

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO 2º DO ENSINO FUNDAMENTAL

Raquel da Conceicao Alves, Carlos Joabe Campello Carvalho Barros, Felipe Bandeira da Silva, Lara Rachel Tabosa de Souza, Tayane Kérlis Barros Ferreira, Claudio de Albuquerque Marques

O lúdico tem sido objeto de estudo de educadores a fim de discutir sobre o processo de motivação dentro da escola e da sala de aula. Segundo Almeida (1995), o lúdico é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois possibilita a exploração da autonomia e das múltiplas linguagens. Esta pesquisa objetiva descrever a ludicidade como uma estratégia de ensino e relatar o uso dos jogos na aprendizagem da Língua Portuguesa no 2º ano do Ensino Fundamental. Este trabalho é de caráter qualitativo e descritivo, pois busca relatar e caracterizar as metodologias lúdicas encontradas em âmbito escolar. Para consolidação dos fins, utilizamos como metodologia uma entrevista realizada com uma professora de Linguagens do 2º ano de uma escola particular, do município de Fortaleza, bem como uma observação na sala de aula nessa mesma escola, onde a professora utilizava o lúdico como método pedagógico. Mediante o exposto, a partir das observações realizadas durante a visita, verificou-se que um dos objetivos deste projeto foi alcançado, no que se refere à utilização de jogos no ensino da Língua Portuguesa. As salas eram divididas por disciplinas e todas eram equipadas com materiais didáticos e lúdicos relacionados à disciplina correspondente. Pela aplicação da entrevista e com o referencial teórico, nota-se a importância da função educacional de desenvolver a criticidade e a criatividade das crianças, suscitando e estimulando as suas capacidades, tornando-as participantes do processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, é imprescindível que a didática utilizada pelo professor contemple todas as características de desenvolvimento da criança, tais como cognitivo, social e motor, promovendo atividades que estimulem e exercitem todos esses aspectos.

Palavras-chave: LUDICIDADE. LÍNGUA PORTUGUESA. APRENDIZAGEM. ESTRATÉGIA DE ENSINO.