



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ALINE BRANDÃO VIEIRA
RAFAELA PEREIRA BRANDÃO DE OLIVEIRA**

**LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM NO 4º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Santana do Ipanema – AL
2019

ALINE BRANDÃO VIEIRA
RAFAELA PEREIRA BRANDÃO DE OLIVEIRA

**LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM NO 4º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Artigo científico apresentado como exigência parcial para a conclusão do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas.

Orientadora: Me. Madileide de Oliveira Duarte

Santana do Ipanema – AL
2019

ALINE BRANDÃO VIEIRA
RAFAELA PEREIRA BRANDÃO DE OLIVEIRA

**LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM NO 4º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA**


Artigo científico apresentado como exigência parcial para a conclusão do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas.


Artigo Científico defendido e aprovado em 28 / 02 / 2020.

Orientadora: Madileide de Oliveira Duarte

BANCA EXAMINADORA


Examinador(a) 1


Examinador(a) 2


Examinador(a) 3

Santana do Ipanema – AL
2019

LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA¹

ALINE BRANDÃO VIEIRA
alinebrandaov@gmail.com

RAFAELA PEREIRA BRANDÃO DE OLIVEIRA
rafaelapereirabrandao@hotmail.com

Profa. Me. Madileide de Oliveira Duarte
madileideduarte@gmail.com
(Orientadora)

RESUMO

O tema proposto para o Trabalho de Conclusão de Curso foi o lúdico no processo de ensino aprendizagem, tendo como título “Lúdico no processo ensino/aprendizagem no 4º ano do ensino fundamental: relato de experiência”. O objetivo geral foi mostrar como o lúdico favorece a aprendizagem da criança de maneira significativa e prazerosa, sendo uma eficiente ferramenta de apoio pedagógico. A justificativa se deu pelo exercício dessa estratégia em uma turma do quarto ano do ensino fundamental I como ferramenta pedagógica, tendo em vista que as atividades lúdicas atraem a atenção dos alunos para aprendizagem de maneira divertida e participativa. O problema investigado foi saber em que dimensão o trabalho com o lúdico promove reais e significativos avanços para o ensino/aprendizagem. A metodologia para sustentação de tal investigação foi pautada na pesquisa bibliográfica e vivência prática pedagógica em sala de aula, sendo um relatado de experiências. Os resultados apontaram que a maioria da turma do 4ª ano tem um melhor aproveitamento nos componentes curriculares com a introdução do lúdico de forma planejada pelo professor. Quatorze, dos dezesseis alunos tiveram melhoria na aprendizagem e todos apresentaram um maior interesse em participar das aulas. Concluiu-se então, que a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica é de grande importância na educação fundamental, pois desperta o interesse dos estudantes e auxilia o processo de ensino aprendizagem numa perspectiva construtivista. A base teórica para elaboração dessa pesquisa bibliográfica, dentre outros autores, consistiu em estudos realizados por: Piaget (1971), Vygotsky (1994), Rego (1994), Kishimoto (1999; 2000).

Palavras chave: Jogos, Brincadeiras, Ensino-Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho nos remete às reflexões acerca da importância da ludicidade no processo ensino/aprendizagem, pois por meio de brincadeiras, as crianças desenvolvem capacidades afetivas, cognitivas e emocionais.

¹Trata-se do Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade a Distância do curso de Pedagogia, da Universidade Federal de Alagoas, Polo Santana do Ipanema, ano 2019.

Na concepção de Rego (1994, p. 25), o brinquedo é apontado como uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. O autor acrescenta ainda, que além do brinquedo ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento da criança. Através do lúdico é possível desenvolver a linguagem oral e escrita, organizar os pensamentos, descobrir regras e tomar decisões. A escola deve abrir espaço para atividades lúdicas, para assim garantir o conhecimento dos conteúdos e maior interesse por parte dos alunos, utilizando brincadeiras e jogos no processo pedagógico.

Dessa forma o presente trabalho tem como objetivo geral demonstrar como o lúdico favorece desenvolvimento da aprendizagem da criança de maneira significativa e prazerosa, sendo uma eficiente ferramenta de apoio pedagógico, visto que o uso planejado dessa estratégia de ensino em uma turma do quarto ano do ensino fundamental I promoveu uma melhoria no desenvolvimento das aulas e conseqüentemente na participação, interesse e desempenho dos estudantes, que por sua vez, passam a serem sujeitos ativos na construção do próprio conhecimento.

O desenvolvimento, na intenção em percorrer os propósitos da referida pesquisa, divide-se entre: “A função da brincadeira no desenvolvimento da criança”, os “Papéis do lúdico no processo de ensino aprendizagem”, “Da teoria à prática em sala de aula: relato de experiência” e os “Resultados”, como apresentados a seguir.

2. A FUNÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O brincar assegura à criança a possibilidade de encontrar novos olhares, fazendo ocorrer uma interação social tanto na escola como fora dela. A criança tem a brincadeira como um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo, isto é, a criança ao brincar desenvolve aspectos que contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo. Além disso, para Kishimoto (1999) “a criança ao brincar exercita sua imaginação”, a brincadeira estimula a imaginação da criança possibilitando o desenvolvimento da linguagem, da personalidade, no desenvolvimento individual e coletivo.

Brincando é possível socializar, se relacionar, aprender a lidar com as frustrações dos desejos não realizados, a saber quando jogar, dirigindo e acompanhando as brincadeiras. Ao

brincar as crianças adquirem flexibilidade, tornando-se dinâmicas nas suas relações com os colegas. Através da brincadeira, a criança é levada a ceder, respeitar, a desenvolver sua imaginação, criatividade e sensibilidade de grupo. O ato de brincar é mais sério do que possa parecer (PIAGET, 1971).

As situações lúdicas servem de estímulo ao pensamento e a criatividade na vida da criança. “através do brinquedo ela conhece e ressignifica o mundo ao seu redor.” (KISHIMOTO, 1999, p.20). No entender de Vygotsky (1994, p.29) “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança”.

O ato de brincar está inteiramente relacionado ao desenvolvimento. Vygotsky (1994) destaca que, o comportamento da criança perante situações diárias e cotidianas é diferente do comportamento apresentado nas situações de brincadeira. A criança cria uma área de desenvolvimento proximal, em que vai além do comportamento habitual de sua idade, aprimorando e melhorando seu desenvolvimento.

A brincadeira é uma característica da infância que tem grande influência no desenvolvimento da criança. Quando está acontecendo a brincadeira elas apresentam situações diferentes do seu cotidiano, aprimoram o que já sabem e aprendem habilidades novas por meio da interação com o outro e com o espaço em que estão inseridas.

Por intermédio das brincadeiras e na medida em que as crianças crescem é estabelecida uma comunicação e uma socialização com os demais. É através de atividades livres e dinâmicas que se pode desenvolver na criança a capacidade da cooperação (PIAGET, 1971). O brincar auxilia na boa formação da criança, nas esferas: emocional, intelectual, social e física. A brincadeira permite que as crianças desenvolvam ações espontâneas e eficazes que possam enriquecer seu conhecimento (PIAGET, 1971).

O brinquedo propicia à criança o desenvolvimento em vários aspectos. Através das brincadeiras a criança desenvolve a linguagem, a interação social, cria situações imaginárias como um meio de satisfazer seus desejos não realizáveis. A criança ao brincar aprimora seus conhecimentos perante o mundo. Brincando ela se descobre e diverte-se ao mesmo tempo.

Segundo KISHIMOTO (1999), ao brincar a criança age naturalmente, se expressa preservando sua espontaneidade. Estabelecendo contato com o mundo ao seu redor se apropriando dele dentro de seus limites, a criança passa a explorar, descobrir, transformar, exercitando suas capacidades e construindo seu conhecimento.

Nas brincadeiras a criança se desenvolve socialmente, faz amizades, aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas, interage nas atividades, sente prazer pela participação, não visando recompensa, nem temendo a castigo, cria o hábito de estar ocupada procurando fazer alguma coisa inteligente e criativa.

Segundo Oliveira (2002):

Ao brincar, há uma compreensão da criança em relação às características dos objetos, ao seu funcionamento, aos elementos da natureza e aos acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo em que a criança toma o papel de outro na brincadeira, ela começa a perceber diferenças nas perspectivas de uma situação, o que vem lhe facilitar a elaboração do diálogo interior próprio do seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2002, p.160).

A criança por meio da manipulação e observação explora as características dos objetos compreendendo as diferenças e semelhanças entre elas. Através do manuseio ela percebe se o objeto é áspero, liso, grande ou pequeno. Ao brincar explora o ambiente em que está inserida desenvolvendo a linguagem e o pensamento.

Segundo Kishimoto (2000) ao brincar a criança passa a reproduzir as ações que percebe em seu meio como dirigir um carro ou embalar uma boneca. Ao crescer, acaba incorporando a representação que faz da vida real, os conhecimentos adquiridos, os desejos e sentimentos. A criança aprende brincando, por isso é muito importante estimular essa capacidade, buscando compartilhar com ela momentos tão especiais entre o imaginário e a realidade.

A partir do estudo realizado sobre o brincar nos mais diferentes enfoques, percebe-se que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano, especialmente na vida das crianças. Assim, pode-se afirmar que realmente, “brincar é viver”, pois é brincando que a criança aprende a brincar e brinca aprendendo (ALMEIDA, 1987).

A brincadeira é uma necessidade básica que faz parte da vida da criança, assim como: a nutrição, a saúde, a habitação e a educação são essenciais para o desenvolvimento do potencial da criança. Para fortalecer o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. As atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolvem, inventando, reinventando e construindo.

Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Suponhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus,

de seus primitivos. Pois é pelo jogo, pela brincadeira, que crescem a alma e a inteligência. São pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais às vezes os pais se alegram erroneamente – que se enunciam frequentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar (CHATEAU, 1987, p.14).

De acordo com o autor, o ato de brincar faz parte da natureza humana. Ao estudar a infância, é necessário considerar o brinquedo, pois através do jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura psicológica, motora e cognitiva. O jogo, a brincadeira e o brinquedo estão presentes na vida das crianças, contribuindo para seu desenvolvimento intelectual e social.

3. PAPÉIS DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A ludicidade na infância como forma de desenvolvimento na aprendizagem é uma atividade que estimula a interação social e a atividade construtiva do ser humano. Nas brincadeiras a criança é capaz de descobrir o mundo, integrando o meio em que vive. Ela constrói o seu conhecimento e ao mesmo tempo se socializa. O processo de desenvolvimento cognitivo é potencializado na vida da criança quando acompanhado da ludicidade (REGO, 1994).

Levando em conta o gosto da criança pela brincadeira, é importante que o professor saiba utilizar os jogos e as brincadeiras como instrumentos auxiliares na construção de seus conhecimentos.

O jogo em sala de aula cria uma interação entre amigos, tornando-se significativo à medida que a criança é capaz de inventar e reinventar, avançando-se cada vez mais: cognitiva, afetiva e socialmente (ALMEIDA, 1987).

De acordo com Rego (1994) a utilização do brincar como recurso pedagógico deve ser vista com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica, como forma de atividade infantil, na qual há construção de conceitos, eles podem e devem ser utilizados na escola neste sentido. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como pressuposto, duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados.

Trazer para o cotidiano escolar o jogo e brincadeiras voltados para promover o desenvolvimento da aprendizagem, requer que o professor esteja capacitado para trabalhar

com esse tipo de atividades. É necessário planejar e promover um momento para a realização da atividade, com a finalidade de proporcionar uma aula prazerosa, tanto para quem educa, como para quem aprende.

O lúdico proporciona várias contribuições para o desenvolvimento da criança. De acordo com Kishimoto (1999) além de aguçar a sua imaginação, também conduz a criança à aprendizagem de muitos conhecimentos. Nesse sentido é relevante o lúdico na educação e a escola deve ser comprometida com o desenvolvimento de sujeitos críticos e criativos que saibam olhar para diferentes direções, apontando propostas inovadoras fazendo transformar em si e na realidade que os cercam.

Nesse sentido, se deve estimular a criança, de modo a levá-la a perceber a presença da criatividade em todos os lugares. Dá para sentir isso voltando o olhar para o *design* das pontes, das casas, das roupas, dos carros e da natureza. “Enfim tudo que venha sofrer ou não interferência do homem dependeu da sua imaginação e projeto para ser construído com muita criatividade”, (CHATEAU, 1987, p. 330). A escola deve preparar o aluno para vida, fazer com que ele perceba que através da imaginação, o homem transforma a natureza para que atenda as suas necessidades.

Historicamente na escola a criatividade dos alunos não era estimulada, pois a educação se centrava apenas na pura e completa transmissão de conteúdos e aqueles que procuravam por inovação de uma forma ou de outra seriam punidos (LOPES, 1999). É possível compreender que a escola só preocupava-se na transmissão dos conteúdos, proibindo os professores, de utilizar algo diferente, que fosse a lousa e o giz. Assim os estudantes permaneciam com o ensino tradicional.

Segundo Lopes (1999) “as metodologias há tempos não atendem as necessidades e interesses atuais das crianças”. Hoje se quer o contrário, pois a sociedade espera cidadãos que além de construtores de uma realidade imediata, sejam também capazes de construir uma realidade que faça parte de uma história coletiva. Existe a necessidade de despertar o interesse dos alunos a associarem o que aprendem na escola com a sua realidade.

Para que o professor possa desenvolver as atividades lúdicas educativas é fundamental que ele tenha formação suficiente e condições para compreender o universo da criança, buscando sempre ajudar e orientar, resgatando a magia peculiar a tais atividades.

Nessa perspectiva, o jogo ganha uma importância fundamental no cotidiano escolar, expressando a ludicidade que a brincadeira promove, além da função que tem de tornar o aluno um ser cognoscente.

A pedagogia do jogo, considerando os estudos realizados por Barbosa (1996), parte de valores em que os professores devem procurar nas relações entre o mundo infantil e escola, conhecer suas brincadeiras e analisar todos os conhecimentos possíveis para a aprendizagem organizando atividades que promovam interligações com a cultura escolarizada, no sentido de aprender novos conhecimentos, observando o seu desenvolvimento de acordo com sua fase cognitiva e pessoal. Assim sendo o docente deve aplicar a brincadeira e pensar no tipo de informação que deverá ser solicitada.

É interessante destacar que a horizontalidade nas relações entre professor e aluno também se faz presente na realização do jogo, de modo que a definição de como será encaminhado o espaço, o contato, o tempo, as marcações, os interesses de gênero, os papéis de acordo com a faixa etária e as características do desenvolvimento motor e cognitivo do aluno. Não se pode deixar de reconhecer que para os conhecimentos desses conceitos “a criança necessita de uma interação específica com o professor e com os colegas mais experientes” (BARBOSA, 1996).

Essa abordagem significa o papel do docente como mediador, fazendo com que as crianças mais experientes colaborem com os outros, descobrindo assim, o conhecimento real do seu aluno, ajudando-o a construir e ampliar sua aprendizagem. É o professor imerso na brincadeira que observa o nível de desenvolvimento proximal compreendido como forma de comportamento para novas aprendizagens (SANTOS, 1994).

É possível observar que a busca da estrutura do sistema da escrita para estimular a criança, faz com que os educadores se utilizem de outros procedimentos didáticos para que ela compreenda os significados da linguagem e escrita como algo historicamente, que pode representar as brincadeiras e jogos, como a sua linguagem corporal e verbal. Mais uma vez se evidencia a influência que o lúdico exerce também na aquisição da expressão escrita da criança (MARINHO, 1993).

Contudo é possível perceber a importância do lúdico no cotidiano escolar. A ludicidade auxilia o professor a desenvolver atividades que contribuam para o desenvolvimento da aprendizagem do educando. Por meio do jogo e da brincadeira a criança desenvolve a linguagem oral e escrita, desenvolve-se individual e coletivamente.

4. DA TEORIA À PRÁTICA EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

A prática pedagógica deve ser pensada e trabalhada de forma a atender as necessidades do aluno, o professor deve dispor de conhecimentos teóricos e práticos para que o processo de ensino-aprendizagem seja algo significativo e prazeroso para a criança mediando assim, a construção de saberes (REGO,1994).

O desenvolvimento de atividades lúdicas entra como uma ferramenta de apoio pedagógico que irá facilitar o trabalho do professor e ajudar o aluno na construção do seu próprio conhecimento, tornando-o protagonista nesse processo e não um simples receptor, ou seja, para o cotidiano da sala de aula práticas pedagógicas envolvendo a ludicidade, é essencial para ajudar no desenvolvimento da aprendizagem da criança (OLIVEIRA, 2002).

A ludicidade além de ser um entretenimento é também um meio que ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança. A brincadeira, o brinquedo e o jogo, auxiliam bastante no processo ensino aprendizagem, pois a partir dessas atividades a criança desenvolve-se integralmente, ou seja, através da brincadeira a criança desenvolve-se afetivamente, interage socialmente, trabalha o cognitivo e o psicomotor (KISHIMOTO, 1999).

Na educação básica as atividades lúdicas são fundamentais, pois contribuem para o desenvolvimento integral do aluno, sendo necessária a utilização de atividades adequadas para cada faixa etária e analisar que tipo de dificuldade a criança está sentindo, para que assim o professor busque métodos lúdicos para auxiliar no desenvolvimento do aluno, possibilitando seu avanço de maneira construtiva para o processo de aprendizagem.

O trabalho com jogos e brincadeiras principalmente no ensino da matemática com uma turma de 4º ano do ensino fundamental é um diferencial a mais no processo de aprendizagem. Sabemos que a maioria dos alunos enfrenta dificuldade com esse componente curricular e que durante muito tempo o ensino seguiu um modelo tradicional, no qual o professor ensinava no quadro negro, várias fórmulas para que o aluno decorasse e realizasse as provas. O uso de jogos, por outro lado, desperta o interesse da criança, a criatividade e o raciocínio lógico, ela pode criar novas possibilidades e interagir enquanto aprende.

Um exemplo prático é quando o professor utiliza em sala de aula a produção e o uso de brinquedos e jogos, como: dominó de adição, subtração, multiplicação, divisão e frações; peões dos fatos fundamentais e frações; produções de desenhos simétricos, *origamis*, cartões e brinquedos como a pipa, além de jogos fora da sala de aula, como queimado e circuitos. É

possível perceber que há uma grande diferença no empenho, interesse e conseqüentemente na aprendizagem das crianças ao participar de aulas em que o professor introduza esse tipo de metodologia de forma planejada.

Nas aulas de Língua Portuguesa, outro exemplo com a utilização de ditado mudo, telefone sem fio, montagem e desmontagem de textos, releitura e dramatizações de obras infanto-juvenis, coleção de leitura etc. Além do uso da música e da arte, cujos alunos utilizam sua imaginação através de um desenho, evidenciando a letra da música que eles escutam, desenhos com o entendimento da música em um papel, com a distribuição de lápis grafite, lápis de cor, borracha, giz de cera para auxiliar na produção da imagem a ser construída por cada criança. Após a conclusão da atividade cada um vai à frente da classe e expõe através da fala o que desenhou, de acordo com a interpretação individual da música, promovendo assim a criatividade, comunicação, fala e interpretação, através dessa atividade também é abordado o respeito aos colegas diante a opinião de cada um, pois cada aluno pode interpretar de maneiras diferentes a letra da música, expondo pontos de vista diferentes, em que ambos devem ser respeitados.

Através do lúdico as crianças constroem seu conhecimento, como podemos ver no relato de uma professora que leciona em uma turma com 16 estudantes de nove anos de idade no 4º ano do ensino fundamental em uma escola particular da cidade de Mata Grande, Alagoas. As atividades lúdicas foram realizadas conforme a necessidade dos alunos para reforçar a aprendizagem de alguns conteúdos relacionados a Matemática e a Língua Portuguesa. Aqui serão detalhadas dez sessões de intervenção feitas durante o ano letivo em 2019, uma sessão por dia e cada uma com 1h e 30m de duração em média, com exceção da 7ª sessão que teve duração entre 1h ou 2h por dia e realizada em dez dias consecutivos.

1ª sessão: Dominó de adição e subtração (essa atividade também pode se realizada com multiplicação, divisão e frações): As crianças foram orientadas sobre as regras do jogo e divididas em quatro grupos de quatro integrantes, posteriormente foi entregue um jogo para cada grupo e após 3 ou 4 partidas os jogos eram trocados de maneira que todos os grupos realizassem as duas operações propostas.

2ª sessão: Produção de desenhos simétricos: Inicialmente o conceito de simetria foi apresentado à turma, depois cada aluno recebeu uma malha quadriculada, que desenharam e pintaram uma imagem de seu interesse na metade direita, respeitando o eixo de simetria

destacado na folha, em seguida a folha era trocada com um colega que deveria reproduzir o desenho simetricamente na parte esquerda da folha.

3ª sessão: Produção de peão dos fatos fundamentais da multiplicação: Com auxílio de material reutilizável (CD, bolinha de gude, cola quente, papel cartão e caneta colorida) foi criado um peão. Duplas foram formadas para jogar e competir entre si, ganhando um incentivo aquele que tivesse mais acertos, um dos jogadores roda o peão com as operações e o outro deve mostrar o cartão com a resposta correta.

4ª sessão: Produção de origami (camisa): O conceito de simetria foi apresentado e uma folha de papel A4 foi entregue para cada aluno, que ao observarem as instruções da professora deveriam reproduzir em sua própria folha cuidadosamente, até formarem uma camisa de papel para decorar e compor um autorretrato.

5ª sessão: Ditado mudo: A regra ortográfica para o uso de “x” ou “ch” foi apresentada aos estudantes, logo após uma imagem ou objeto é apresentado aos alunos que devem escrever a palavra correspondente no caderno sem falar ou ouvir o nome, apenas usando os conhecimentos prévios. Em seguida o professor corrige as palavras do ditado na lousa, reforçando as regras do uso para que o aluno corrija o caderno.

6ª sessão: Ditado cantado: A música “Aquarela” de Toquinho, foi apresentada a turma através do som de forma pausada em cada estrofe, em seguida, pediu para que os estudantes copiassem no caderno todas as palavras iniciadas com a letra “C” e ao finalizar a atividade as palavras eram corrigidas de forma coletiva na lousa.

7ª sessão: Leitura, releitura e dramatização da obra “O menino que aprendeu a ver” de Ruth Rocha: A leitura e compreensão do livro foram feitas em duas aulas, com duração de 1h cada. A releitura foi feita pela professora e os ensaios para a dramatização foram realizados após a seleção dos personagens e construção do cenário e figurino (com a ajuda dos pais), com um total de 8h de ensaio, divididos em oito dias consecutivos com uma hora de duração cada até o dia da apresentação (que durou 20 minutos) e socialização com a escola e a família dos alunos, no intuito de incentivar a leitura.

8ª sessão: Montagem de textos: A turma é dividida em quatro grupos com quatro integrantes, depois a professora entrega em um saquinho um texto impresso e fatiado para que as equipes montem o texto de forma coerente e coleem na cartolina para apresentarem. A equipe que entregar o texto montado de forma correta ganha um incentivo.

9º sessão: Trilha das operações: O professor deve preparar com antecedência o desenho de uma trilha no chão da sala ou do pátio da escola, cada casa deve ter um sinal e um número diferentes (ex: X5) e algumas fichas enumeradas de 1 a 100. Após a explicação, são formadas equipes de quatro alunos, os próprios alunos são os pinos da trilha, depois de decidirem quem irá começar, o jogador lança o dado e anda a quantidade de casas que tirou no dado, em seguida ele pega uma ficha com determinado número e faz a operação indicada pela casa em que está, se errar ele volta para o início do jogo e passa a vez para a próxima equipe, vence a equipe que fizer mais pontos.

10ª sessão: Encontros vocálicos na garrafa: A turma é dividida em quatro grupos de quatro estudantes e cada equipe recebe uma garrafa pet com algumas palavras dentro e uma tabela para classificar as palavras em ditongo, tritongo ou hiato (colando-as no espaço correspondente), o grupo que classificar as palavras de forma correta mais rápido vence e ganha um incentivo.

QUADRO 1

SESSÃO	ATIVIDADE	RECURSOS
1ª	Dominó de adição e subtração.	Dominó, lápis, borracha e folha de papel A4.
2ª	Produção de desenhos simétricos.	Malha quadriculada, lápis, borracha, lápis de cor, giz de cera e régua.
3ª	Produção de peão dos fatos fundamentais da multiplicação.	CD, bolinha de gude, cola quente e pistola, cartolina, tesoura sem ponta, caneta para CD e canetinha colorida.
4ª	Produção de origami (camisa).	Folha de papel A4, lápis de cor, tesoura, cola e canetinha colorida.
5ª	Ditado mudo.	Imagens ou objetos diversos, caderno, lápis, borracha, pincel, lousa e apagador.
6ª	Ditado cantado.	Caixa de som, pendrive, música, caderno, lápis, borracha, lousa, pincel e apagador.
7ª	Leitura, releitura e dramatização da obra “O menino que aprendeu a ver” de Ruth Rocha.	Livro, <i>Ebook em pdf</i> , som, projetor, <i>pen drive</i> , atividade de estudo sobre o texto, releitura em forma de peça teatral, figurino dos personagens, móveis de uma

		sala de aula e de uma sala de estar, placas de trânsito e da Rua do Sol e ônibus de isopor.
8 ^a	Montagem de textos.	Texto fatiado, cartolina, cola e pincel permanente.
9 ^a	Trilha das operações.	Giz, fichas com números de 1 a 100, dados numéricos, papel e caneta.
10 ^a	Encontros vocálicos na garrafa.	Quatro garrafas pet pequenas, 10 palavras com encontros vocálicos em cada garrafa, tabela de classificação quanto ao encontro vocálico (ditongo, tritongo e hiato), cola, pincel, lousa, apagador e incentivos (lápiz decorados).

5. RESULTADOS

Os resultados obtidos foram bem expressivos, pois dos dezesseis estudantes do 4^a ano do ensino fundamental I, quinze apresentavam dificuldades na compreensão dos conceitos matemáticos quando a metodologia tradicional era aplicada, eles achavam as aulas enfadonhas e não tinham motivação para aprender ou criar estratégias de cálculo, tudo era complicado para eles. Por outro lado, ao utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica, quatorze alunos conseguiram ter uma melhor compreensão dos assuntos, além disso, todos demonstraram um maior interesse pelas atividades lúdicas, inclusive aquele que não apresentava dificuldades com o modelo tradicional de ensino.

De acordo com este breve relato de experiência na educação fundamental, é possível perceber a importância de trazer as atividades lúdicas para o dia a dia da sala de aula de forma planejada, o que auxiliará tanto o professor no desenvolvimento de sua aula, como também a criança no seu desenvolvimento integral e construção do seu próprio conhecimento, tornando-se um sujeito ativo, reflexivo e crítico e não apenas um receptor de informações prontas.

A faixa etária dos alunos exige do professor uma maneira diversificada da sua prática em sala de aula, pois como podemos ver as crianças, em sua maioria ficam curiosas e retêm a

atenção para a aula, quando é apresentado algo novo, potencializando assim o processo de ensino aprendizagem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante ao exposto, podemos concluir que a brincadeira, é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois é através da brincadeira que a criança tenta compreender seu mundo reproduzindo situações da vida real e se desenvolvem afetiva, cognitiva e emocionalmente.

A brincadeira não é apenas um divertimento, mas sim momento em que elas podem recriar e interpretar o mundo em que vivem e se relacionando com este mundo.

Ao brincar a criança se envolve em situações imaginárias, atuando como se estivesse interagindo no mundo dos adultos. Brincando seu conhecimento sobre o mundo torna-se amplo, visto que ela pode fazer de conta e se pôr no lugar do adulto.

O lúdico faz com que a criança se socialize. Ao brincar ela não se desenvolve apenas na escola, como também adquire experiência de elaboração do seu ser. O lúdico possibilita à criança ir muito além do brincar, fazendo com que ela se comunique com o mundo tendo sua expressão própria, isso é perceptível na teoria e na prática, de maneira que em nossa formação universitária, nos estágios e a vivência em sala de aula, nos possibilita ver de perto tais teorias se apresentarem de maneira efetiva, o lúdico é fundamental no processo ensino aprendizagem.

Contudo o objetivo desse trabalho foi alcançado, pois foi possível reafirmar através do relato de experiência a eficácia da utilização do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem infantil, como demonstrado nos resultados obtidos em sala de aula com o 4º ano do fundamental I.

Diante do vasto literário que encontramos sobre a temática ficou claro para nós, que para ser um bom educador devemos estar preparados para os diversos desafios que encontramos na sala de aula e devemos saber utilizar ferramentas de ensino de maneira eficiente para uma efetiva aprendizagem.

A justificativa desse estudo que era de investigar como o lúdico tem sido utilizado no quarto ano do ensino fundamental como ferramenta pedagógica, tendo em vista que

atividades lúdicas atraem os olhares do aluno para aprendizagem de maneira divertida e participativa, foi evidenciada através do relato de experiência, prática no cotidiano de uma professora em sala de aula.

Com tudo isto, em resposta a nossa inquietação inicial sobre qual a real importância de utilizar o lúdico na promoção do ensino/aprendizagem, também foi alcançada, pois ficou evidente que as atividades lúdicas desenvolvem habilidades crítico-criativas, motoras, sociais de maneira a tornar a vida da criança plena de virtudes e saberes: na escola, na família, em sociedade. O jogo possibilita à criança uma série de benefícios em todos os sentidos, desde o desenvolvimento físico e motor até os aspectos: cognitivo, socioafetivo e sociocultural.

O uso de jogos e brincadeiras (concretos ou virtuais) como ferramenta de apoio pedagógico deve sempre ser planejado e dirigido pelo professor de forma a atender as necessidades e especificidades de cada aluno, tendo em vista o seu pleno desenvolvimento físico, motor, cognitivo, afetivo, social e cultural. Eles são excelentes instrumentos de apoio em todos os componentes curriculares e faixas etárias e não apenas na fase de alfabetização.

Por fim, é de fundamental importância que os professores ministrem suas aulas de forma contextualizada e dinâmica, despertando o interesse do aluno e facilitando a sua compreensão sobre o conteúdo abordado, além de dar condições para que ele expresse o seu conhecimento. Os profissionais da educação devem sempre se atualizarem, e assim, diversificar e contextualizar as aulas, tornando a aprendizagem algo significativo e prazeroso para o educando, almejando uma melhoria na qualidade da educação que é ofertada nas instituições de ensino.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica** - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BARBOSA, R. L. L, **Concepção de jogo infantil**. Revista da Faculdade de educação, nº1, 1996, p.145-68.

KISHIMOTO, T. M.(org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo, Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2000.

LOPES, M. da C. **Jogos na educação infantil: criar, fazer jogar**. 2. ed. São Paulo: Cortez,

1999.

MARINHO, H. S. **Brincar e reeducar**. Rio de Janeiro: Ed. Revinter, 1993.

MOTA, G. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1994.

NOGUEROL, A. **Aprender na escola: técnicas de estudo e aprendizagem**. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

REGO, T. C. **A origem da singularidade do ser humano**. Análise das hipóteses de educadores à luz da perspectiva de Vygotsky. São Paulo: FEUSP, 1994.

SANTOS, S.M.P. et al. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 1994