
O LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO À LEITURA E A INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS NA ESCOLA CASTRO ALVES

Wendell Michel Garcia de Sales¹, Eloane Wanilda da Silva Araújo²

¹UERR, Boa Vista, Roraima, wendell.michel01@gmail.com;

²FARES, Boa Vista, Roraima;

O LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO À LEITURA E A INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS NA ESCOLA CASTRO ALVES

RESUMO

O ensino da língua portuguesa é visto como complexo e cansativo, com exercícios repetitivos dificultando sua assimilação, por este motivo o uso do lúdico se torna importante na tentativa de diminuir as dificuldades na leitura e interpretação de textos. Este trabalho foi realizado no município de Normandia – RR na Escola Municipal Castro Alves, em uma turma do ensino fundamental, o objetivo

da pesquisa é o de promover atividades lúdicas na turma do 4º ano “C”, com intuito de amenizar as deficiências na leitura e interpretação através da aplicação de brincadeiras.

Palavras chave: Ensino, Aprendizagem e Dificuldades.

INTRODUÇÃO

O ensino da língua portuguesa nas escolas tem como base a repetição de exercícios até a exaustão com intuito de fixar o assunto abordado, tornando muitas vezes as aulas cansativas e enfadonhas, neste sentido buscando um melhor processo de ensino, e utilizando ferramentas pedagógicas os jogos lúdicos apresentam-se como sendo uma das soluções.

Durante a visita *in loco*, na Escola Municipal Castro Alves foi possível identificar uma grande dificuldade dos alunos quanto à leitura e interpretação de textos, o que pode colaborar para legitimar o fracasso escolar, a segregação e exclusão dos alunos com tais dificuldades. Com base no problema encontrado, fica clara a necessidade de realizar uma intervenção que venha a contribuir para a possível superação do entrave encontrado. O lúdico aparece com um viés para solucionar tais dificuldades, pois os alunos aprendem brincando.

Por isso, este trabalho tem como objetivo promover atividades lúdicas na turma 4º ano “C” do ensino fundamental, com intuito de amenizar as deficiências na leitura e interpretação de textos, através de aplicação de jogos e brincadeiras.

MATERIAL E MÉTODOS

Durante a pesquisa foram utilizados os seguintes materiais: alunos, Professora, Quadro branco, Pincel Atômico, Fita Durex, Bandeiras, TNT, Mesa, máquina fotográfica, planilha eletrônica (Excel), Contos Infantis, Fichas para o jogo texto com fichas, Questões para o passa ou repassa, Fichas para histórias em quadrinhos.

O trabalho foi dividido em três fases, a primeira fase consiste no levantamento bibliográfico, a cerca do assunto pesquisado e visita *in loco* na Escola Municipal Castro Alves, com intuito de identificar as dificuldades dos alunos do 4º ano “C”, a segunda fase foi elaboração dos jogos

e brincadeiras, foram confeccionados três jogos que são eles: Texto com Fichas, Passa ou repassa e Criando sua história em quadrinhos, e findou com a aplicação em sala de aula dos jogos.

A terceira e última fase, foi a coleta de dados através da aplicação de questionários à 25 alunos e cada questionário tinha cinco questões, os dados foram tratados a partir de uma abordagem qualitativa e quantitativa com a quantificação, através de gráficos que traduziram a interpretação dos questionamentos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A infância é a idade das brincadeiras, nesse sentido o lúdico destaca-se como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades escolares, pois a brincadeira é algo inerente na criança, e de certa forma, é um meio de refletir e descobrir o mundo que a cerca. Assim foram escolhidos três jogos com a intenção de amenizar as dificuldades na leitura e interpretação de textos conforme descrito no Quadro 1.

É através das brincadeiras, dinâmicas e jogos que as crianças fazem a interação com os objetos no espaço e socializam-se, e neste processo desenvolvem suas potencialidades, descobrindo várias habilidades. Os métodos de ensino foram a preocupação dos educadores durante anos, e o lúdico é importante para a maneira em que o aluno assimila os conteúdos propiciando a interação e o trabalho em equipe, e a sua aprendizagem se mostra realmente eficaz conforme (Figura 1) demonstra.

Para Piaget (1975) os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância; tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem uma assimilação do real, por isso a importância de trabalhá-la em sala de aula, neste mesmo sentido Kishimoto (2008), afirma que a

Quadro 1: Descrição dos jogos aplicados

Atividades	Descrição
Texto com Fichas	No quadro branco haverá um texto que apresenta várias lacunas, nas quais estão faltando palavras importantes. Antes do início da aula, algumas fichas com estas palavras ocultas, serão distribuídas debaixo das cadeiras dos alunos, e a partir destas fichas os alunos deverão completar o texto no quadro. Os alunos deverão ir ao quadro para encaixar as palavras, para que haja organização nesta ida ao quadro os mesmo serão chamados respeitando a ordem alfabética de seus nomes. O interessante, nesta atividade, é que a interpretação habitual do final da leitura não precisará acontecer, pois ela ocorreu durante a leitura: os alunos precisaram pensar e interpretar aquilo que estavam lendo para poderem encaixar as palavras.
Passa ou repassa	Os discentes serão divididos em dois grupos de quantidades iguais, e identificados com pulseiras de cores diferentes. Será lido um texto em voz alta onde os dois grupos devem ouvir atentamente. Ao fim da leitura os dois grupos formarão filas indianas com seus participantes para organizar melhor. Levando em consideração a fila indiana formada pelos alunos, o primeiro do grupo I vai enfrentar o primeiro do grupo II, e assim sucessivamente, até o fim das perguntas, tornando uma disputa de interpretação. Cada um receberá uma bandeira e aguardará a pergunta referente ao texto lido anteriormente, o aluno que desejar responder deverá levantar a bandeira. O primeiro a levantar a bandeira tem a prioridade em responder, caso ele erre o seu adversário tem a oportunidade de responder; em caso de empate na hora de levantar a bandeira, a prioridade de resposta será decidida no cara ou coroa. A atividade possui 30 perguntas.
Criando sua história em quadrinhos	O primeiro passo desta atividade é a distribuição das fichas de histórias para todos os alunos. Será solicitado aos alunos que criem uma história de tema livre, porém deverá conter: começo, meio e fim, e limite de 10 linhas. Ao concluir a história, deverá e devolver à professora. No segundo passo o professor vai devolver as histórias aos alunos, porém sem que o aluno receba a história que acabou de criar. Será solicitado que façam a leitura do texto recebido e com base na interpretação feita do texto, criará um desenho para representar o mesmo. No terceiro passo o autor do desenho vai a frente dos demais colegas, explicar sua interpretação através do desenho criado, ao fim de sua explicação o autor da história escrita dirá se condiz com a história criada por ele.



Figura 1: Brincadeiras sendo desenvolvidas em sala de aula.

brincadeira supõe uma relação de intimidade com a criança e sua indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema, onde é possível aprender brincando.

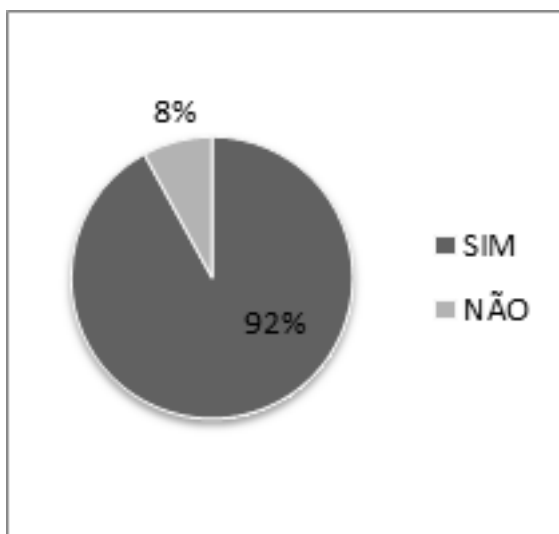


Gráfico 1: Você gostou da aula com brincadeiras?

O mais interessante é que os alunos se mostraram bastante receptivos, à utilização de brincadeiras lúdicas, conforme gráfico 1, onde 92% dos alunos gostaram da aula e apenas 8% não gostaram da utilização desta metodologia, sendo perceptível a participação e o envolvimento dos discentes nas atividades desenvolvidas. Outro fator observado foi o trabalho em equipe dos alunos, cooperando uns com os outros em um clima harmônico. Para Patury e Cardoso (2012, p.4) “A ludicidade possibilita ao educando estimular/revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais, fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem.”

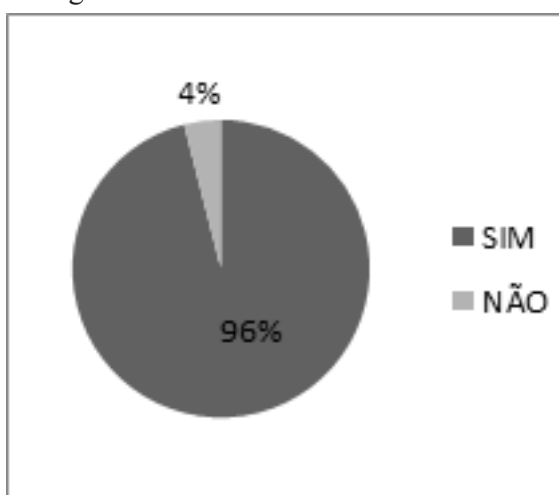


Gráfico 2: As brincadeiras lhe auxiliaram de alguma forma na sua leitura e interpretação de textos?

As atividades lúdicas desenvolvidas com os alunos mostraram-se eficaz e auxiliaram na leitura e interpretação de textos, conforme gráfico 2, onde 96% afirmam que as brincadeiras lhe ajudaram de alguma forma na aprendizagem e apenas 4% afirmam que não lhe ajudaram, portanto com base na resposta dos alunos o uso de jogos e brincadeiras na sala de aula é muito eficiente e pode auxiliar de forma decisiva na assimilação dos conteúdos.

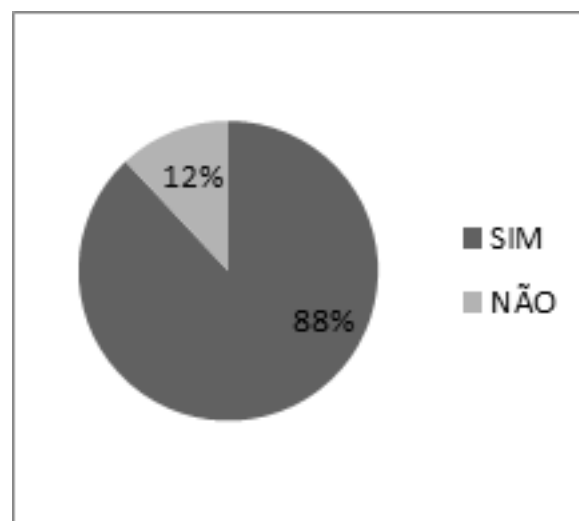


Gráfico 3: Na sua opinião as aulas com brincadeiras são mais interessantes?

Levando em consideração os dados do gráfico 3, os alunos mostram que as atividades desenvolvidas baseadas na utilização do lúdico, se mostram interessantes para 88% dos alunos e apenas 12% não acharam a aula interessante, portanto este tipo de método teve uma boa aceitação, sendo possível aplicá-lo com mais frequência no cotidiano da sala de aula, esta aceitação está ligada a possibilidade do aluno extravasar suas emoções durante as atividades. Para Patury e Cardoso (2012, p.8) “[...] a atividade lúdica como propiciadora de atitudes livres, de condutas próprias internalizadas no interior de cada indivíduo, uma atividade que

permite que o brincante seja ele mesmo. [...]"

CONCLUSÃO

A aplicação dos jogos e brincadeiras se mostrou uma importante ferramenta, que pode ser usada pelos professores em qualquer nível de ensino, desde que seja adaptada à faixa etária dos alunos e ao assunto no qual pretende abordar. Outro ponto favorável é o baixo custo para confecção dos jogos e das brincadeiras e seus resultados são excelentes, tendo em vista diversos fatores como: a assimilação dos conteúdos aplicados, aceitação dos alunos e a trabalho coletivo durante os jogos e as brincadeiras.

A utilização dos jogos e brincadeiras na turma do 4º "C" mostrou que atingiu o seu objetivo, que era diminuir as dificuldades encontradas na leitura e interpretação de textos, e a metodologia foi bem aceita pelos discentes, que acham este tipo de aula bem mais interessante que o método tradicional que está embasado na resolução de exercícios e na sua repetição. Quanto aos professores devem estar sempre em busca de inovar em suas aulas, pra tornar torná-las mais interessantes, por outro lado devem contar também com o apoio da gestão escolar, buscando juntos um processo de ensino e aprendizagem eficaz e que atenda de forma efetiva os anseios dos alunos.

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean; **A formação da simbologia na criança**. 3ª edição Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 316p.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2008. 183p.

PATURY, Fabiane Maltez; CARDOSO Ma-
rilete Calegari; **LUDICIDADE NA FORMA-**

ÇÃO PROFISSIONAL DO PROFESSOR: UM OLHAR ATENTIVO. In: SEMANA DA PEDAGOGIA, João Pessoa, 2012. **ANAIS UESB**, p. 01 – 12, 2012. Disponível em <www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/48CO.pdf> acesso em: 22 de set de 2015