



## PROJETO PEDAGÓGICO: OFICINA DE LEITURA E CONSTRUÇÃO DE JOGOS NAS TURMAS DO 3º ANO

**Valdineia Neves da Silva**<sup>1</sup> – Escola Municipal Joaquim Dias Guimaraes  
**Maria Elvira Neves Nunes Donato**<sup>2</sup> – Colégio Pequeno Príncipe  
**Andreia Pereira dos Santos**<sup>3</sup> – Colégio Pequeno Príncipe

### Resumo

O lúdico na sala de aula é utilizado como instrumento para desenvolver uma aprendizagem significativa. Sendo assim, este resumo expandido visa apresentar maneiras de como a vivência de brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem e melhorar as práticas docentes. Essa pesquisa foi realizada na Escola Municipal Joaquim Dias Guimarães, situada no município de Guanambi-Bahia, com os alunos do 3º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa buscou trazer para a prática pedagógica diversas atividades que contribuem no desenvolvimento e aprendizagem do aluno, com enfoque maior nas disciplinas de Português e Matemática, onde percebemos a maior dificuldade dos alunos. Com o resultado da pesquisa, foi perceptível o interesse das crianças pelas atividades propostas e a evolução dessas durante o processo. Neste sentido, entendemos que quanto mais espaços lúdicos são proporcionados para a criança, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Jogos matemáticos. Raciocínio lógico

### INTRODUÇÃO

Brincar, de forma indireta, é um estímulo à aprendizagem, à formação do senso crítico, à cooperação, dentre outras habilidades. Introduzir e utilizar as atividades lúdicas na alfabetização dos anos iniciais proporciona o desenvolvimento afetivo, motor, intelectual e social da criança, pois através das brincadeiras elas conseguem expressar os sentimentos em relação a si e ao outro. Neste sentido, a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e

---

<sup>1</sup> Licenciada em Pedagogia pela UNOPAR, LODRINA/PA. Professora da rede pública Municipal de Guanambi, especialista em Educação do Campo pela UNEB, Campus XII, Guanambi/BA. Especialista em Gestão Escolar pela UFBA/ UAB, Autora, [v.aldineia2010@hotmail.com](mailto:v.aldineia2010@hotmail.com).

<sup>2</sup> Estudante do Ensino Médio do Colégio Pequeno Príncipe/Autora, [donatoelvira07@gmail.com](mailto:donatoelvira07@gmail.com).

<sup>3</sup> Mestra em Memória Linguagem e Sociedade pela UESB e Professora do Colégio Pequeno Príncipe/Orientadora, [deiasantosfk@hotmail.com](mailto:deiasantosfk@hotmail.com).



melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem, corroborando com o que diz Vygotsky (apud ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p. 177), *brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.*

Pensar o lúdico, no âmbito escolar é importante para entendermos como as crianças aprendem melhor por meio de brincadeiras. Mais do que definir a importância do lúdico, é fundamental que se tenha clareza do que se pretende com a ludicidade no processo de ensino. Neste sentido, cabe ao professor buscar para suas aulas jogos ou quaisquer atividades lúdicas que permitam a interação, diálogo, pertencimento, enriquecendo assim o currículo e oportunizando a aprendizagem por meio da natureza do ser criança.

O trabalho com projetos pedagógicos é uma constante nas instituições brasileiras, sejam elas particulares ou públicas, pela sua grande e fundamental importância no processo de ensino-aprendizagem; geralmente as escolas escolhem alguns temas específicos com uma metodologia diferenciada e interdisciplinar, fazendo uso do lúdico de forma que a aprendizagem possa acontecer de um jeito mais leve, sem perder a qualidade, assim como o nosso projeto Pedagógico “Oficina de Leitura e Construção de jogos nas turmas do 3º ano”.

Luckesi (2005) define a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. O autor pontua, ainda, que o lúdico é a melhor forma que a criança possui para se comunicar, sendo também um instrumento que possibilita à criança entender e conviver com outras crianças. Dessa maneira, percebe-se que as brincadeiras e as experimentações são essenciais para o desenvolvimento delas no contexto escolar, onde há a mediação do professor, para garantir que processo de aprendizagem seja prazeroso, qualificado e referendado pelas próprias vivências na escola.

## OBJETIVO(S)

Objetiva-se nesse resumo estendido trazer as reflexões feitas pela pesquisa, numa classe de 3º ano, a partir do desenvolvimento projeto pedagógico “Oficina de Leitura e Construção de



jogos nas turmas do 3º ano”, bem como dialogar com os professores alfabetizadores e comunidade acadêmica como o processo de construção da escrita e da competência leitora pode ser prazerosa a partir das atividades lúdicas, explorando a interação das crianças com as brincadeiras e jogos sob o olhar atento e reflexivo do professor.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, no qual orienta procedimentos de pesquisa sobre os objetos de estudos que requerem descrição e análises não numéricas de um determinado fenômeno. Assim, justifica-se sua utilização nesta investigação para evidenciar como as crianças relacionam-se com o contexto lúdico, com objetivos diversos, por meio de brincadeiras e jogos, com dados coletados a partir da observação. Essa pesquisa foi realizada na escola municipal Joaquim Dias Guimarães, situada no município de Guanambi-Bahia, com os alunos do 3º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental.

O projeto incluiu a criação de jogos interativos para engajar os alunos, com atividades diversas, como dinâmicas de nomes e jogos matemáticos, pega-varetas adaptados para ensinar conceitos como adição e subtração de maneira divertida, dentre outras. Além disso, foram construídos jogos, em parceria com a gestão pedagógica da escola, como amarelinha e bate-mão para estimular o desenvolvimento mental e corporal dos alunos. Os recursos, de fundamental importância para que as atividades fossem desenvolvidas foram selecionados e providos pela escola onde o projeto se desenvolvia.

## RESULTADOS/DISCUSSÃO

A pesquisa implementou atividades pedagógicas focadas em Português e Matemática para melhorar o aprendizado dos alunos. Ao iniciar a intervenção com a leitura e os jogos matemáticos, os alunos foram convidados a participar de uma dinâmica com os nomes. Os mesmos foram abordados com uma caixa e os questionados sobre as hipóteses do que eles achavam que havia dentro, logo eles disseram vários nomes que estavam dentro da caixa, ao abri-la se depararam com os próprios nomes, ao invés de objetos. Logo após, cada um pegou



seu nome e foram convidados a contar a história do seu nome para a turma. Foi um momento gratificante, pois os relatos dos alunos traziam suas histórias, sentimentos e curiosidades.

No segundo momento, foi apresentado o jogo pega-varetas, com as regras do jogo, bem como os valores de cada palito. A brincadeira foi desenvolvida, dividindo-se a turma em duas equipes e montando-se a tabela de contagem de uma maneira mais prática e divertida, e assim trabalhou-se adição e subtração a partir das pontuações das equipes de maneira lúdica.

Em outra aula, foi a vez do jogo pega-varetas usando palito de churrasco, pintamos as varetas de acordo com a instrução apresentada para a turma, confeccionamos o jogo juntamente com os alunos. E todo o “projeto pedagógico: oficina de leitura e construção de jogos nas turmas de 3º ano” desenvolveu-se a partir das brincadeiras apresentadas: amarelinha, bate-mão, esconde-esconde, polícia e ladrão, jogo da velha e tangram.

A ludicidade como brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da autonomia, socialização, criatividade e, decorrente disso, a interação entre os pares. Segundo Jean Piaget (1975), a criança é um ser dinâmico que opera com objetos e outros indivíduos, interagindo constantemente com a realidade, deste modo, o autor defende que os jogos auxiliam no processo de desenvolvimento da autonomia, onde a criança deixa lado o egocentrismo e passa a construir a lógica, cooperação e autonomia pessoal.

Os resultados mostraram que as crianças se desenvolveram e progrediram significativamente, demonstrando interesse em atividades dinâmicas que refletem seu cotidiano. Houve melhorias notáveis no raciocínio lógico, leitura, habilidades matemáticas, socialização e desenvolvimento sensorial.

## CONCLUSÕES

O artigo enfoca a importância do brincar no processo de aprendizagem das crianças, destacando que as atividades lúdicas não apenas proporcionam aprendizado de maneira divertida e significativa, mas também desenvolvem um senso crítico de justiça e respeito às regras. Os resultados do projeto reforçam o argumento que as escolas devem reconhecer e enfatizar o valor das brincadeiras no ambiente educacional, pois estas são fundamentais para o



desenvolvimento integral das capacidades das crianças. A pesquisa apresenta embasamentos reflexivos que destacam o papel essencial do brincar na formação do potencial crítico e no desenvolvimento infantil. No entanto, ressalta que, apesar da reconhecida importância das brincadeiras na vida das crianças, ainda há dificuldades advindas de processo de ensino arcaico a serem superadas para sua plena implementação dentro na escola, nas turmas de alfabetização, onde as crianças são tão somente crianças.

## REFERÊNCIAS

CUNHA, Conceição Maria da. Introdução: discutindo conceitos básicos. In: SEED-MEC, **Salto para o futuro: Educação de jovens e adultos**. Brasília, 1999.

LUCKESI, C.C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas**; 2005.

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**. Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B\\_vygotsky.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf).