



# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO: OBSERVAÇÕES A PARTIR DO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Bruna Carine de Oliveira\*  
Solange Gomes Vieira\*\*  
Denise da Silva Braga\*\*\*

## RESUMO:

O presente trabalho tem como objetivo relatar a minha experiência, vivida durante a participação no Programa Residência Pedagógica (PRP), do subprojeto Pedagogia/Alfabetização, da Universidade Federal dos Vales Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), em uma escola localizada no município de Diamantina, Minas Gerais. Este texto constitui-se em um relato de experiência na turma do terceiro ano do Ensino Fundamental, através de práticas de ensino na modalidade presencial. Como foco deste relato, destacarei uma atividade cujo conteúdo abordado foi geometria, desenvolvido de forma lúdica, a fim de facilitar o processo de alfabetização matemática dos alunos. O conteúdo proposto, sólidos geométricos (paralelepípedo, pirâmide, cubo, cone, esfera), integra o currículo de Matemática do terceiro ano do ensino fundamental. Para analisar a experiência, utilizarei a produção de autores que auxiliaram no processo de reflexão dos elementos que se evidenciaram durante a experiência, como Hoffmann (2008); Libâneo (1994) e Santos (2000). Ressalto, como consideração final da experiência vivida, a importância e a contribuição que a Residência Pedagógica tem ao nos oportunizar essas vivências práticas dentro das escolas, enriquecendo nossa formação e futura prática docente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alfabetização; Residência Pedagógica; Lúdico.

---

\*brunacarine@live.com

\*\* solpreceptorajalira@gmail.com

\*\*\*denise.braga@ufvjm.edu.br

## Introdução

O presente trabalho tem como objetivo relatar minha experiência na elaboração e execução da atividade desenvolvida no módulo III do PRP, proposta para uma turma do terceiro ano do ensino fundamental em uma escola localizada no município de Diamantina, Minas Gerais. Essa experiência marcante se deu durante minha participação no Programa de Residência Pedagógica, como residente do subprojeto Pedagogia: Alfabetização.

Visando a formação e aperfeiçoamento dos residentes, o PRP tem como objetivo promover a imersão do licenciando em escolas de educação básica, conduzindo-os a exercitar de forma ativa, através de projetos, a relação entre teoria e prática. A experiência contou com a regência em sala de aula e intervenções pedagógicas, supervisionadas pelo professor da escola campo e uma docente orientadora da Instituição de Ensino Superior.

O núcleo Pedagogia escolheu, como ênfase, o trabalho com a alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Buscou-se, dessa forma, propiciar um processo ampliado de reflexão e ação na realidade escolar, tendo como foco a alfabetização e os inúmeros desafios que ela apresenta no contexto social e na organização do trabalho pedagógico da escola. Segundo Soares (2010), a alfabetização tem sido alvo de muitas discussões no mundo atual, isto porque, apesar do reconhecimento desse direito cidadão e das muitas medidas que vêm sendo tomadas para garanti-lo, ainda existem elevados índices de evasão e repetência escolar.

A metodologia escolhida para o trabalho enfatizou o lúdico, compreendendo que essa abordagem propicia maior interação e aprendizagem por parte dos alunos. O

lúdico apresenta grande importância na formação do aluno. Nas pesquisas de Pinto e Lima (2003, p. 5) verifica-se que:

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

Como se pode refletir, o jogo é um estímulo para o desenvolvimento do intelecto da criança e para sua relação interpessoal, fundamental para o processo de aprendizagem infantil. Assim sendo, quando jogam ou criam os seus próprios jogos, as crianças terão uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele a sua maneira, interagindo e respeitando o lugar do outro.

As atividades lúdicas permitem que vivenciemos com inteireza um espaço-tempo próprio, que estejamos plenos na experiência, nos entregando a ela sem julgamentos, sem coerções, sem imposições e direcionamentos controladores, com abertura para novas possibilidades. Assim, considero como lúdicas não apenas as atividades que envolvem brincadeiras e jogos, mas também aquelas que possibilitam que se instaure esse estado de inteireza e entrega (PEREIRA apud PORTO, 2004, p. 82-83).

Neste sentido, ao estudar a melhor proposta metodológica para a atividade a ser desenvolvida com os alunos, optou-se por uma abordagem lúdica, a fim de favorecer a aprendizagem das crianças com um jogo da memória sobre os diversos sólidos geométricos.

## A aprendizagem de forma lúdica

Utilizando da matriz curricular e plano de curso, pesquisei qual seria um bom tema para criar um plano de aula, dentro do contexto sobre os sólidos geométricos e, com isso, proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa que os levassem a refletir sobre as relações entre o conteúdo escolar e o meio em que vivem, pois:

O aluno constrói o conhecimento na interação com o meio em que vive. Portanto, depende das condições desse meio, da vivência de objetos e situações, para ultrapassar determinados estágios de desenvolvimento e ser capaz de estabelecer relações cada vez mais complexas e abstratas. Os entendimentos dos alunos são decorrentes do seu desenvolvimento próprio frente a umas e outras áreas de conhecimento (HOFFMANN, 2008, p.43).

Por isso, é muito importante que nós, educadores, reflitamos que práticas iremos utilizar em sala de aula para que estas oportunizem aos alunos o seu desenvolvimento máximo. Nesse sentido, salienta-se a importância da construção de um plano de aula que norteie as ações pedagógicas, visando oportunizar aos alunos, por meio de atividades planejadas, não apenas a produção do conhecimento relativo às disciplinas escolares, mas, também, o seu crescimento social e pessoal. Entende-se, portanto, que:

O planejamento é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente, articulando a atividade escolar e problemática do contexto social. A escola, os professores e alunos são integrantes da dinâmica das relações sociais; tudo o que acontece no meio escolar está atravessado por influências econômicas, políticas e culturais que caracterizam a sociedade de classes.” (LIBÂNEO, 1994, p.1).

Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível desenvolver inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz. Como apontam as pesquisas de Queiroz (2003), o jogo pode ser extremamente interessante

como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.

Os jogos auxiliam na educação integral do indivíduo, pois podem dar conta de uma reflexão sócio-histórica do movimento humano, oportunizando a criança investigar e problematizar as práticas, advindas das mais diversas manifestações culturais e presentes no seu cotidiano, para melhor compreensão. Nesse sentido, o jogo na escola, como aponta Santos (2000, p. 37)

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem

Compreende-se, desta forma, que o jogo é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Portanto, ao utilizar-se de atividades lúdicas o professor propicia ao aluno a oportunidade de interagir, por meio da Língua Portuguesa, de forma dinâmica, interpretando texto, expondo ideias, ou mesmo extrapolando seus conhecimentos para outras áreas.

Em relação à atividade desenvolvida, ressalta-se que o jogo de memória utilizado foi planejado com foco na participação efetiva da turma, para construirmos os conhecimentos juntos, enfatizando que eles também fazem parte do processo de aprendizagem. Defende-se, assim, que os processos de ensino e de aprendizagem precisam caminhar juntos, professor e aluno aprendendo e ensinando simultaneamente.

## A experiência com o lúdico no ensino de geometria

Particpei da intervenção na turma do 3º ano do ensino fundamental, com crianças de oito anos de idade, em fase de alfabetização. A sala possui 18 crianças, sendo oito meninas e dez meninos. Me senti bem recebida pela equipe da escola, pois funcionários e professores se disponibilizaram, a todo momento, para sanarem minhas dúvidas e, junto com a preceptora, fui conhecendo a escola. A reação dos alunos à minha presença na sala de aula também foi bastante agradável.

Após dois anos de trabalho remoto, com o avanço da vacinação contra o COVID-19, as escolas puderam reabrir as suas portas e retornar às atividades na modalidade presencial. Com isso, pude ter contato com o dia a dia de alunos e professores, apesar da manutenção de algumas restrições que visavam a prevenção ao contágio do coronavírus. Com o retorno presencial, senti a diferença entre estar presente em uma sala de aula com a participação, afeição e abraço de cada criança, e estar frente a um ensino remoto. Embora as relações tenham sido reinventadas e outras formas de interação tenham emergido na pandemia, o contato presencial no ambiente escolar imprime maior atenção à construção de vínculos e às diversas dimensões dos processos de ensino e de aprendizagem.

Esta experiência feita no presencial foi significativa, pois, tive a oportunidade de associar a teoria que aprendi ao longo das reuniões e textos das aulas na faculdade, com a prática dentro de uma escola pública de educação básica onde pude compreender como os professores estão lecionando e se superando em suas práticas pedagógicas diárias.

Realizei todo o período de regência junto com a professora regente da turma. A minha participação na intervenção com as crianças foi muito interessante e produtiva. As atividades foram escolhidas depois de avaliar o currículo e identificar as

necessidades de aprendizagem dentro da matriz curricular de Matemática. A atividade planejada teve como conteúdo os sólidos geométricos (paralelepípedo, pirâmide, cubo, cone, esfera), para a qual elaborei um jogo da memória contendo o nome das figuras e imagens correspondentes.

O desenvolvimento da atividade seguiu as regras do “jogo da memória” e, para realizá-la, os alunos mantiveram-se em roda, sentados no chão. Eles participaram ativamente da atividade proposta, sendo a intervenção conjunta com todos os alunos, sanando algumas dúvidas que foram apresentadas por eles no decorrer da atividade.

A atenção dada à Matemática no desenvolvimento da atividade considerou, entre outros fatores, a reiterada fala sobre as dificuldades que acompanham grande parte dos alunos na aprendizagem dos conteúdos dessa disciplina durante todo o tempo de escolarização na educação básica. Percebe-se, ainda, pelas falas que circulam no cotidiano da escola, que os professores dos anos iniciais também possuem dificuldades para lidar com a disciplina, seja por questões relacionadas à metodologia, seja por não dominarem determinados conceitos que são indispensáveis à área. Neste contexto

Apesar de a geometria ser um ramo importante da Matemática, por servir principalmente de instrumento para outras áreas do conhecimento, professores do ensino fundamental apontam problemas relacionados tanto ao seu ensino quanto à sua aprendizagem. Talvez por isso solicitem, sempre que questionados a respeito do ensino de geometria, cursos de extensão que priorizem reflexões de suas práticas pedagógicas. Um diagnóstico dessa situação vem sendo discutido em meios acadêmicos e em instâncias governamentais. A Secretaria de Ensino Fundamental do Ministério da Educação (MEC), por meio dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (Brasil, Ministério da Educação, 1998), aponta a necessidade de revisão dos modelos de formação de professores para a efetiva implantação de novas alternativas que complementam tais diagnósticos e provocam discussões a respeito do que, como e quando ensinar determinado conteúdo (ALMOULOU, MANRIQUE, SILVA, CAMPOS, 2004, p. 94).

Lidar com as questões do ensino remete diretamente à formação de professores para a atuação na educação básica. Entende-se que há lacunas na formação que, de forma constante, vem refletindo sobre o ensino e a aprendizagem, sobretudo, nos anos iniciais do ensino fundamental, para os quais o professor é

formado a partir de um currículo generalista. Não se trata, porém, de estabelecer uma relação de “culpa”, na qual os professores acabam por carregar toda a responsabilidades pela precariedade da educação escolar, mas:

Podemos apontar, em relação à formação dos professores, que está é muito precária quando se trata de geometria, pois os cursos de formação inicial não contribuem para que façam uma reflexão mais profunda a respeito do ensino e da aprendizagem dessa área da matemática. Por sua vez, a formação continuada não atende ainda aos objetivos esperados em relação à geometria. Assim, a maioria dos professores do ensino fundamental e do ensino médio não está preparada para trabalhar segundo as recomendações e orientações didáticas e pedagógicas dos PCN (ALMOULOU, MANRIQUE, SILVA, CAMPOS, 2004, p.99).

Para além do mero apontamento das dificuldades e lacunas na formação dos professores, a experiência oportunizada no PRP e a abordagem do conteúdo, mostra que é possível organizar estratégias de ensino que fomentem aprendizagens significativas. Para tanto, é importante que mobilizem os alunos para a construção de conhecimentos empenhando-se, também, em continuar o seu processo de formação, identificando as incompletudes da formação inicial e buscando novas alternativas de aprendizagem.

O cotidiano da escola se revela uma fonte intensa de desafios, porém, também se constrói de potentes relações de troca e de aprendizagem, de comprometimento coletivo, de oportunidade de desenvolvimento profissional e pessoal. Todo o processo de planejamento e execução da atividade culminou na reflexão que envolveu questões ainda mais complexas e profundas que aquelas ligadas ao ensino de um conteúdo específico, estendendo-se para pensar sobre a própria formação em Pedagogia. Acredita-se que seja este um dos principais objetivos do PRP e sua contribuição mais significativa para a licenciatura.

## Conclusões

Diante de tantos desafios, destaco aqui a pandemia do Covid-19 e o descaso político com a educação, os professores, juntamente com os outros profissionais da escola, se reinventaram e estão a cada dia mais se reinventando, para proporcionar aos alunos uma base sólida de conhecimentos, na perspectiva do que se entende como uma educação escolar de qualidade. Almeja-se, assim, formar os educandos em uma perspectiva mais crítica e reflexiva sobre o mundo e o lugar em que vivem, sabendo se posicionar frente à sociedade e não apenas aceitando o que lhe é imposto, inclusive a não aprendizagem dos conteúdos escolares.

Como motivador de um processo de reflexão e ação, o exercício realizado na interação com a realidade da sala de aula demonstrou que há alternativas interessantes para a prática pedagógica. Neste contexto, o lúdico despontou como uma possibilidade que pode ser mais explorada no ensino. Com a utilização dos recursos lúdicos, a sensibilidade dos alunos se fez presente e eles puderam se perceber como autores do seu processo de aprendizagem. Essa compreensão é fundamental para a realização do ensino de modo integral, em que professores e alunos assumam parte do processo e se corresponsabilizem pelos resultados da aprendizagem.

Exponho, também, que foi muito proveitosa a minha experiência no Programa de Residência Pedagógica, pois, através das atividades propostas, pude refletir e direcionar melhor a minha formação e futura prática docente. A partir da minha experiência, pontuo que é de extrema importância a realização de atividades lúdicas como jogos, brincadeiras, a fim de promover uma maior atenção dos alunos e obter o sucesso esperado no rendimento no seu processo de aprendizagem.

## Referências

---

ALMOULOU, S. A.; MANRIQUE, A. L.; SILVA, M. J. F. da; CAMPOS, T. M. M. A geometria no ensino fundamental: reflexões sobre uma experiência de formação envolvendo professores e alunos. *Revista Brasileira de Educação*. Nº 27, Set /Out /Nov /Dez 2004.

HOFFMANN, J. *Avaliação mediadora: uma prática em construção á universidade*. 27 ed. Porto Alegre: Mediação, 2008. 106p.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994 (Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor).

PEREIRA, L. H. P. Ludicidade em sala de aula: montando um quebra-cabeça com novos sabores e saberes. In PORTO, Bernadete (org.). *Educação e ludicidade*. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004.

PINTO, G. R.; LIMA, R. C. V. *O desenvolvimento da criança*. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOARES, M. *Alfabetização e Letramento*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

QUEIROZ, T. D. *Dicionário prático de pedagogia*. São Paulo: Rideel, 2003.

.