ISSN: 2358-8829

APRENDER BRINCANDO: O USO DA TV DO GATO XADREZ COMO RECURSO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Geane dos Santos Silva [1]
Alessandra Luzia da Silva Santiago [2]
Vanilson Carlos de Azevedo [3]
Rozineide Iraci Pereira da Silva [4]

INTRODUÇÃO

A educação dos anos iniciais do ensino fundamental demanda práticas pedagógicas que considerem o desenvolvimento integral da criança, valorizando estratégias que tornem o processo de ensino e aprendizagem, mais significativo, atrativo e participativo.

Nesse contexto o uso da TV do Gato Xadrez, confeccionada com material reciclável (caixa de papelão e papéis coloridos) ganhou destaque por favorecer a construção do conhecimento de forma prazerosa, estimulando a criatividade, a imaginação e o protagonismo dos educandos.

Dentre as diferentes metodologias utilizada destaca-se a utilização do recurso didático da TV do gato xadrez, confeccionada pela docente, inspirada no poema: O Gato Xadrez (Bia Vilela) que configura como uma ferramenta inovadora e acessível, pois este recurso permite a integração entre as diferentes linguagens-oral-visual e escrita, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação e expressão dos alunos.

Assim o referido artigo tem como objetivo refletir sobre a proposta “Aprender brincando”: O uso da TV do Gato Xadrez, como recurso lúdico no ensino fundamental anos iniciais, demonstrando suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades

[1] Mestranda em Ciências da Educação pela Christian Business School, geanesantossilva2012@gmail.com;
[2] Mestranda em Ciências da Educação pela Christian Business School, alelauraelucas@gmail.com;
[3] Mestrando em Ciências da Educação pela Christian Business School, vanilsoncarlos07@gmail.com;
[4] Professor orientador: Doutora em Ciências da Educação, Mestra em Ciências da Educação pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, e professora orientadora da Christian Business School-CBS. rozineide.pereira1975@gmail.com.

ISSN: 2358-8829

de leitura e escrita, bem como para o fortalecimento da autonomia, criatividade e interação entre os estudantes.

A proposta fundamenta-se na compreensão de que o lúdico não é apenas um momento de descontração, mas uma poderosa ferramenta pedagógica que potencializa a aprendizagem significativa. Conforme destaca Paulo Freire, o ensino deve ocorrer de maneira dialógica e significativa, valorizando as experiências e a participação ativa dos educandos no processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

O presente artigo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa; tendo como foco compreender as contribuições do uso da TV do Gato Xadrez, como recurso lúdico no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

A investigação foi desenvolvida em uma turma multisseriada dos anos iniciais do ensino fundamental considerando a realidade escolar do campo. Como procedimento metodológico adotou-se a pesquisa ação, uma vez que a proposta envolve a intervenção direta do professor-pesquisador por meio da aplicação de uma prática pedagógica lúdica.

O recurso didático utilizado consistiu na construção de uma televisão de papelão e folhas de papel coloridas, denominada: A TV do Gato Xadrez, inspirada na história / poema infantil “O gato xadrez” de (Bia Villela). A partir desse recurso e de um longo cartaz contendo a letra do poema e ilustração de um gato xadrez, foram realizadas diversas atividades que envolveram, contação de história, estímulo a leitura coletiva e individual, interpretação, reconhecimento de cores, identificação de rimas e repetições no texto, oralidade e produção textual, promovendo a participação ativa dos estudantes. Foi acrescentado na disciplina de artes o uso da dobradura de um gato, onde os estudantes escolheram cores de sua preferência para colorir o papel, antes de realizar a dobradura, desenvolvendo a sua criatividade e imaginação.

De acordo com Lev Vygotsky, o brincar possui papel essencial no desenvolvimento infantil, pois favorece a interação social, a imaginação e a construção do conhecimento. Nessa perspectiva, a ludicidade contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem significativos.

ISSN: 2358-8829

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do recurso pedagógico “TV do Gato Xadrez”, inspirado no poema: O Gato Xadrez de Bia Vilela, evidenciou resultados significativos no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. A proposta centrada no lúdico possibilitou maior engajamento e atenção dos alunos durante as atividades, favorecendo a participação ativa, a interação e o desenvolvimento da oralidade.

Observou-se que a “TV do Gato Xadrez” confeccionada com material reciclável (caixa de papelão) e papéis coloridos, despertou a curiosidade e o interesse dos estudantes, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e atraente. A narrativa visual e interativa contribuiu para a compreensão do conteúdo, especialmente no que se refere ao reconhecimento de cores, sequência lógica, memorização e interpretação de texto. Outro aspecto importante foi o estímulo a aprendizagem ativa. A proposta permitiu que os estudantes participassem de forma direta com o recurso utilizado, através do manuseio em rolar a sequência de cores, e paralelamente a leitura do texto acompanhada com a régua no cartaz com todos os estudantes.

Figura 1: Registros da apresentação do material confeccionado.





Em turmas multisseriadas o recurso mostrou-se ainda mais eficaz, pois possibilitou a adaptação das atividades conforme os diferentes níveis de aprendizagem presentes em uma sala heterogênea. Enquanto os alunos em processo de alfabetização exploravam aspectos mais básicos como identificação de letras, sequência de cores e memorização de rimas, os estudantes mais avançados desenvolveram habilidades de leitura fluente e produção textual escrita. A experiência com a TV do Gato Xadrez, demonstrou que recursos pedagógicos simples, podem promover aprendizagens relevantes e tornar o ambiente escolar mais dinâmico, inclusivo e motivador. De acordo com Jean Piaget, o conhecimento é construído a partir das experiências e da interação da criança com o meio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo evidencia que o uso da TV do Gato Xadrez, como recurso lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental se configura como uma estratégia pedagógica significativa, capaz de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Ao integrar elementos do brincar com práticas educativas, a proposta favorece o engajamento dos estudantes, estimula a imaginação e contribui para a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e prazerosa. Segundo José Carlos Libâneo, metodologias que valorizam a participação ativa do estudante tornam o ensino mais significativo e contextualizado as necessidades educacionais.

Observou-se que a utilização desse recurso promoveu maior participação dos estudantes, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades importantes como a oralidade, a criatividade, a atenção e a interação social. Em contextos de turmas multisseriadas especialmente, a ludicidade mostrou-se ainda mais relevante, pois possibilita a inclusão de diferentes níveis de aprendizagem, trabalhadas com o mesmo recurso pedagógico, respeitando o ritmo e as especificidades de cada estudante.

Palavras-chave: Alfabetização, Ludicidade, Aprendizagem, Recurso pedagógico.

REFERÊNCIAS

ISSN: 2358-8829

FREIRE, PAULO. Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: **Paz e Terra**, 1996.

VYGOTSKY, LEV S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

PIAGET, JEAN. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

LIBÂNEO, JOSÉ CARLOS. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.