

MARIA HELENA DE CARVALHO BARROS¹
REGINALDO ARAUJO DE FARIAS²
NACIZO CÂNDIDO NETO³

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE PALAVRAS UTILIZANDO O JOGO DA VELHA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

*THE LUDICITY AS A STRATEGY FOR THE TEACHING OF WORDS USING THE GAME OF THE OLD WOMAN IN THE
EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL*

ARTIGO 3

25-33

¹ Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI – helenafisiophb@hotmail.com

² Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI – reginaldoaraujo119@gmail.com

³ Professor orientador. Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI – nacizocneto@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo analisar a ludicidade na aprendizagem da formação de palavras no componente curricular de Língua Portuguesa, utilizando o jogo da velha, como estratégia de aprendizagem. Foi realizado no 2º e 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Santa Lúcia, do município de Santarém no estado do Pará. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver capacidades importantes como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. A ação de brincar e jogar estabelece a relação entre o mundo e a criança, levando ao entendimento da realidade, de forma simbólica e o desenvolvimento do pensamento crítico. O trabalho traz como suporte e sustentação teórica os autores Santos (2021), Arantes (2017), Cordivil (2017), entre outros. O despertar para a construção da aprendizagem vincula-se as diversas estratégias e formas para que esse conhecimento possa ser desenvolvido, sendo a escola um espaço rico para a construção dessas aprendizagens e processos. Dessa maneira, os jogos educativos são importantes meios para o desenvolvimento da aprendizagem e ressignificação do mundo real.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos. Ensino-aprendizagem. Educação Infantil.

Abstract: This work aims to analyze the ludicity in learning word formation in the curricular component of Portuguese language, using the game of the old, as a learning strategy. It was held in the 2nd and 3rd year of elementary school of the Municipal School of Early Childhood and Elementary School Santa Lucia, in the municipality of Santarém in the state of Pará. In play, children can develop important abilities such as attention, imitation, memory and imagination. The action of playing and playing establishes the relationship between the world and the child, leading to the understanding of reality, in a symbolic way and the development of critical thinking. The work brings as support and theoretical support the authors Santos (2021), Arantes (2017), Cordivil (2017), among others. The awakening to the construction of learning is linked to the various strategies and forms so that this knowledge can be developed, and the school is a rich space for the construction of these learnings and processes. In this way, educational games are important means for the development of learning and resignification of the real world.

Keywords: Ludic. Games. Teaching learning. Child education.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como finalidade abordar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem de palavras com três sílabas, através do jogo da velha, demonstrando que o ato de brincar desenvolve concentração e criatividade. Existem diversas razões importantes para destacar o brincar, desde o prazer até a importância do desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. O jogo estimula a curiosidade e o pensamento crítico das crianças. Para a aprendizagem das palavras na sala de aula, ocorre um momento de interação entre a formação de palavras e leitura a ser desenvolvida de forma dinâmica e investigativa pela pedagogia ativa, pelas concepções alternativas dos alunos, ou seja, a vivenciada no cotidiano deles.

Segundo Brasil (2022):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2022, p. 33).

Dentro deste contexto o brincar na educação infantil e nos anos iniciais é de suma importância, porque é a forma mais simples da criança aprender a lidar com as regras, as frustrações da perda, a socialização fundamental para vida adulta, e trabalhar isso com jogos educativos é despertar na criação e alegria de aprender. Levando em consideração que os primeiros anos da infância, a criança vive alguns dos marcos mais significativos do desenvolvimento motor e psicossocial, é importante tanto que as necessidades emocionais sejam acolhidas quanto às habilidades correspondentes a cada etapa do desenvolvimento infantil sejam estimuladas, desde os primeiros meses de vida por meio da interação com o cuidador ou o educador, tendo em vista o meio em que a criança está inserida (Arantes; Barbosa, 2017).

Dessa maneira, este trabalho analisa a ludicidade como estratégia para o ensino de palavras no componente curricular de Língua Portuguesa, para os estudantes do 2º ano e 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Santa Lúcia, evidenciando a participação e interação no processo de

ensino e aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Menezes (2021), quando falamos em brincadeiras e jogos dentro da sala de aula, a imaginação pode ser colocada em prática de forma investigativa. A ação de brincar e jogar estabelece a relação entre o mundo e a criança, transversalmente, e levando o indivíduo a entender a realidade, adquirindo habilidades e competências que levam ao conhecimento de novas perspectivas, podendo se expressar e transmitir o que foi aprendido em sala de aula, de forma simbólica desenvolvendo assim seu pensamento crítico.

Neste sentido, Santos e Menezes (2021) argumentam que:

O jogo estimula na criança a vontade de estar junto, ao coleguismo e companheirismo, o jogar possibilita várias sensações em quem o pratica, é algo comum e que facilita a aprendizagem infantil. (Vigotsky, 2007), no brinquedo acontecem as maiores aquisições de uma criança, e são elas que se tornarão no futuro seu nível básico de ação real e moralidade. Dessa forma o educador infantil deve aprovar e valorizar sempre os jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, sendo capaz de conceder cada dia o progresso e a aprendizagem dos alunos (Santos; Menezes, 2021, p. 662).

Dessa forma, deduz-se que o lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem. Assim o conceito de lúdico em diferentes literaturas que o apresentam, apresenta certas divergências em relação à definição conceitual, pois alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade diferente das atividades tradicionalmente realizadas em sala de aula que deixam as aulas mais dinâmicas, atrativas. (Cordivil; Souza; Filho, 2017).

De acordo com Brasil (2002), linguagem é um elemento primordial para uma série de processos cognitivos e emocionais e a aquisição da língua é fundamental para as habilidades de leitura e escrita e a prática com jogos vem a contribuir para ensino aprendizagem. Através da organização, combinação e articulação de palavras, tanto de forma oral, quanto em sua forma escrita, neste contexto, compreendemos que a linguagem

tem como objetivo a comunicação. Dessa forma, é necessário tanto a compreensão verbal, ou seja, o entendimento acerca do input linguístico, como também a capacidade de produção verbal (BRASIL, 2022).

Nos jogos educativos ocorrem regras a serem desenvolvidas pelos jogadores e que devem ser respeitadas. Mesmo sendo uma brincadeira, existe um processo de surgimento da moral. Que é igualmente um processo de construção que vem do interior a partir de regras exteriores que são adotadas pelas crianças quando ela as constroem de forma voluntária e sem pressões.

Dentro deste contexto, as atividades lúdicas cooperativas contribuem e oportunizam às crianças momentos de expressão, momentos em que ocorre a criação e troca de informação, assim é trabalhada a cooperação (Silva, 2012).

Em se tratando da Educação Infantil, aprender a conviver significa aprender a viver juntos, a viver com os outros. Sempre respeitando os limites de cada criança, seus precursores do autoconhecimento e da autoestima são os mesmos da solidariedade e da compreensão, é essencial estimular a descoberta de si para que a criança possa descobrir o outro e também aponta que a criança precisa de tempo e espaço para expressar o que vem chamando sua atenção por meio do seu repertório e da exploração do ambiente, do seu próprio corpo e das possibilidades de interação, o que possibilita novas formas de ser e estar em relação ao mundo ao seu redor, que é através da expressão e interação com o outro, a criança passa a se conhecer

melhor, por isso, no contexto da Educação Infantil, momentos como o desenvolvimento emocional, ao sentir-se cuidada a criança vai aprendendo a cuidar de si e desperta a consciência sobre a responsabilidade pessoal (BRASIL, 2018).

METODOLOGIA

Esta pesquisa está inserida de forma direta no ambiente escolar, onde ela visa explorar e descrever a relevância das atividades lúdicas como instrumentos de uma pedagogia ativa para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, com o uso do jogo da velha silábico.

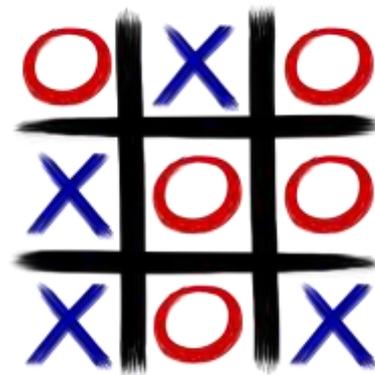
O jogo da velha desenvolve o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Conhecido por jogo da velha no Brasil ou jogo do galo em Portugal, podese encontrado em diversas culturas ao longo do tempo e com várias versões.

Tem como regras:

1. Desenhe a base do jogo: três linhas por três colunas;
2. Na sua vez, cada jogador coloca a sua marca onde pretender (um joga com “O”, outro jogador com “X”);
3. O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo;
4. Quando um dos participantes faz uma linha, ganha o jogo;
5. Começa do início, normalmente trocando os símbolos escolhidos. (Pereira, 2020)

O jogo da velha tradicional é apresentado da seguinte forma:

Figura 1: Jogo da Velha Tradicional



FONTE:

<https://jornalheiros.blogspot.com./2016/08/jogo-da-velha.html> Acesso 31 out 2022

Para este trabalho, o processo do jogo da velha foi desenvolvido da seguinte maneira: são dois jogadores por vez, eles irão iniciar e jogar através da leitura das sílabas propostas. Em seguida os jogadores irão formar palavras com três sílabas, o jogador que conseguir formar a palavra primeira, realiza a leitura em voz alta e depois registra em seu caderno e assim continua o jogo. Vence o jogo quem conseguir formar o maior número de palavras com três sílabas.

Esta atividade foi desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Santa Lúcia. Ocorreu nas turmas 2ª e 3ª ano, ensino fundamental. Trata-se de um jogo utilizado como suporte ao ensino da Língua Portuguesa e na formação de palavras. Para produzir este jogo usamos os seguintes materiais: Isopor, tesoura, cola, papel cartão, caneta hidrocor, tampas de garrafas pet e EVA.

Para o desenvolvimento deste trabalho utilizando a estratégia do jogo da velha, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e a aplicação foi realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Santa Lúcia. Na seção dos Resultados e Discussões trazemos também um registro fotográfico como exemplo, prática com jogos em sala de aula para melhor compreender o que é, e como podemos trabalhar ludicidade na prática pedagógica na educação infantil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental, na prática com jogos dentro do aspecto lúdico, ajudam e facilitam o ensino-aprendizagem para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, contribuindo para a construção do conhecimento.

Com este trabalho, foi possível verificar que as crianças, quando são estimuladas a desenvolverem palavras utilizando jogos educativos como o jogo da velha, favorecem o seu desenvolvimento na escrita e na leitura. Com este trabalho, foi possível verificar que as crianças, quando são estimuladas a desenvolverem palavras utilizando jogos educativos, como o jogo da velha, têm seu desenvolvimento favorecido na escrita e na leitura.

JOGO DA VELHA SILÁBICA

O jogo da velha silábica foi o jogo educativo selecionado para esta pesquisa e teve como objetivo auxiliar o estudante no processo de formação de palavras com três sílabas. Para a confecção do jogo da velha, foram utilizados materiais como isopor, tesoura, cola, papel cartão, caneta hidrocor, tampas de garrafa pet e EVA, mostrado na Figura 2:

Figura 2: Tabuleiro do Jogo



FONTE: Autoria própria (2022)

Figura 3: Tabuleiro do jogo da velha silábica



FONTE: Autoria própria (2022)

Figura 4: Formação da palavra “vatapá”



FONTE: Autoria própria (2022)

Os jogos educativos desenvolvem a interação e a cooperação, favorecendo o protagonismo do estudante, em situações que exigem uma atividade de disputa, pois exigem mediação. Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo, desenvolvemos diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas, a cooperação, entre educando e educadores.

Os autores Cordivil, Souza e Filho (2017), evidenciam que as crianças que fazem prática com jogos em sala de aula, têm seu raciocínio bem mais evoluído que as crianças que não fazem atividade com jogos. Com a observação dos estudantes que utilizaram o jogo da velha silábico, foi possível perceber que houve melhora no desenvolvimento da leitura e da escrita em Língua Portuguesa, pois o uso da criatividade e da imaginação

permitiu conhecer e identificar a formação de novas palavras para o seu vocabulário.

A prática como o jogo em sala de aula, vem cada vez mais sendo utilizada como recursos didáticos pelos professores. De acordo com Cordovil, Souza e Filho (2017), o raciocínio lógico permite que a criança resolva problemas, melhore o seu desempenho e crie gosto pelo aprendizado, dessa forma é imprescindível que as escolas invistam em técnicas para estimular essa habilidade o raciocínio apresentado (Cordovil; Souza; Filho, 2017).

Segundo Silva, (2012), a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, dessa forma, o jogo constitui-se como uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e social, interações, mais experiências e um maior desenvolvimento cognitivo. O desenvolvimento do trabalho de formar palavras com três sílabas utilizando o jogo da velha silábico, possibilitou aos estudantes a interação e percepção da realidade, pois com as palavras formadas, a criança tinha um entendimento do seu significado no contexto.

De acordo com Arantes e Barbosa, (2017), o jogo é uma atividade realizada muitas vezes dentro de um devido tempo ou de um determinado espaço, onde os envolvidos devem estar sempre atentos, havendo organização e, principalmente, respeito entre todos e, ao falarmos a palavra brincado, é tudo aquilo que uma criança faz quando ela própria, ou qualquer outra pessoa, diz que está brincando, podendo estabelecer novas capacidades, atividades imaginativas e habilidades de solução de problemas ou, então, manter as já existentes no repertório da criança. As ideias dos autores vêm ao encontro às dos professores da escola Santa Lúcia, que trabalham com o jogo da velha silábico. Com a mediação de professores, as crianças desenvolveram autonomia para a troca de experiências e interação no ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com a literatura em um jogo nunca se sabe ao certo as ações do outro jogador, portanto tentar prever o que o outro poderá fazer suas possibilidades de ação, implica no uso do pensamento estratégico a fim de resolver um problema ou ganhar o jogo, assim as crianças vão desenvolvendo suas habilidades e competências para vivenciar no cotidiano.

Podemos ressaltar que a principal diferença entre uma atividade e o jogo na resolução de problemas, é que, no brincar, o jogo é percebido com o sentido de alegria, prazer, sentimentos nem sempre identificados em outras atividades. Esta temática precisa ser vista como primordial que as atividades diferenciadas também podem provocar estes sentimentos, dependendo da forma como trazem os conteúdos.

Este jogo da velha silábico é uma brincadeira que é desenvolvida nos anos iniciais do ensino fundamental na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Santa Lúcia, nas turmas 2º ano e 3º ano do ensino fundamental. Trata-se de uma atividade lúdica e se limita numa atuação que atinge em partes os objetivos educacionais. O lúdico como um recurso didático está além de ser apenas jogos e brincadeiras, de propor divertimento, suas características são bem mais acentuadas com propósito de desenvolver habilidades motoras e intelectuais, além de desenvolver conteúdos de forma prazerosa e envolvente, permitindo assim ao educando construir sua aprendizagem junto ao educador.

O lúdico no ensino fundamental leva ao processo investigativo, incentivando as crianças a desenvolverem seu potencial facilitando o ensino e a aprendizagem, no desenvolvimento pessoal social e cultural, contribuindo para a construção do conhecimento e possibilitando uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ARANTES, A. R. V.; BARBOSA, J. T. S.. O Lúdico Na Educação Infantil. **Revista online De Magistro de Filosofia**, Ano X, no. 21, 1. Semestre de 2017. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2016/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID2490_08092016203305.pdf>. Acesso: 08 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2022. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 18 set. 2022.

CORDIVIL, R. V; SOUZA, J. C. R.; FILHO, V. B. N. Lúdico: entre o Conceito e a Realidade Educativa. **VIII fórum de pedagogia VIII FIDEP**. 2016. Disponível em: Lúdico: Entre o conceito e a realidade educativa | Semanti <<https://www.semanticscholar.org/paper/L%C3%BAdico%3A-Entre-o-conceito-e-a-realidade-educativa-Cordovil-Filho/8d8c90a172a24435e4cc3051631181c1cb27d4d6c> Scholar>. Acesso em: 9 de set. 2022.

SANTOS, T. S.; MENEZES, A. M. C. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil. Id on Line **Rev. Psic.** V.15, N. 58, p. 660-668, Dezembro/2021 - Multidisciplinar. ISSN 1981-1179 Disponível em: <<http://idonline.emnuvens.com.br/id.2021>>. Acesso em: 8 set. 2022.

SILVA, C. C. O. **A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil**, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/VRNS-9NJEU9>>. Acesso em: 15 set. 2022.