

Atividades lúdicas durante o ensino-aprendizagem no ensino fundamental I

Erica Matias dos Santos (1); Elícia Matias dos Santos (2)

(1) Estudante de Letras Espanhol pela Universidade Estadual de Alagoas - Campus IV, São Miguel dos Campos - AL; ericaescritora@hotmail.com; (2) Estudante de Letras Português pela Universidade Estadual de Alagoas - Campus IV, São Miguel dos Campos - AL; elicia.matias@outlook.com.

Resumo

O uso dos jogos em sala de aula deve exercer uma função didática e estimuladora principalmente para os alunos que estão em início de aquisição de conhecimentos linguísticos e de desenvolvimento da inteligência. Nesse aspecto, o jogo é tido como uma ferramenta eficiente quando é utilizado como uma metodologia para ensinar. Por meio desse trabalho pretende-se apresentar a relevância de algumas atividades lúdicas realizadas no âmbito escolar. Esta pesquisa foi feita com 25 alunos entre 8 e 10 anos, matriculados em uma turma do 3º ano do ensino fundamental I e que estavam integrados no Programa Mais Educação em uma escola pública de São Miguel dos Campos - AL. Como meio facilitador no decorrer das aulas, utilizou-se 4 tipos de jogos didáticos com o intuito de estimular as múltiplas inteligências das crianças. Os jogos utilizados foram contribuintes para o desempenho educacional dos alunos, pois eles praticaram a escrita de palavras e aprenderam sobre as partes que formam cada uma delas. Diante disso, pode-se perceber que os jogos são atividades eficientes para professores e para alunos de maneira atrativa e satisfatória quando se tem bons resultados.

Palavras-chave: Lúdicas, ensino-aprendizagem, fundamental I.

Abstract

El uso de juegos en el aula debe desempeñar una función educativa y estimulante especialmente para los alumnos que están al comienzo de la adquisición de conocimientos lingüísticos y desarrollo de la inteligencia. En este sentido, el juego se ve como una herramienta eficaz cuando se utiliza como una metodología para la enseñanza. A través de este trabajo se pretende presentar la relevancia de algunas actividades realizadas en el ambiente escolar. Esta investigación se llevó a cabo con 25 alumnos entre 8 y 10 años matriculados en una clase de tercer año de la enseñanza primaria y que estaban integrados en el Programa Más Educación en una escuela pública en São Miguel dos Campos - AL. Como medio facilitador durante las clases, se utilizaron cuatro tipos de juegos educativos con el fin de estimular las inteligencias múltiples de los niños. Los Juegos utilizados fueron contribuyentes al rendimiento educativo de los alumnos, pues ellos practicaron la escritura de palabras y aprendieron sobre las partes que componen cada uno de ellas. Delante de eso, puede ver que los juegos son actividades eficaces para los profesores y para alumnos de manera atractiva y satisfactoria cuando se tiene buenos resultados.

Palabras clave: Lúdicas, enseñanza-aprendizaje, fundamental I.

INTRODUÇÃO

O uso dos jogos no processo de ensino fundamental I possui uma finalidade didática como um meio facilitador para o ensino e aprendizagem no âmbito escolar. O lúdico é apenas uma dentre as várias ferramentas que o professor possui para atrair os alunos em prol da transmissão de conhecimentos. Essa atividade desenvolve habilidades, tais como o raciocínio lógico, concentração, memória e atenção.

Vale destacar que o uso de atividades lúdicas em sala de aula não deve ser praticado como uma forma de distrair os alunos, desviando a atenção do aprendizado. Sendo assim é importante que elas sejam realizadas com um objetivo pedagógico, como forma de despertar o interesse em aprender de maneira descontraída e atrativa, pois o jogo em sala de aula não pode ser entendido como uma brincadeira competitiva, mas como uma atividade transmissora de conhecimentos pedagógicos. Como bem afirma Antunes (2005, p.11), “O jogo é tratado como um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como competição entre as pessoas ou grupos que implicam em vitória ou derrota”. Este tema surgiu do intuito em expor atividades lúdicas trabalhadas na escola onde elas foram desenvolvidas e consequentemente os resultados obtidos através delas como desempenhos linguísticos e intelectuais dos alunos.

Com o intuito de despertar o interesse e desenvolver a criação de palavras, utilizou-se jogos didáticos como meio facilitador, unindo a teoria e a prática em sala de aula.

Este trabalho tem como fundamentação teórica, os seguintes teóricos: Antunes (2005), Cagliari (2009) e Piaget (1971).

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A pesquisa aqui apresentada foi realizada entre junho e julho de 2015, com uma turma do 3º ano de uma escola da rede pública do ensino fundamental I, localizada em São Miguel dos Campos - AL. Contou com a participação de 25 alunos, os quais faziam parte do Programa Mais Educação, apresentando faixa etária entre 8 e 10 anos. Para a execução do trabalho utilizou-se jogos didáticos com o intuito de contribuir para o desenvolvimento dos alunos. Os jogos utilizados foram: jogo 1- Sílabas Soltas, jogo 2- Palavra Dentro de Palavra, jogo 3- Bingo da Letra Inicial e o jogo 4- Letras Soltas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos foram utilizados de acordo com a necessidade dos alunos em aprenderem a formação correta das palavras, separação das sílabas e conhecer a sonoridade diversa das palavras, dialogando com a prática da escrita.



FIGURA 1 - JOGO: SÍLABAS
SOLTAS (2015)

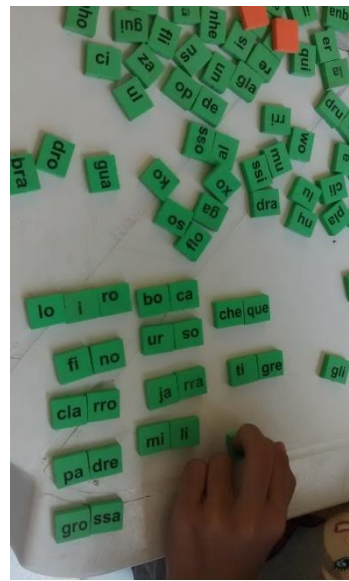


FIGURA 2 - JOGO: SÍLABAS
SOLTAS (2015)

O jogo exposto acima foi trabalhado em sala de aula, onde os alunos puderam formar palavras através das sílabas soltas, com o propósito de analisar se eles possuíam o conhecimento da formação adequada das palavras, as quais foram ditas pela professora. Através dessa atividade, os alunos aprenderam sobre a separação silábica das palavras e em seguida as escreveram no caderno. Sendo assim, esse é um processo importante, pois como bem afirma Cagliari (2009, p. 149), “O reconhecimento de famílias silábicas, como o próprio reconhecimento das letras, faz parte do processo de decifração e não é a leitura propriamente dita”.

Pode-se constatar que na figura 1 há a palavra “fraz” escrita com a letra Z, uma forma de reconhecer que o aluno encontra-se em fase de aprendizado e construção da internalização da escrita da língua.



FIGURA 3 - JOGO: PALAVRA DENTRO
DE PALAVRA (2015)



FIGURA 4 - JOGO: BINGO DA LETRA
INICIAL (2015)

Como mostra a figura 3, o jogo teve como propósito a análise das partes que formam as palavras e formar pares de imagens através da palavra contida em cada nomenclatura representativa no desenho. A forma lúdica de se trabalhar ajuda o raciocínio lógico, fazendo-se perceber a sonoridade das palavras.

O jogo Bingo da Letra Inicial, representado na figura 4 desperta o entendimento das vogais e consoantes que formam o alfabeto, o qual o aluno identificou os diferentes fonemas que formam as palavras de acordo com a imagem apresentada.



FIGURA 4 - JOGO: LETRAS SOLTAS (2015)

Por meio do jogo acima, os alunos apresentaram motivação em participar da atividade, a qual foi realizada na sala de leitura da escola. Durante a execução do jogo com as letras soltas, foi possível identificar as letras que formam o alfabeto da língua portuguesa, a separação das vogais, consoantes e conseqüentemente a formação de palavras ditas pela professora. Com base em Piaget (1971, p. 44), "... os jogos são essenciais na vida da criança, pois através deles ela vai assimilar a realidade de forma lúdica e, posteriormente, transformá-la gerando a acomodação do conhecimento".

Sendo assim, para facilitar o processo de escrita e leitura, os alunos escreveram as palavras no caderno, com o intuito de exercitar a escrita e posteriormente formando frases e desenvolvendo assim a capacidade cognitiva.

CONCLUSÃO

As atividades lúdicas realizadas na escola foram de extrema importância, pois contribuíram positivamente para o desenvolvimento intelectual dos alunos, bem como possibilitou a interação entre eles. Sabemos que o lúdico é uma forma de construir o conhecimento, Por meio dele os alunos aprenderam sobre a formação das palavras, separação silábica, escrita correta e reconheceram a importância de trabalhar em equipe.

Diante disso, torna-se importante investir na qualificação do profissional da educação, principalmente do profissional que atua na sala de aula, para que eles busquem cada vez mais despertar o interesse dos alunos, seja por meio da ludicidade ou não e inovar as práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

CAGLIARI, Luiz Carlos. *Alfabetização e linguística*. 2. São Paulo: Editora Scipione, 2009.

PIAGET, Jean. *Formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.