

## O LÚDICO INTERDISCIPLINAR

**Autores:** VANICE GOMES DE OLIVEIRA DIAS;

### Introdução

Esta pesquisa tem como base a revisão bibliográfica dos autores Brasil (1998), Cunha (2001) e Kishimoto (1994, 2003) que discutem a importância dos jogos na alfabetização, que podem ser utilizados em sala de aula para propor atividades mais atrativas. Além disso, auxilia no desenvolvimento da capacidade espacial, concentração, estratégias, e muitos outros atributos que o auxiliarão no decorrer de sua vida. Deste modo cabe ao professor buscar as melhores estratégias para propor um ensino de qualidade aos seus alunos. Reconhecendo a sua importância, este resumo tem como objetivos apresentar a importância dos jogos para a educação, e mostrar como um jogo simples, o “Jogo das Palavras Embaralhadas” pode trabalhar a interdisciplinaridade entre os conteúdos Língua Portuguesa solicitando que o aluno forme palavras a partir da organização das letras que a compõem e Ciências, uma vez que utiliza palavras relacionadas ao conteúdo dos Vegetais/Árvores para a composição de um pequeno texto.

Para Kishimoto (1994) os jogos na alfabetização são importantes aliados para o ensino, e nessa criança pode interagir com outros colegas, desenvolver a coordenação psicomotora, a imaginação, criatividade e muitas outras habilidades que a auxiliarão no decorrer de sua vida. De acordo com Cunha (2001, p.14), “brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer”.

De acordo com Kishimoto (2003) o brinquedo pode propiciar diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, enquanto função lúdica, e também pode ensinar algo que complete o indivíduo em seu saber, em sua função educativa. Os jogos em sala de aula podem ajudar o professor a conhecer melhor seu aluno, pois, observando como a criança reage ao realizar determinado jogo, o professor pode perceber se a criança tem uma boa coordenação motora, se ela mantém concentração na realização do jogo, e como a criança lida ao perder ou se não conseguir realizá-lo. E diante disso, pode-se criar intervenções para ajudar os alunos a superar tais dificuldades. Além disso, o brincar como estabelece o Referencial Nacional para o Ensino Infantil (1998) é fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. A representação de um papel na brincadeira exige que ela use a sua criatividade e imaginação e isso a ajudará a relacionar-se com outras pessoas. Assim, o brincar é fundamental para a criança, tanto para seu desenvolvimento e quanto para sua interação com o outro, e cabe aos pais e professores proporcionar um ambiente lúdico onde a criança possa se divertir e aprender ao mesmo tempo.

### Material e Métodos

#### A. Material

Os materiais utilizados neste jogo foram cartolina, E.V.A., tesoura e caneta. O tempo de duração foi de uma hora e meia.

#### B. Métodos

O jogo foi produzido da seguinte forma; foi escolhido um pequeno trecho, de um texto da internet, “As Árvores”, de autor(a) Regina C. Villaça Lima, em seguida essas palavras foram cortadas em letras de E. V. A, embaralhadas e coladas com fita em cartolina, para facilitar a movimentação das letras. Foram formados dois grupos, com duas crianças em cada grupo, mas importantes que em um grupo estejam alunos com diferentes níveis de aprendizagem, para que haja debate e aprendizagem. Esses grupos fizeram uma corrida para averiguar qual deles formaria a palavra com maior rapidez.

### Resultados e discussão

Diante da grande importância dos jogos em sala de aula para a aprendizagem dos alunos o “Jogo das Palavras Embaralhadas” foi realizado com as crianças do segundo ano de escolaridade do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Maria de Lourdes Pinheiro, localizada no bairro Independência, Montes Claros, cujo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) atende. Nesta atividade a criança deve organizar as palavras que estão embaralhadas e descobrir o que está escrito.

Devido à falta de tempo, pelo texto conter mais de uma frase, e como haviam dois cartazes com o mesmo texto, a PIBIDiana que realizou a atividade junto com a professora supervisora (PIBID) optaram por separar a turma em duplas e as crianças se ajudaram.

Neste jogo foi possível trabalhar a interdisciplinaridade com os alunos por apresentarem questões que envolviam Ciências e Língua Portuguesa, pois o texto falava sobre as árvores e no momento de jogar as crianças teriam que observar a formação correta das palavras. E o desejo de responder mais rápido fez com que se concentrassem mais e a união da dupla também foi fundamental nesse jogo.

Também é possível utilizar o jogo envolvendo a Matemática e Artes, devido à variedade das cores das letras e a quantidade também. Um jogo simples, mas que despertou a atenção dos alunos, pois exige concentração, habilidade e pensamento rápido. Os resultados foram satisfatórios uma vez que as crianças realizaram toda a atividade, algumas encontraram mais dificuldades que as outras, mas isso é normal em uma sala de aula por existirem vários níveis de aprendizagem, e através das duplas um colega ajudou o outro.

### Conclusão

Os jogos são fundamentais no processo de alfabetização, pois são uma forma mais lúdica de romper a monotonia das aulas que as crianças têm todos os dias e trabalhados de forma correta ensinam sobre o conteúdo e são de extrema importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos e cabe aos professores e a escola proporcionar um ambiente estimulador para as crianças. Uma criança estimulada terá mais interesse em realizar as atividades propostas, e alcançará ainda mais os objetivos propostos pela escola.

Realização:

SECRETARIA DE  
DESENVOLVIMENTO  
ECONÔMICO,  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E ENSINO SUPERIOR

Apoio:



## Agradecimentos

Meus agradecimentos à equipe organizadora do FEPEG por nos proporcionar oportunidades de apresentar nossas experiências nas escolas onde participamos do PIBID. A minha coordenadora do PIBID Maria Verônica Fernandes de Carvalho pelo incentivo e apoio a participar do evento e expor nosso trabalho. E as supervisoras do PIBID da Escola Municipal Professora Maria de Lourdes Pinheiro, em especial a minha professora supervisora, Liliâne Avelar Brito que sempre me auxilia em minhas dúvidas e na realização das atividades com os alunos. E por fim ao PIBID, por nos proporcionar a oportunidade de antes de iniciar os estágios termos contato com os alunos e também pelo valor da bolsa, se não fosse ele neste momento não poderia estar expondo minha experiência.

## Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE 1988

<http://www.atividadesedesenhos.com/2012/02/atividades-de-ciencias-2-ano-plantas-i.html>

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: RJ: Vozes, 1993

K ISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1994.

# 11<sup>o</sup> FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

**UNIVERSIDADE, SOCIEDADE E POLÍTICAS PÚBLICAS**

ISSN: 1806-549X

Realização:



SECRETARIA DE  
DESENVOLVIMENTO  
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO  
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:

