



| | | | |
|-----------------|--|------------------|---|
| Título: | O LÚDICO E O ENSINO: Experiências Pedagógicas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência | | |
| Autores: | Carolina Lara Gruhn Rodrigues Kelly Sabrina Faleiro Daiane Lopes (orientadora) | | |
| Área | <input checked="" type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias | Dimensão: | <input checked="" type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação |

Resumo: Este trabalho visa apresentar algumas práticas pedagógicas desenvolvidas com uma turma de 7º ano, em uma escola municipal de Santa Cruz do Sul, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID UNISC. As atividades que serão relatadas foram planejadas com o intuito de trabalhar com o conhecimento, que estava sendo desenvolvido com a professora titular, de maneira lúdica, além de promover um aprendizado mais significativo para os estudantes. A primeira atividade em que utilizamos o lúdico como ferramenta pedagógica deu-se através de um Bingo. Os estudantes estavam estudando o conhecimento “Modos Verbais” (Indicativo, Subjuntivo e Imperativo) e “Tempos Verbais”. O jogo funcionou da seguinte forma: pedimos para os estudantes se agruparem, e cada dupla ganhou uma cartela, que continha diferentes verbos em diferentes modos. Através de desafios, como “verbo trouxe conjugado na segunda pessoa do singular”, os estudantes, após marcarem em suas cartelas, deveriam nos dizer em qual modo verbal e tempo verbal o verbo se adequava. Para maior incentivo, cada ganhador era recompensado com um prêmio. A segunda atividade desenvolvida foi realizada através da fixação do conhecimento “Tipos de Frases”, fazendo uso de uma brincadeira que consistia em: os estudantes escolherem, de modo aleatório, pequenos papéis dobrados de dentro de uma caixa. Após a escolha, os alunos deveriam classificar se a frase sorteada era afirmativa (ou declarativa), exclamativa, interrogativa (direta ou indireta) ou imperativa. Como instrumento de aprendizagem, entendemos que, através de uma atividade mais interativa e fora dos moldes tradicionais de ensino, os alunos interagem com os conhecimentos de forma dinâmica. De acordo com autores mencionados por Cotonhoto (2019), como Piaget (1978) e Vygotsky (1988), o ato de brincar pode ser estabelecido como uma maneira de interpretar e assimilar o mundo. Através das brincadeiras e jogos, as crianças desenvolvem as capacidades sociais, cognitivas e

afetivas, assim, construindo o conhecimento de maneira ativa. É importante pontuar que, nestas atividades, todos foram participativos e demonstraram gosto e interesse pelas tarefas propostas. Algo que vem sendo um desafio para todos os professores é, justamente, capturar a atenção e interação dos alunos. Então, através do PIBID, percebemos que, cada vez mais, é relevante novas maneiras de desenvolver os conteúdos, de forma que, para o estudante, o ensino seja além de decorar regras, mas sim algo que desperte o interesse para o estudo e para a aprendizagem ativa.

Referências:

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Constr. psicopedag.**, São Paulo , v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141569542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 29 ago. 2023.

CODAZZO, Sheila Tatiana Duarte; VIEIRA Mauro Luís. A Brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de seu desenvolvimento. Disponível em <<http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/html/v7n1a09.htm#as2>>. Acesso em: 29 ago. 2023

Link do Vídeo:

https://drive.google.com/file/d/1eTz7yfdym6-vkw66D2fHFBeVb0Kp6q_/view?usp=sharing