



O PIBID/FUNIP: INTERVENÇÃO LÚDICA NAS ESCOLAS¹

Aline Albino Glicério
Glaucia Rodrigues Gouvea
Simone Rodrigues de Oliveira Santos
Vinícius Vieira Dias dos Santos

RELATÓRIO DA INTERVENÇÃO LÚDICA NAS ESCOLAS

1. Apresentação

A visita de intervenção lúdica realizada na Escola Estadual Sônia Maria Silva Gomes, em Ipatinga/MG, teve como objetivo executar um plano de perguntas sobre multiplicação para os alunos do quarto ano, e por extensão os alunos do sexto ano. Durante a atividade, optamos por utilizar um jogo de Passa ou Repassa, que foi muito bem recebido e apresentou uma excelente interação por parte das crianças. E mais adiante, uma atividade de Matemática.

Através dessas práticas, proporcionamos aos alunos a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do aprendizado, ao mesmo tempo em que exercitavam suas habilidades artísticas e raciocínio, em experiências lúdicas e visuais-lúdicas.

Foi notável a participação ativa e o empenho dos alunos em responder e resolver corretamente as atividades propostas. Essa experiência foi enriquecedora tanto para os estudantes, que puderam vivenciar a matemática de forma prática e divertida, quanto para nós, que tivemos a oportunidade de observar o progresso e engajamento dos alunos.

¹ Todas(os) discentes envolvidas(os) no projeto são bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência financiado pela CAPES.

2. Objetivos da atividade

O objetivo desta atividade foi alcançar de forma lúdica a participação das crianças do 4º e 6º ano, trabalhando a tabuada de forma leve e descontraída, contando com materiais disponíveis da escola e confeccionado por nós pibidianos. Além de aplicar os itinerários formativos que tivemos nas reuniões de formação dos alunos pibidianos, com o professor Dr. Henrique Sobral, que nos mostrou conteúdos sobre ludicidade, a importância dos jogos nas escolas, a importância das rodas de conversa como metodologia possível para poder fazer pesquisas e intervenções nos espaços escolares. Com isto, atingimos o objetivo de trazer formação escolar de qualidade para os alunos da comunidade, de forma leve e descontraída. E assim, aplicamos os princípios do PIBID, que são a formação com qualidade de professores para a Educação Básica brasileira.

3. Métodos utilizados

- Planejamento prévio;
- Reunião com todos os membros;
- Pesquisa de atividades lúdicas;
- Debate virtual de atividades lúdicas;
- Elaboração do relatório final em ambiente virtual.

4. Recursos utilizados

- Sirene;
- Folhas com perguntas e respostas;
- Matrizes com desenhos;
- Lápis de colorir.

5. Cronograma

- Ensaios virtuais com a equipe: 09/09/2023 e 16/10/2023;
- Planejamento e reunião virtual com a professora supervisora na escola: 11/09/2023;
- Dia da realização do evento: 27/09/2023 e 20/10/2023.

6. Relato da execução da atividade

Marcada data de realização das atividades, foram feitas reuniões online para a organização desta etapa, foram aplicadas em duas intervenções, sendo elas o “passa-repassa” com perguntas e respostas de acordo com a dinâmica de um aparato que já contava na escola, que ao ser acionado indicaria o responsável pela resposta, causando muita disputa e diversão entre os alunos, trabalhando a matemática sem aquela sensação de ser avaliado, levando-os a divertirem e aprender ao mesmo tempo. Foram trazidos alunos que já haviam terminado as atividades em sala de aula etapa, sendo alternados esse mesmo número de alunos por vez na atividade. Todos conseguindo um bom desempenho na tarefa estabelecida.

E a outra atividade aplicada sendo preparada pelo grupo de pibidianos, Aline, Gláucia, Vinícius e Simone, tomando todo o cuidado para não tomar muito tempo das aulas, preparamos um momento em que consta um tempo vago entre as atividades de aula da professora e as próximas atividade em sala de aula, chamamos essa etapa de “terminei e agora?”, direcionando os alunos para a biblioteca com seus lápis de cor para ajudar na tarefa, que era terminar cada lacuna do desenho com as cores da legenda e seus respectivos resultados. sendo assim obtivemos mais um momento de tratar a tabuada de forma atrativa para os alunos que sentem essa dificuldade quando se trata de matemática.

4.1. Sobre ludicidade

Ludicidade se refere a palavra lúdico, que está relacionada aos jogos, brincadeiras e demais atividades criativas, não se refere apenas ao ato de brincar e sim ao desenvolvimento e promoção de autonomia e espontaneidade das crianças através dela. Os benefícios da ludicidade também não estão restritos apenas aos espaços escolares, podendo ser desenvolvidos também pelos familiares, por exemplo, e em outros ambientes que compõem o cotidiano da criança.

Segundo Freud, a criança gosta mais de brincar não somente com brinquedos, mas tudo que está ao seu redor e através da imaginação e criatividade, um mundo de objetos, relações e sentimentos vai se ampliando e assim elas procuram a todo tempo compreender e elaborar as atividades, sejam elas jogos ou brincadeiras. As atividades lúdicas podem variar entre atividades

físicas e mentais e é uma importante forma para a criança desenvolver raciocínio lógico, com a finalidade de promover o aprendizado e desenvolvimento dos alunos de forma leve e descontraída.

Diante disso, o educador deve procurar não despertar o sentimento de competição, é fundamental estimular os alunos a criarem novas situações, variando os jogos, as relações entre o lúdico e as atividades de aprendizagem que são exercitadas na escola, de uma forma desarticulada. Por ser uma metodologia que afeta diretamente a parte física, mental, intelectual e emocional dos pequenos, a ludicidade deve ser trabalhada por meio de uma participação criativa, livre, íntegra, crítica, que possa promover a interação social.

Sua meta é a intensa responsabilidade de transformar e realizar modificações em diversos âmbitos da vida das crianças, como: autoconhecimento e confiança, desenvolvimento integral; comunicação e expressividade; relacionamento interpessoal; vida saudável; equilíbrio mental e tranquilidade.

7. Conclusão

Concluimos que o trabalho lúdico contribui para o desenvolvimento do estudante de maneira significativa, tendo em vista que se torna uma maneira divertida e prazerosa de aprender, promovendo a imaginação. Tudo isso pôde ser observado em todos os âmbitos educacionais no projeto desenvolvido na escola. Através das atividades desenvolvidas os alunos puderam ir além da formalidade e explorar a gama de benefícios do uso da atividade, onde os alunos tiveram a oportunidade de aprender novos conceitos, e se relacionam entre si estimulando seu raciocínio de forma descontraída. Daí a extrema importância de uma atividade lúdica no campo da Educação. E também para os próprios futuros professores formandos, que aprendem que recursos lúdicos são uma grande ferramenta para educar e promover o exercício de saberes dos alunos.

8. Anexos



Aline e Glaucia testando o equipamento da atividade - Arquivo pessoal



