

**Ludicidade em Educação: jogos pedagógicos em vivências práticas no módulo
01 do Programa Residência Pedagógica**

**Playfulness in Education: pedagogical games in practical experiences in
module 01 of the Pedagogical Residency Program**

**Lúdica en Educación: juegos pedagógicos en experiencias prácticas en el
módulo 01 del Programa de Residencia Pedagógica**

Maria Eduarda Carlos da Costa Ramos ¹

Lidiane Evangelista Lira ²

Relato de Experiência

Linha de pesquisa: Prática Pedagógica, Currículo e Formação de Professores

Resumo

As atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, povoadas pela fantasia e realidade, pela ressignificação, pela percepção, pelos momentos de autoconhecimento e pela imaginação. Na atividade lúdica, o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas a apropriação, o processo daquilo que é vivido (Santin, 1998). Neste sentido, o presente trabalho tem como objetivo descrever dois jogos pedagógicos desenvolvidos com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Professor Luiz Tenório de Carvalho (Garanhuns/PE), no primeiro módulo do Programa Residência Pedagógica. Nossa pesquisa descritiva aplica-se ao trabalho de campo investigativo e parte da hipótese de que a ludicidade é um recurso favorável ao aprendizado.

Palavras-chave: Ludicidade, Letramento, Residência Pedagógica.

Abstract

Playful activities are lived and felt actions, populated by fantasy and reality, by resignification, by perception, by moments of self-knowledge and by imagination. In recreational activity, what matters is not the product of the activity, what results from it, but the appropriation, the process of what is experienced (Santin, 1998). In this sense, the present work aims to describe two pedagogical games developed with a 3rd year class of Elementary School, from Escola Municipal Professor Luiz Tenório

¹ Universidade de Pernambuco (UPE) - Campus Garanhuns, estudante do curso Licenciatura em Pedagogia, eduarda.carlos@upe.br.

² Universidade de Pernambuco (UPE) - Campus Garanhuns, Professora Adjunta da Universidade de Pernambuco, Campus Garanhuns, Coordenadora do Programa Residência Pedagógica, lidiane.lira@upe.br.

de Carvalho (Garanhuns/PE), in the first module of the Pedagogical Residency Program. Our descriptive research applies to investigative fieldwork and is based on the hypothesis that playfulness is a resource favorable to learning.

Keywords: Playfulness. Literacy. Pedagogical Residency.

Resumen

Las actividades lúdicas son acciones vividas y sentidas, pobladas de fantasía y realidad, de resignificación, de percepción, de momentos de autoconocimiento y de imaginación. En la actividad recreativa lo que importa no es el producto de la actividad, lo que resulta de ella, sino la apropiación, el proceso de lo vivido (Santin, 1998). En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo describir dos juegos pedagógicos desarrollados con una clase de 3er año de la Enseñanza Primaria, de la Escola Municipal Professor Luiz Tenório de Carvalho (Garanhuns/PE), en el primer módulo del Programa de Residencia Pedagógica. Nuestra investigación descriptiva se aplica al trabajo investigativo de campo y se basa en la hipótesis de que la lúdica es un recurso favorable al aprendizaje.

Palabras chave: Lúdica. Alfabetización. Residencia Pedagógica.

1 Introdução

O Programa de Residência Pedagógica é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores, tendo como principal objetivo aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica.

Durante a vivência do Módulo 01 do Programa Residência Pedagógica (PRP), do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade de Pernambuco, Campus Garanhuns foi possível adquirir maior conhecimento sobre a realidade escolar, bem como amadurecer os conhecimentos específicos da área no que tange às questões que envolvem o exercício da prática docente. Nesta direção, a Residência promove situações com o campo escolar, nas quais os licenciandos buscam desenvolver-se em seus aspectos formativos a partir dos desafios e demandas que emergem.

Este escrito visa atender ao objetivo geral de descrever dois jogos pedagógicos desenvolvidos com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Professor Luiz Tenório de Carvalho (Garanhuns/PE), no primeiro módulo do Programa Residência Pedagógica, bem como refletir acerca da

importância do uso da ludicidade como recurso pedagógico nas séries iniciais do Ensino Fundamental para o trabalho com Língua Portuguesa e Matemática.

A partir da perspectiva do Alfa letrar (Soares, 2020), é possível abordar o uso de Gêneros Textuais com intencionalidade comunicativa apresentando uso social destes em sala. Nesse sentido, trataremos aqui de Ludicidade e Alfabetização com apoio no acervo bibliográfico estudado no Programa e em um pequeno recorte das regências ministradas neste primeiro módulo.

2 Fundamentação teórica

Primordialmente, faz-se necessário discutir acerca do conceito de letramento, tendo em vista que toda intervenção voltada ao processo de letramento tem apoio no referencial teórico socioconstrutivista, no qual, o uso dos gêneros textuais atribui sentidos e significados ao propósito de comunicação. Nesse sentido, Camargo, Cardoso e Monteiro (2015) versam que a interação entre grupos possibilita a aprendizagem e a promoção dos artefatos culturais, já que sua apropriação ocorre de modo significativo em grande grupo e para além das relações entre professor e alunos.

Isso posto, a atuação lúdica é associada à perspectiva de letramento uma vez que o lúdico é reconhecido como traço essencial do comportamento humano e por integrar as atividades essenciais da dinâmica do ser humano, dada a satisfação que outorga ao sujeito que dele participa (Moraes, 2014).

Ou seja, a dinâmica trazida à sala de aula possui uma intencionalidade. Não é à toa que para ser planejada e vivenciada apoia-se em observações e reuniões de orientação. Ao vivenciar a proposta pedagógica no campo da Matemática, foi essencial dinamizar o conteúdo, considerando também que se trata de uma turma que vivenciou os anos iniciais (classes que se classificam como séries voltadas para a alfabetização) em casa, devido à pandemia do COVID-19, que impactou no acompanhamento presencial das crianças.

Partindo do pressuposto de que “[...] o ensino ficaria favorecido se, de fato, o desenvolvimento de uma competência textual e discursiva, ampla e relevante, fosse o centro de interesse de todos os que empreendem tal atividade” (Antunes, 2003, p.

71) é possível ressaltar a valiosa contribuição da dinâmica pensada no contexto da Língua Portuguesa, por meio dos gêneros textuais. Esse recurso didático é crucial para uma imersão no uso social da língua, haja vista a sua finalidade comunicativa, princípio este que possibilitou a observação das residentes na vivência prática da regência, em que as crianças foram a campo desenvolvendo “entrevistas”, gênero oral eleito, ampliando sua visão sobre o meio social que possibilita a aprendizagem.

A fim de descrever a intencionalidade do uso de propostas lúdicas em sala de aula, foram selecionadas duas regências vivenciadas no módulo, sendo a primeira da área da Matemática e a segunda da Língua Portuguesa, já que durante as observações que precederam tais vivências práticas, foi observada a lacuna existente no que diz respeito à essas duas disciplinas, que, por sua vez, ocupam lugar importante na alfabetização visando possibilitar um processo de letramento integral.

3 Metodologia

O presente trabalho busca ilustrar o uso da ludicidade como recurso para agregar saberes às crianças em fase de alfabetização e letramento da Escola Municipal Professor Luiz Tenório de Carvalho, de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, com níveis bem distintos de aprendizagem. Sendo assim, por contar com vivências práticas na escola-campo, o escrito qualitativo caracteriza-se como pesquisa de campo e bibliográfica (Gil, 2008), por contar com apoio em um referencial teórico visto nos momentos formativos oportunizados pelo Programa Residência Pedagógica (PRP).

É válido ressaltar, que foram realizados estudos com base no referencial teórico fornecido pela Professora Coordenadora do PPR, visitas de ambientação da escola-campo, observações na sala de aula em questão, reuniões internas de planejamento, orientações das professoras coordenadora e supervisora até que fosse possível realizar a culminância das atividades descritas.

4 Análise e discussões dos dados

Com base no referencial teórico disposto acima, neste tópico serão descritas um recorte de nossa experiência no momento da regência desenvolvida mediante planejamento e produção minuciosa dos recursos didáticos.

4.1 Jogo das 04 operações

Considerando que muitas crianças possuíam níveis distintos de aprendizagem, o uso dos jogos mostrou-se favorável para promover a interação e o contato com situações desafiadoras. Elaboramos, primeiramente, um jogo cuja finalidade buscou aprimorar o conhecimento das crianças nas 04 operações matemáticas. Assim, disponibilizamos 04 potes com cálculos, um com cada operação, os quais continham os símbolos que representavam as operações matemáticas, adição, subtração, divisão e multiplicação nas faces em que costumam vir os números. Dessa maneira, com os potes dispostos e com o lançamento de um dado, a forma visual que saísse a partir do lançamento do dado, corresponderia a uma das formas fixadas no pote, e, assim, seria escolhido qual problema matemático seria resolvido.

Por meio da interação lúdica, obtivemos bons resultados, alcançando as expectativas com o uso desse recurso na aula em questão.

4.2 Gênero “Entrevista” para apuração de dados

Ainda sob a perspectiva lúdica, foi possível vivenciar uma regência interdisciplinar, abrangendo a Língua Portuguesa e a Matemática. Diante do pressuposto de que “Não podemos aprisionar o ato de escrever aos limites dos comportamentos condicionados como se tratasse apenas da aprendizagem de uma técnica. A escrita é, sobretudo, uma atividade criadora de atribuição de significados e sentidos” (Bortolanza; Goulart; Cabral, 2018, p. 12), foram trabalhados os conceitos do gênero textual entrevista, bem como os conceitos de gráficos e tabelas e as possibilidades para o uso dos referidos recursos de modo colaborativo.

Dividida em 04 grupos, a turma desenvolveu uma entrevista com representantes da instituição de ensino (gestão, agentes de disciplina, auxiliares de serviços gerais, professores). A temática da entrevista se deu por meio de uma votação entre as crianças, com os temas sugeridos listados em uma tabela, seguido

do número de votos apresentados por tema. A partir do tema escolhido, os alunos criaram um roteiro de perguntas e desenvolveram suas entrevistas sob a supervisão das residentes. Mediante os dados recolhidos, apurados em tabelas, os alunos confeccionaram um gráfico na lousa, gênero visual que permitia ver o panorama dos resultados.

5 Considerações Finais

Ambas as regências tiveram apoio no Currículo de Pernambuco, tendo em vista que este é o documento norteador das instituições municipais de ensino de Garanhuns-PE, cidade em que é vivenciado o Programa Residência Pedagógica.

As vivências objetivaram tornar os conteúdos didáticos mais atrativos às crianças e agregar dinâmicas ao trabalho da professora regente para alinhar a turma ao nível de alfabetização esperado para a faixa etária, não limitando o aprendizado ao uso do livro didático, promovendo a autonomia e atribuindo funcionalidade ao que foi aprendido.

Dessa forma, através da dinâmica das 04 operações, os aprendizes ampliaram suas habilidades matemáticas, de cálculo mental, bem como o reconhecimento dos sinais e atribuição de significado a estes, demonstrando compreenderem o sentido de tais cálculos. Já na segunda regência resumida acima, as crianças puderam exercitar suas habilidades linguísticas (escrita, oralidade, leitura e análise linguística) de modo complementar à criação dos recursos matemáticos, por meio do gráfico e tabela, previstos no Currículo de Pernambuco.

Conclui-se, portanto, que o uso da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é crucial para que ocorra, de fato, o letramento, tendo em vista que a escola deve tornar os indivíduos capazes de utilizar conhecimentos, habilidades, atitudes e valores na solução de demandas da vida cotidiana.

Referências

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.

BORTOLANZA, A. M. E., GOULART, I. do C. V., & CABRAL, G. R. (2018). Diferentes perspectivas de alfabetização a partir da Base Nacional Comum

Curricular: concepções e desafios. **Ensino Em Re-Vista**, 25(4), 958–983.
<https://doi.org/10.14393/ER-v25n3e2018-7>.

CAMARGO, Gislene; CARDOSO, Marina Vieira; MONTEIRO, Fernanda Miranda. **A escrita e a leitura na educação infantil**: Uma perspectiva de letramento. *Lendo linguagem ensino educação*, v.4, n.1, 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6a ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MORAES, Maria Cândida. Ludicidade e transdisciplinaridade. **Revista entre ideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 47-72, jul./dez. 2014.

SANTIN, Silvino. **Educação Física**: Temas Pedagógicos. Porto Alegre: EST Edições, 2001.

SOARES, Magda. **Alfabetar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

NOTA: As autoras foram responsáveis pela concepção do artigo, pela análise e interpretação dos dados, pela redação e revisão crítica do conteúdo do manuscrito e, ainda, pela aprovação da versão final publicada.

RECEBIDO: 29/09/2023

RECEIVED: 29/09/2023

RECIBIDO: 29/09/2023

APROVADO: 12/12/2023

APPROVED: 12/12/2023

APROBADO: 12/12/2023