most effective methods in the construction of knowledge.

**Keywords:** Alphabetize, Educators, Learners, Literacy, Playfulness.

### Introdução

A elaboração deste artigo partiu da reflexão sobre uma proposta metodológica diversificada e significativa para a aprendizagem do aluno, a qual facilitará a mediação do educando no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor, impulsionando-o para a descoberta de suas potencialidades. Tendo em vista a importância de um trabalho lúdico em sala de aula, tomando

como base as características fundamentais do educador e do educando, como seres humanos e como sujeitos da práxis pedagógica, verificamos que o papel do educador está em criar condições para que o educando aprenda e se desenvolva de forma ativa, inteligível e sistemática.

O sucesso ou insucesso na aprendizagem depende da adequação metodológica, do planejamento do professor, da relação professor-aluno, aluno-professor, do conhecimento sócio-histórica-cultural e psicológica de ambos, também do ambiente escolar e da proposta político-pedagógica da escola na qual o aluno e o professor estão inseridos. Atualmente, o grande desafio do educador é garantir uma pedagogia nova, uma metodologia adequada que possibilite avanço da aprendizagem no processo educacional interagindo o conhecimento global com a qualidade educativa permitindo o diálogo com a realidade, possibilitando temas de interesse dos alunos para propor um ensino integrado, articulado e atualizado.

Esta pesquisa tem como finalidade destacar a ludicidade como eixo da formação da criança e instrumento importante de escrita e leitura facilitando a mediatização do educador com o educando. Os professores deveriam procurar atualização constante, pois as práticas pedagógicas lúdicas, por ser uma metodologia antiga e sempre nova em que a interação acontece espontaneamente, entre educadores e educandos e entre educandos e educandos, auxiliam no desenvolvimento global da criança, desenvolvendo suas habilidades com o auxílio do lúdico.

Portanto o tema “Práticas Pedagógicas Lúdicas como Proposta Metodológica para Alfabetização e Letramento” poderá ser de grande auxílio em sala de aula se partir de uma pesquisa bibliográfica bem elaborada e da escolha criteriosa destas atividades de acordo com o ritmo de desenvolvimento intelectual do aluno.

Como ajudar os alunos a estabelecerem relações entre o escrito e o oral para que avancem nas habilidades de leitura e escrita?

O processo de Alfabetização e Letramento acontece de forma, tempo e ritmo diferentes para cada indivíduo. Porém depende muito da motivação que a criança tem, seja em casa ou na sala de aula por intermédio do (a) professor (a), ou no ambiente sociocultural em que vive, nas interações com o outro e com o objeto do conhecimento apropriado pelo mesmo.

Considerando as dificuldades, o ritmo de aprendizagem, o meio sociocultural de cada aluno e ainda a importância da metodologia usada pelo professor, propomos este trabalho onde através de levantamento teórico por meios bibliográficos, leituras, trocas de experiências e outros, possamos desenvolver um trabalho de pesquisa que sirva como metodologia para sala de aula para que ao estabelecer relações entre o escrito e o oral, possa o aluno avançar nas habilidades despertadas pela leitura, interpretação do próprio texto através de jogos, teatros, desenhos, enfim através do lúdico.

Portanto, este artigo tem como objetivo geral, identificar a influência da ludicidade como eixo de formação da criança e instrumento importante de escrita e leitura facilitando a mediatização do educador com o educando no processo ensino-aprendizagem da leitura e escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. E como objetivos específicos, analisar alternativas didáticas para o desenvolvimento da ação pedagógica no processo de alfabetização e letramento; Reconhecer a importância da organização do trabalho pedagógico na alfabetização que tenha como referência a ludicidade e os jogos como elementos pedagógicos concretos na prática docente; Reconhecer a importância da utilização de metodologias adequadas para a aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental através das atividades curriculares lúdicas voltadas para o domínio do sistema alfabético, leitura e produção de textos.

Muitas vezes nos deparamos nas salas de aula com alguns alunos que não leem e nem escrevem, outros conhecem as letras, mas não formam palavras nem frases em função da falta de incentivo, pois atualmente com a rapidez das informações, com o mundo ilustrado que vemos na TV, cartazes, outdoors, etc., torna-se mais difícil o dia a dia do professor na elaboração de um plano de aula agradável e prazeroso, dentro de uma metodologia lúdica que chame atenção do educando e facilite a sua aprendizagem.

Sabendo-se que o espírito lúdico das crianças deverá ser trabalhado por meio de atividades desafiadoras e inteligentes, interagindo o ensino-aprendizagem com o mundo, possibilitando uma leitura mais consciente deste, auxiliando a alfabetização do educando, faremos uma explanação a seguir sobre os principais caminhos do desenvolvimento do assunto em pauta.

### **A prática pedagógica e as metodologias instituídas**

As pessoas se comunicam desde antes do nascimento, e para isso, usam várias maneiras, falando, escrevendo, desenhando, cantando, dramatizando, etc. Também a curiosidade faz com que desde cedo despertemos para a leitura do mundo, deste contexto fazem parte as coisas da natureza como: as cores do arco-íris, os animais, os medos, os sentimentos e por fim, a palavra, esta poderá ser relida e aperfeiçoada nos bancos escolares. Entretanto, Freire (1983, pág. 12) descreve que “A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquela. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente”. A leitura do “mundo”, podemos fazer com a ajuda dos instintos usando a nossa peculiar curiosidade humana, mas para a compreensão da palavra “mundo”, o nosso professor precisa usar artifícios lógicos e lúdicos (metodologias orientadas).

Ao ler um jornal, uma revista ou olhar as notícias na TV ou na Internet, verificamos que: estamos vivendo na era do conhecimento, das grandes descobertas tecnológicas, no entanto, há um grande contraste; em plena era tecnológica vemos fotos ou filmes ou gravações onde aparecem pessoas famintas, sujas, doentes, mortas, decepadas pela violência das guerras, sem perspectivas, sobreviventes de enchentes, secas, bombardeios, etc. Porém, sempre que acontece um fato bom ou ruim, isso traz uma consequência e uma solução. E como um poderoso antídoto, encontra-se a “escola” como um meio de divulgação e aprendizado, onde o “saber” e a “cultura” caminham juntos no desenvolvimento de um processo de organização das informações para que se tornem conhecidas, assimiladas e transformadas pela inovação dos “métodos” de “ensino-aprendizagem”.

Mas, para que aconteça um novo método é preciso que exista uma formação continuada, uma gestão mais participativa e democrática voltada para um aprendizado amplo, uma troca cultural-sócio-tecnológica ao alcance de todos os profissionais em educação. Conforme Parecer da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação (1998) temos:

III. As escolas deverão reconhecer que as aprendizagens são constituídas na interação entre o processo de conhecimento, linguagem e afetivos, como consequência das relações entre as distintas identidades por vários participantes do contexto escolarizado, através de ações inter e intrassubjetivas; as diversas experiências de vida dos alunos, professores e demais participantes do ambiente escolar, expressa através de múltiplas formas de diálogo, devem contribuir para a constituição de identidades afirmativas, persistentes e capazes de protagonizar ações solidárias e autônomas de constituição de conhecimentos e valores indispensáveis à vida cidadã (BRASIL, 1998).

A escola deve considerar uma visão de reconstrução do conhecimento através da experiência de vida dos alunos, onde os professores poderão interagir na construção do conhecimento partindo das adversidades vividas no contexto escolar.

### **Relações professor-aluno na sala de aula**

As relações entre professores e alunos, as formas de comunicação, os aspectos afetivos e emocionais, as dinâmicas das manifestações da sala de aula fazem parte das condições organizativas do trabalho docente. Podemos ressaltar dois aspectos de interação professor-aluno no trabalho docente: o aspecto cognoscitivo (que diz respeito às formas de comunicação dos conteúdos

escolares e as tarefas indicadas aos alunos) e o aspecto sócio-emocional (que diz respeito às relações pessoais entre professor e aluno e as normas disciplinares indispensáveis ao trabalho docente).

Como observamos, vários fatores influenciam até ocorrer a aprendizagem, portanto para que haja uma verdadeira aprendizagem o professor não deve só oferecer estímulos, mas ajudar os alunos a descobrirem seus próprios motivos, esta é a função de ensinar. O professor deverá conhecer seus alunos com suas características, aspirações, necessidades e possibilidades. Se oferecer estímulos que despertem os motivos (ocultos) do aluno, este se jogará de corpo e alma na aprendizagem. O indivíduo está sempre adquirindo novos conhecimentos, novos valores e novos modos de proceder. Por isso a aprendizagem nunca se esgota, mas se modifica no decorrer do processo vital. Ela se realiza durante toda sua vida.

Para esclarecer, áreas da psicologia tem mostrado importância: a psicologia do desenvolvimento que ajuda o professor a compreender como surgem e se desenvolvem certas características psicológicas do homem, que o diferencia de outros animais e a psicologia da aprendizagem que informa sobre os processos através dos quais o homem se apropria dos conhecimentos produzidos pela sociedade. Também temos contribuições muito importantes de autores como Piaget (1973) e Vygotsky (1998) que nos chamam a atenção para a utilização de metodologias do estudo qualitativo na educação.

Com isto vemos o quanto é importante à formação continuada do professor, pois só assim eles terão oportunidades de aperfeiçoar seu conhecimento para melhor transmiti-lo aos seus alunos. Para, Oliveira (2001, pág. 37) “Um educador, a partir de um bom conhecimento do desenvolvimento do aluno, poderá estimulá-lo de maneira que todas as áreas como psicomotricidade, cognição, afetividade e linguagem estejam interligadas”.

Percebemos, pois a importância do professor proporcionar aos seus alunos, atividades que desenvolvam as áreas acima citadas, será através destes estímulos que o educando terá uma aprendizagem significativa no contexto escolar e social dos seus novos conhecimentos, a partir do desenvolvimento do aluno na área cognitiva, afetiva, psicomotricidade e modo de viver, onde a escola deve proporcionar atividades de aprendizagem de acordo com as diferenças individuais e coletivas dos alunos e do contexto dos quais estão inseridos.

Portanto, é necessário que os professores ofereçam oportunidades para que os alunos assimilem os conhecimentos para formar nestes hábitos, habilidades e convicções, tornando-os autônomos e independentes.

É necessário continuarmos nos empenhando para que a escola não seja vista apenas como um ambiente em que o aluno irá frequentar, mas para a troca de saberes, onde serão discutidos os problemas que a sociedade enfrenta atualmente e assuntos da curiosidade de determinada faixa etária. Assim o aluno frequentará as aulas com satisfação, pois além de aprender poderá interagir com o professor em debates, pesquisas e técnicas variadas, é a escola que provoca e incentiva muitas crianças a lutarem por um mundo melhor, cabe a nós professores continuar mudando certas atitudes e pensamentos dos educandos para que eles possam ter um futuro melhor.

### **Educando através do lúdico**

A criança lê o mundo através de seus sentidos daí a importância do brinquedo pedagógico na sua formação, seja ele comprado pronto, construído com material reciclado, faz de conta, jogos, ou qualquer objeto ou ideia que sirva para demonstrar o seu pensamento tornando-a mais realizada no processo de aprendizagem e principalmente na construção da linguagem o professor poderá desenvolver um ambiente rico em atividades lúdicas, oportunizando com isso a realização do ser na sua plenitude. Qualquer atividade para a criança através de brincadeiras pode torná-la um ser mais feliz, criativo e principalmente levar esse reflexo para sua aprendizagem dentro e fora da sala de aula. Segundo Guimarães (2009)

Primeiramente, é fundamental que consideremos que as crianças constroem a linguagem na interação com os adultos e com outras crianças de seu meio social e também na interação com objetos da cultura na qual elas estão imersas (livros, brinquedos, utensílios da vida prática, imagens, etc.). Linguagem é a apropriação e produção de significados que vão sendo socialmente partilhados, possibilitando comunicação, organização da realidade e criação. Portanto, é no coletivo que a linguagem se constitui na experiência da criança (pág. 15).

Um brinquedo adquirido no comércio, provavelmente nunca será tão “pessoal” quanto aquele confeccionado pela própria criança, aquele que sai personalizado, utilizando o material disponível no meio ambiente. Sob este aspecto, os brinquedos folclóricos – peão, perna de pau, pandorga, bruxinha de pano, cinco-marias e outros, atendem de forma mais completa às necessidades da criança.

O brinquedo é um fator muito importante no desenvolvimento da criança, pois no próprio brinquedo há mudanças, situações imaginárias e regras, bem como, ensina situações de perdas e ganhos, ajudando a criança a desenvolver seu autocontrole. Sem contar que a representação simbólica no brinquedo é uma forma de linguagem em um estágio precoce ainda mais que na evolução, leva à linguagem escrita. As crianças devem ter necessidade do ler e descrever o seu brinquedo, desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. O professor precisa auxiliar o aluno na sua adaptação, isto é, a experimentar novas oportunidades de aprendizado, e no desenvolvimento de suas capacidades psicomotoras. Oliveira (2001), acrescenta

O desenho e o grafismo desempenham uma habilidade preparatória muito importante para a escrita e leitura. Auxiliam a desenvolver a habilidade de pegar o lápis de forma correta, facilitando uma maior harmonia dos movimentos. A escrita implica, pois, em uma aquisição de destreza manual organizada a partir de certos movimentos, a fim de produzir um modelo (pág. 44).

A criança tem que perceber a relação que existe entre a escola e o mundo e vice-versa, entender que casa e escola estão numa totalidade que não podem ser separados. A experiência sobre as coisas do mundo em sua volta amplia a vivência da criança, colocando-a num mundo extremamente complexo de relações que a obriga a organizá-las.

### **A aprendizagem e os meios de comunicação**

É obrigação do professor, interagir com o educando para que ambos possam ampliar seus referenciais do mundo e construir suas visões do universo. Muitas vezes acontece que o aluno já ultrapassou essa barreira usando sua curiosidade que o faz aprender e conhecer o novo, mas o professor achando que já estudou tudo se esquece de evoluir, falta-lhe tempo para descobrir quantos canais de TV já existem e quais as novidades em programas de computador, videogame, o que se pode fazer com um aparelho de telefone celular além de discar os números, etc.

Muitos programas de TV são nocivos às crianças assim como videogames, etc. Mas orientados pelos adultos, neste caso, pelo professor as crianças deverão aprender a desenvolver uma crítica construtiva e um exercício de cidadania ao escolher os programas que devem assistir e games que devem jogar, conforme estabelece Greenfield (1998)

Contudo, a televisão e a mídia eletrônica mais recente, se usadas com inteligência, têm grande potencial para contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Proporcionam habilidades mentais diferentes das desenvolvidas pela escrita. A televisão é um recurso mais indicado que a palavra escrita para transmitir certos tipos de informação e, além disso, torna a aprendizagem acessível

aos grupos de crianças que não se saem bem em situações escolares tradicionais e até a pessoas que não sabem ler. Os videogames introduzem as crianças no mundo dos microcomputadores, numa época em que estes se tornam cada vez mais importantes tanto em diversos campos profissionais como na vida diária. A qualidade interativa tanto dos videogames quanto dos computadores impele ativamente as crianças a gerarem estímulos e informações e não meramente consumi-los (pág. 16).

Há controvérsias quanto ao uso dos recursos da mídia, mas sabemos que para tudo deve haver uma dose certa para o remédio, o alimento, o sono e tudo o que norteia o ser humano, precisamos apenas aprender a usar estes meios adequadamente e como eles poderiam ajudar no desenvolvimento da aprendizagem.

Sabemos que os efeitos que a mídia proporciona são inéditos, não tem como evitar, é como acender uma vela dentro de uma peça da casa, sempre há uma fresta para a luz passar, o que nós professores precisamos é providenciar uma metodologia adequada para aprendermos a lidar com toda essa tecnologia que está mudando a cada minuto.

Também há outros meios de comunicação que poderão ser empregados como material didático, livros, revistas, jornais, cinema, teatro, música, canto, dança, jogos, etc. produzirão uma boa aula, desde que usados corretamente e na medida certa e que tenham a ver com o meio sociocultural da criança na comunidade escolar.

### **O processo de ensino e aprendizagem e o lúdico**

O lúdico contribui muito para os processos ensino e de aprendizagem, pois tudo que é feito com prazer é melhor de aprender. Muitos pais ainda têm uma grande preocupação em ver conteúdos escritos no caderno do filho, muitos destes conteúdos são meramente decorados ou então apenas copiados do quadro. Claro, é importante ter os conteúdos no caderno, mas o mais importante é ter ocorrido uma aprendizagem com sucesso. Segundo Rau (2007)

A reflexão do futuro educador que irá atuar na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental deve passar pela ideia de que o trabalho pedagógico nesses níveis atualmente enfrenta um grande desafio, que é o resgate das diferentes linguagens relacionadas ao conhecimento estético sensorial expressivo, verbal e não verbal, para se contrapor aos processos de escolarização que priorizam unicamente a aprendizagem das letras e dos números (pág.77).

O professor deverá estar preparado para trabalhar com o lúdico, e utilizá-lo como um recurso pedagógico, pois atualmente as crianças estão entrando na escola muito cedo e com uma vasta experiência em computadores, jogos eletrônicos e outros equipamentos modernos. Com isto, aja criatividade do educador para despertar a vontade de aprender no aluno, é importante o professor está em constante aprendizagem para desempenhar a sua função.

Integrar os jogos, brincadeiras e outros recursos com os conteúdos a serem desenvolvidos deverá ser um exercício constante do professor. Não basta oferecer um jogo e não saber explicá-lo como se joga ou não atender as necessidades do que pretende transmitir. Conforme Rau (2007)

Nessa perspectiva, o lúdico como recurso pedagógico revela que as crianças, na maioria das vezes percebem suas capacidades e suas dificuldades. Cabe ao educador identificar tais capacidades de forma a propiciar a integração de todas as áreas de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (pág. 51).

Por isso, é importante o acompanhamento do professor nas atividades lúdicas e também saber identificar as capacidades e as dificuldades de cada um dos alunos, porque o educador tem de saber se o jogo ou a brincadeira foi do interesse deles e também se trouxe o objetivo esperado.

O jogo não foi inventado pela escola, portanto esta não pode se apropriar dele. Precisa utilizá-lo com o respeito que ele merece como criação e patrimônio da humanidade. Ele aparece durante as fases de desenvolvimento do homem e, em cada uma delas, com características próprias.

Cabe ao professor usar o material no momento que achar necessário, de acordo com seus objetivos. É importante destacar que a proposta neste trabalho apresenta apenas alguns materiais concretos e jogos pedagógicos, Negrine (2009), nos diz que há um conteúdo no brincar, nos brinquedos e jogos infantis que precisa ser resgatado pelos educadores e pesquisadores infantis. Segundo ele, entre os teóricos que estudam o jogo se situam divergências no que se refere à origem do jogo e muito pouco no que se refere ao seu valor. Afirma ainda, que os termos simbolismo e jogo possuem um grande valor heurístico, ou seja, um conjunto de regras que visam a descoberta, a invenção ou a resolução de problemas, sendo assim reúnem uma enormidade de possibilidades de análise e reflexão e intervenção psicopedagógica.

### Atividades lúdicas

Os educadores que assumem a postura lúdica devem ser capazes de estreitar os objetivos pedagógicos que pretendem alcançar e os desejos dos educandos em seu planejamento é um dos métodos mais eficazes na construção do conhecimento. A seguir apresentamos algumas sugestões de jogos ou brincadeiras para tornar a aprendizagem mais significativa e as aulas mais prazerosas. Os critérios de escolha destas atividades lúdicas, se relacionam com a simplicidade de organização do material disponível em cada escola e com as relações entre estas e as respectivas aulas teóricas. No final de cada descrição de atividade, apresentamos uma síntese do comportamento dos educandos em relação a aplicação da atividade desenvolvida, são observações em sala de aula (descrevendo pontos negativos e positivos). Ainda propomos adaptações entre diferentes atividades lúdicas e algumas criadas pelos próprios autores.

#### a) O jogo das letras (brincadeira) (baseado em Cunha, 2005)

---

**Objetivos:** Socialização, rapidez e decisão, interpretação, desenvolvimento de habilidades motoras.

**Material:** Alfabeto confeccionado com EVA ou outro material qualquer, colorido e o tamanho de preferência grande para todos enxergarem.

**Regras:** Na sala de aula, todos em pé cantando algo e gesticulando (com as mãos, pés, corpo), o professor mostra uma letra do alfabeto, em seguida diz qual a ação que esta letra representa e a turma imediatamente responde realizando a ação.

Ex.: Letra "C", correr;  
Letra "P", pular, etc.

**Observações:** Os alunos, tanto de segundos como de terceiros anos da Escola Prof.<sup>a</sup> Celina de Moraes aceitaram bem esse tipo de jogo, o problema aconteceu na socialização pois a ideia que eles trazem é de competição e quem vencerá o jogo. Estabeleceu-se uma nova regra: perde pontos quem não esperar sua vez, bater ou empurrar o colega. Só então foi possível continuar a brincadeira. Aproveitou-se também esse mesmo jogo para a listagem e correção das palavras pronunciadas pela (o) professor/professora.

#### b) Dado das palavras (variante) (baseado em Cunha, 2005)

---

**Objetivos:** Atenção, socialização, conhecimentos, fixação de conteúdos.

**Material:** papelão, canetinhas coloridas, tinta ou papel para encapar, fita adesiva, cola, tenaz, tesoura. Confecção de três dados de 20/20 cm cada face onde serão escritas as sílabas:

Ex.: VA... CA; E... VA...etc.

**Regras:** Dividir a turma em grupos, cada grupo escolherá um representante por vez, este joga os dados, um de cada vez, se formar palavras com sentido, a turma ganha um ponto. Passa para o próximo grupo e assim por diante, o grupo que fizer o maior número de pontos ganha. Os grupos que fizerem menor número formarão frases com as palavras encontradas. As regras deverão ser combinadas entre os grupos antes de iniciar o jogo.

**Observações:** Já bem mais calmos, os alunos conseguiram jogar com tranquilidade e escreveram várias frases bem significativas.

### c) Jogo das argolas (baseado em Cunha, 2005)

---

**Objetivo:** Desenvolver a coordenação viso motora, o equilíbrio e destreza, arremesso, atenção, contagem, cálculo mental, etc.

**Material:** Cones de lã com números de 0 a 09, pintados com diferentes cores. Tampas de potes grandes de margarina recortados para retirar a parte de dentro, conservando só o aro externo. Tampinhas de refrigerante.

**Regras:** Deixar que a criança explore livremente o material e descreva, verbalmente, as maneiras de brincar que for descobrindo;

- Distribuir os cones aleatoriamente sobre a mesa ou sobre o chão;
- Arremessar duas argolas de cada vez, tentando enfiá-las no cone escolhido. Caso consiga, deverá efetuar a soma dos algarismos que constam nos cones e depois retirar o número de tampinhas.

**Observações:** Os alunos de quinto ano da Escola Municipal Padre Nóbrega, gostaram da brincadeira, que foi ótima para agilizar oralmente os cálculos e revisar o estudo da tabuada.

### d) Teatro de sombras (baseado em Cunha, 2005)

---

**Objetivos:** Estimular a imaginação, a criatividade e a habilidade manual.

**Material:** Caixa de papelão duro cujo fundo foi substituído por uma tela de papel manteiga ou de seda. Pequenos objetos ou figuras recortadas em cartolinas e presas a uma vareta. Atrás da caixa, coloca-se um foco de luz que pode ser: uma vela, lâmpada ou lanterna.

- Manipular as figuras ou objetos, inventando ou reproduzindo histórias;
- Colocar objetos atrás da tela e pedir às crianças que identifique qual é o objeto;
- Trabalhar todas as disciplinas, contando histórias através das sombras;
- Mostrar através dos objetos, figuras, etc., todas as possibilidades do desenvolvimento da criança através da imaginação.

**Regras:** cada grupo cria uma história de acordo com o tema dado pelo (a) professor (a); cada história é divulgada no teatro de sombras (trabalho em equipe).

**Observações:** Brincadeira desenvolvida no quinto ano da Escola Padre Nóbrega, quando se trabalha com ênfase, de acordo com o currículo, e a interpretação e criação de textos.

### e) A mala marrom (atividade criada pela autora)

---



**Objetivos:** Trabalhar os valores e sentimentos de cada criança para que aprendam a cuidar de si, dos colegas, da família e principalmente dos idosos.

**Material:** Baseado em um texto criado pela professora, intitulado “A Mala Marrom”.

*Vovó “Kiki” surgiu, com sua mala marrom, na qual guardava as melhores coisas de sua vida.*

*Sentou-se em um banco, na praça central da cidade, colocou a mala marrom em uma ponta do banco, abriu-a e começou a tirar de dentro da mala marrom, roupas, calçados, livros, tirou um pouco de TRISTEZA, uma bela quantia de ALEGRIA, muito AFETO, bastante AMOR, um punhado de IRRITAÇÃO, muita LUTA, e uma grande dose de CANSAÇO.*

*De repente vovó Kiki guardou todos os objetos, fechou a mala marrom, deu um suspiro, levantou-se do banco, pegou a mala marrom e saiu caminhando com seu andar trôpego pela idade e cantarolando até sumir na curva da rua. Às vezes cantava ALTO, às vezes BAIXINHO, até que não se ouvia mais sua voz.*

**Regras:** Enquanto a (o) professora (o) vai narrando o texto, as crianças vão fazendo os gestos de acordo com as palavras combinadas:

- TRISTEZA = chorar
- ALEGRIAS = dar gargalhadas
- AFETO = apertar a mão do colega da direita (esquerda)
- AMOR = abraço
- IRRITAÇÃO = bater os pés
- LUTA = simular trabalho
- CANSAÇO = lentamente todos sentam em seus lugares
- Todos cantam alto, depois baixinho, até o fim, a canção previamente combinada. Neste caso, a música: “Amigos para sempre”.

**Observações:** Foi um sucesso nas turmas das duas escolas, houve dias de muita paz, novas amizades e respeito.

#### **f) Chocalhos e Maracas** (atividade criada pelo autor)

---

**Objetivos:** Trabalhar a capacidade de projetar e manipular artesanalmente em cada criança para que aprendam os ritmos de percussão e a integração em grupos musicais.

**Material:** Cada criança trás de casa um porongo (cabaça)<sup>1</sup> inteira e cabos de vassoura velhos, já previamente cortados com aproximadamente 30 cm de comprimento.

**Regras:** Baseado em um desenho esquemático elaborado pelo professor no quadro, projetamos a ideia de criar um instrumento musical de percussão chamado maraca ou chocalho. Ensinamos cada criança a criar o seu próprio instrumento, recortando o porongo e colocando contas (bolinhas de plástico, areia grossa ou sementes) em seu interior. Finalizando com fios de lã e papel machet com cola branca, firmando o cabo com parafuso. Também podemos usar qualquer pequeno recipiente reciclado com tampa.

**Observações:** Foi um sucesso nas turmas de quinto ano das duas, organizamos vários grupos de ensaio com os ritmos desenvolvidos (noções básicas de tipos de ritmo, notas musicais e estudos de letras de músicas diversas) e posteriormente culminando em apresentações no pátio das escolas, com todos os grupos envolvidos nos temas musicais diversos variando de “Alecrim dourado” até “Atirei o pau no gato”.

<sup>1</sup> Fruto da Cucurbitácea do gênero: *Lagenaria* sp.

Portanto, a educação hoje, sem sombra de dúvidas, é feita através do lúdico, para isso, os professores precisam atualizar e variar suas metodologias e seus conceitos sobre ludicidade. Segundo Almeida (2000)

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (pág. 63)

A cartilha de um professor atualizado e com ideais mínimos de evolução nos princípios metodológicos de seu trabalho, deverá ser sempre o olhar para aquela criança que está hoje à sua frente sedenta por construir conhecimentos através de novidades prazerosas.

### Considerações finais

Em síntese, o que se propõe é que os professores que trabalham com alfabetização reformulem seus conhecimentos e adotem um trabalho lúdico onde a criança tenha oportunidades de praticar jogos de exercícios, simbólicos ou de regras, pois o importante é que esta sinta prazer em estar na escola, pois o professor precisa estimular a criança em seu próprio processo de aprendizagem, possibilitando-lhe a capacidade, a criatividade, a iniciativa, despertando-lhe a consciência coletiva da convivência e da troca de conhecimentos.

Independente das condições proporcionadas pela escola ou pelo sistema de ensino é da responsabilidade de cada professor, motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança na construção do seu eu mais crítico, seguro e responsável por suas próprias ações.

O jogo tem o papel fundamental de levar a criança a buscar soluções originais, desenvolve habilidades, permite questionamentos, provoca negociações e regras, além disso, os brinquedos facilitam a alfabetização, treinam cálculos, desenvolvem o raciocínio e o prazer no aprendizado dos conteúdos escolares.

É necessário que os professores tentem trazer, sempre que possível, atividades lúdicas para a sala de aula para que a criança, através dos jogos, seja fortalecida em sua autoestima, confiando mais em si e nos outros, criando e aprendendo regras e se submetendo a estas.

Para tanto, conclui-se que é essencial não esquecer que, se a criança brinca espontaneamente, a atuação dos educadores não pode ser improvisada. Os educadores que assumem a postura lúdica devem ser capazes de estreitar os objetivos pedagógicos que pretendem alcançar e os desejos dos educandos em seu planejamento é um dos métodos mais eficazes na construção do conhecimento.

### Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BRASIL. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. **Parecer no tocante as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**, n. 4. de 29 de dezembro de 1998. Relator: Regina de Alcântara de Assis. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/PCB0498.pdf>>. Acesso em 28 de setembro de 2018.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico**. São Paulo: Aquariana, 2005.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 4ª ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1983.

GUIMARÃES, Daniela; CORSINO, Patrícia. **Prática Educativa da Língua Portuguesa na Educação Infantil**. Paraná: IESDE Brasil S.A., 2009.

GREENFIELD, Patricia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: teoria e prática - Dilemas da formação do brinquedista. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 83-94.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o pensamento da criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1973.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Paraná, Curitiba: IPBX, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.