

## JOGO DAS SOMBRAS: O LÚDICO APLICADO NO FORMATO ONLINE NO PIBID

50

Ana Maria Silva<sup>1</sup>, Júlia Rosa dos Santos<sup>2</sup>, Daniela Delfim Cruz<sup>3</sup>, Viviane Kanitz Gentil<sup>4</sup>

1\*- Acadêmica da 3ª Competência do Curso de Pedagogia, Centro Universitário da Região da Campanha. E-mail: [ana01566358@gmail.com](mailto:ana01566358@gmail.com); 2- Acadêmica do 4º Semestre do Curso de Pedagogia, Centro Universitário da Região da Campanha; 3-Especialista em Educação e Diversidade Cultural- Universidade Federal do Pampa, 4 - Especialista em Alfabetização Universidade Castelo Branco; Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

**Resumo:** O presente trabalho é integrante de ações pedagógicas desenvolvidas em escolas municipais através do PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência), do Curso de Licenciatura em Pedagogia da URCAMP (Centro Universitário da Região da Campanha). Apresenta-se um recorte de atividade que integra o planejamento em módulo didático sequencial intitulado “Jogo das Sombras”, que teve como objetivo de auxiliar na alfabetização de crianças em anos iniciais de forma lúdica, e foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cívico-Militar São Pedro, com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, no mês de maio. A ação foi desenvolvida através de atividades remotas através da plataforma Google Meet. Como recurso didático utilizou um painel com as sombras selecionadas e demandou dos alunos interação através da escrita individual. Apesar da participação de poucos alunos, foi observada grande receptividade e empolgação dos participantes. Com esse trabalho foi concluído que a ludicidade é uma peça-chave para a aprendizagem e alfabetização de crianças em anos iniciais.

**Palavras-chave:** Jogo didático; alfabetização; ludicidade.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho é sobre a atividade intitulada de “Jogo das Sombras” desenvolvido por duas bolsistas participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) que foi proposto na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cívico-Militar São Pedro na cidade de Bagé (RS), envolvendo alunos de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental.

Os jogos quando utilizados no contexto escolar representam uma ferramenta lúdica e inovadora que auxilia na compreensão de diversos conceitos importantes (VENTURA; RAMANHOLE; MOULIN, 2016). Além disso, é de conhecimento geral que este é um método que ao ser utilizado no contexto educacional pode despertar o interesse dos alunos na participação em sala de aula e a interação com colegas e professores, gerando maior comunicação e o aprendizado através das reações dos educandos. Conforme afirma Cerqueira

(2006), é essencial que o educador compreenda que a aprendizagem ocorre sobre a influência da variável da personalidade, pois cada aluno reage de modo diferente aos diversos tipos de recursos pedagógicos, possuindo seus jeitos de aprender e interagir, devido a características do seu perfil.

Segundo Almeida (2014), os jogos infantis são imprescindíveis, pois proporcionam a exploração da realidade através da interação com o outro e de seus esforços para desempenhar tal tarefa de forma autônoma. Utilizar essa estratégia na educação auxilia na aprendizagem, tornando-a mais prazerosa e facilitando a assimilação dos conteúdos abordados, que ao serem absorvidos deste modo ressignificam a prática pedagógica.

O jogo das sombras foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar na alfabetização de crianças em anos iniciais de forma lúdica. Proporcionando, assim, melhorias nas habilidades de leitura, raciocínio lógico, autonomia e escrita dos educandos. Através do planejamento bem articulado das bolsistas, pode-se trazer riquíssimos aprendizados e maior aproveitamento dos alunos.

Para descrever o sentido da utilização dessa atividade como ferramenta auxiliar na alfabetização é necessário compreender o conceito de alfabetização. Segundo Freddi (2018), a alfabetização engloba os processos que envolvem a leitura e a escrita, como a decodificação do código escrito e a aquisição de demais habilidades necessárias. Deste modo, o aluno é alfabetizado quando possui a habilidade de compreender a língua oral e transformá-la em escrita. Além disso, também é importante que o educador compreenda a realidade em que se encontra o aluno, levando em conta que este está imerso em um processo de desenvolvimento.

A razão da escolha de tal jogo foi devido a possibilidade de estimular o aluno a refletir sobre o conteúdo presente na história da Dona Baratinha que foi trabalhada anteriormente e proporcionar a aquisição de novas habilidades importantes para a alfabetização. Ademais, por meio de jogos e brincadeiras é possível proporcionar vivências ao trabalhar com recursos lúdicos.

O uso da ludicidade proporciona a oportunidade de adaptação do aluno ao coletivo, auxiliando-o a identificar suas características, interesses, dificuldades e facilidades. Através dessa prática os alunos e as bolsistas puderam tornar sua relação mais próxima, o que demonstra como é fundamental o conhecimento do ensino lúdico para evidenciar como a aprendizagem pode ser prazerosa para ambos (KAHL, 2007).

52

## METODOLOGIA

A metodologia proposta neste trabalho envolve a interação universidade Escola, quando bolsistas do PIBID promovem ações pedagógicas através de projetos temáticos nas escolas. Todos os projetos são propostos com base em diagnóstico pedagógico realizado e a cada mês um novo módulo didático é proposto pelas acadêmicas, com orientação e acompanhamento da coordenadora pedagógica da Pedagogia e da supervisora da Escola.

O desafio inicial da atividade foi a comunicação prévia aos alunos, motivando sua participação no desenvolvimento da atividade, entendeu-se necessário informar previamente os alunos a respeito dos dados do encontro. Assim, um convite lúdico, antes de qualquer encontro é enviado através do grupo da turma no aplicativo What'sApp, meio de comunicação dos alunos com a professora e bolsistas.

A realização da atividade jogo das sombras foi proposta pela plataforma Google Meet, utilizando recursos de interação diversificados, o jogo didático e a teatralidade através da interpretação da personagem Dona Oncinha por uma das bolsistas. Tal modelo de atividade de alfabetização é apresentado em uma aula sincrônica, visando uma prática pedagógica eficiente e produtiva que estimula a criatividade dos alunos através da brincadeira.

No jogo utilizado há a formação de um tabuleiro com os recortes das figuras ilustrativas escolhidas juntamente com as respectivas sombras dos animais correspondentes. As palavras utilizadas como base para a prática são retiradas da história da personagem Dona Baratinha, as quais pertencem ao

grupo dos animais, tais como: Barata e Cachorro. Dando início ao jogo, a bolsista mostrar para a turma o tabuleiro das sombras, e de imediato pergunta a eles que animal conseguem identificar neste, surgindo assim a devida repercussão, interação e curiosidade entre os alunos. Conforme a obtenção de respostas, a bolsista preenche a lacuna do tabuleiro com a figura correspondente.

Após a realização do jogo, a atividade é finalizada através de uma solicitação de escrita das palavras presentes no painel das sombras. Através de tal prática, as bolsistas identificam as dificuldades e facilidades de escrita e reconhecimento de letras dos educandos, conferindo-os e identificando se exercem a atividade com autonomia.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para esclarecer os resultados obtidos na aplicação do Jogo das Sombras, abaixo foram descritas as observações das aplicadoras e as reflexões acerca da ação.



Figura 1. Convite da atividade enviado via WhatsApp

Conforme exposto na Figura 1, o convite desenvolvido foi elaborado utilizando recursos que remetessem a ludicidade e esclarecessem os dados do encontro virtual. O material foi enviado para a turma através do What'sApp no dia 28 de maio de 2021, dia do encontro e aplicação da atividade.



Figura 2. Screenshot de tela das mensagens enviadas juntamente com o convite via What'sApp



Figura 3. Screenshot de tela das mensagens enviadas após o envio do convite via What'sApp

Assim que foi enviado o convite, foi percebido que os alunos estavam empolgados para o encontro, o que foi concluído devido às respostas enviadas pelo grupo da turma no aplicativo What'sApp (como demonstram as Figuras 2 e 3), como um áudio de uma aluna que disse que estava com saudade das bolsistas e iria comparecer no encontro.

Conforme abordado anteriormente, a atividade realizada por bolsistas do PIBID Pedagogia foi desenvolvida de forma síncrona e online, formato que demanda dos educandos e de seus responsáveis a disponibilidade de recursos

que permitam o acesso à internet e conhecimentos para tal. Tais necessidades dificultam o acesso de muitos alunos nesse formato de ensino, o que explica a participação reduzida da turma.

No dia de aplicação, somente seis crianças entraram na vídeo chamada, representando cerca de 27% do total de alunos da turma. Apesar do número reduzido, a participação dos alunos demonstrou grande entusiasmo, curiosidade e receptividade com as bolsistas, marcados por questionamentos diversos sobre a personagem Dona Oncinha e as figuras presentes no jogo.

O uso do modelo síncrono online se mostrou como uma prática pedagógica eficiente e produtiva que gerou prazer nos alunos, visto que foram usados recursos variados para chamar atenção das crianças mesmo nessa modalidade. Cabe ressaltar que a execução de forma dinâmica e descontraída auxiliou na comunicação e criação de vínculos entre as bolsistas e os educandos participantes da prática.

Durante a explicação da atividade foi observado que os alunos compreenderam o que foi proposto com facilidade e, assim que as orientações foram passadas, ficaram ansiosos para participar. A aplicação do jogo obteve grande adesão dos participantes, que, logo após as figuras serem mostradas, declararam suas respostas com entusiasmo. Essa atividade de ligar cada animal a sua sombra permitiu que os alunos explorassem sua criatividade e estimulou a curiosidade acerca dos personagens ligados à sombra, além de proporcionar a interação entre a turma e as bolsistas.

Na etapa final, que compreendeu a escrita das palavras escolhidas, foi percebido que as crianças obtinham reconhecimento das letras e escreveram as palavras com facilidade e rapidez considerável. Neste momento, foi observado que alguns responsáveis que acompanhavam o momento tentavam auxiliar os alunos, porém foi perceptível que estes realizaram o solicitado com autonomia. Segundo Paro (2011), a autonomia deve ser construída pelo educando, e é preciso que os educadores compreendam como e quando devem intervir para que o aluno se sinta capaz de realizar atividades do seu modo e em seu ritmo.

Assim, apesar de ser compreensível o anseio dos responsáveis por suprir as necessidades de seus filhos, é preciso auxiliá-los a entender seu papel como rede de apoio.

## CONCLUSÃO

O uso de jogos didáticos na alfabetização representa grande potencial para o engajamento dos alunos na atividade e conseqüente aprendizagem. Desde antes da aplicação, ao enviar o convite, as bolsistas se sentiram acolhidas pela turma, o que facilitou a interação com os alunos. A atividade devido a sua adesão contemplou os objetivos propostos inicialmente, pois gerou empolgação para a realização da escrita e apurou a autonomia, raciocínio lógico e a orientação espacial dos participantes.

É importante ressaltar que a ludicidade através da utilização da personagem Dona Oncinha e de outras características como: entonação adequada, jogo didático e convite interativo proporcionaram sentimentos indispensáveis para uma aprendizagem satisfatória, a vontade de aprender e a compreensão do ambiente educacional como um local de diversão. Tais estratégias revolucionam o dia a dia dos educadores e tornam os objetivos possíveis.

Quanto à reflexão acerca da ação, foi observado que uma maior interação e anúncio ainda mais chamativos via grupo da turma no aplicativo What'sApp poderiam ser feitos em uma futura aplicação, visando alcançar um número maior de alunos. Porém, os demais itens presentes na aplicação da atividade se mostraram adequados ao público e planejados adequadamente pelas bolsistas.

O incentivo dado pela coordenadora e supervisora do PIBID se mostraram como ponto chave para o empenho durante a aplicação, servindo como fonte de ânimo para os passos iniciais a caminho da docência. Ademais, os resultados de sua aplicação incentivaram as bolsistas a continuar suas atividades e a

ampliar sua criatividade para o desenvolvimento de novas ferramentas de auxílio à alfabetização e demais recursos pedagógicos.

## AGRADECIMENTOS

57

O apoio da coordenadora Viviane Gentil e da supervisora Daniela Delfim foram fundamentais para o desenvolvimento da prática. Também se faz necessário agradecer à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo apoio financeiro que possibilita a realização de atividades como esta.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elaine Ribeiro. **O brincar na educação infantil das escolas de Piritiba/BA: o olhar docente.** 2014. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9670/1/2014\\_ElaineRibeiroAlmeida.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9670/1/2014_ElaineRibeiroAlmeida.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2021.

CARVALHO, A.M.C,et al.(org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: casa do psicólogo,1992. Disponível em: <<http://www.nucleodoconhecimento.com.br>> Acesso em 20 ago.2021

CERQUEIRA, Teresa Cristina Siqueira. **O professor em sala de aula: reflexão sobre os estilos de aprendizagem e a escuta sensível.** Psic, São Paulo , v. 7, n. 1, p. 29-38, jun. 2006. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-73142006000100005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-73142006000100005&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 20 ago. 2021.

FREDDI, Nadine. **Alfabetização e letramento: organizando o trabalho pedagógico.** 2018. Disponível em:<<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/handle/123456789/5201>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

KAHL, Karoline; LIMA, Maria Elza de Oliveira; GOMES, Izabel. **Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos.** 2007. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/view/5726>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

PARO, Vitor Henrique. **Autonomia do educando na escola fundamental: um tema negligenciado.** Educar em Revista [online]. 2011, n. 41. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-40602011000300013>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

58

VENTURA, Juliana Pacheco; RAMANHOLE, Sílvia Kátia de Souza; MOULIN, Monique Moreira. **A importância do uso de jogos didáticos como método facilitador de aprendizagem.** 2016. Disponível em: <[http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2016/anais/arquivos/0739\\_1418\\_01.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2016/anais/arquivos/0739_1418_01.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2021.