

# LITERATURA, MÚSICA E JOGOS NA CONSTRUÇÃO DE SABERES<sup>1</sup>

HEIN, Ruth Patz<sup>2</sup>

ROSA, Cibele Tatiane da Silva da Rosa<sup>3</sup>

GOMES, Jusselane<sup>4</sup>

**RESUMO:** Este trabalho tem como propósito refletir sobre a prática pedagógica envolvendo as considerações e desafios encontrados no dia a dia em sala de aula. Momentos os quais requerem um olhar atento, com foco e preocupação com a aprendizagem significativa dos educandos. Refletir sobre a prática e buscar alternativas lúdicas fazem parte do nosso pensar. Possibilitar momentos de construção de novos conhecimentos a partir dos jogos, literaturas e músicas contribui com as metodologias em sala de aula para aprofundar conceitos a serem trabalhados e estimular os educandos a construir novos conhecimentos através de ludicidade. Acreditamos ser possível trabalhar de maneira lúdica com práticas que sejam significativas para os educandos e que envolvam as diferentes áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** Literatura, Música, Jogos, Aprendizagem.

**ABSTRACT:** This work aims to reflect on the pedagogical practice involving the considerations and challenges encountered in the day to day classroom. Moments that require a close look, with focus and concern with the learners' meaningful learning. Reflecting on practice and looking for playful alternatives are part of our thinking. Providing moments of construction of new knowledge from games, literature and music contributes with the methodologies in the classroom to deepen concepts to be worked and to stimulate the students to build new knowledge through playfulness. We believe it is possible to work in a playful way with practices that are meaningful to learners and that involve the different areas of knowledge.

**KEYWORDS :** Literature, Music, Games, Learning.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por finalidade demonstrar a importância que o lúdico representa no processo de ensino, colocando as atividades lúdicas como instrumentos de aprendizagens fundamentais, que levam os educandos a interagir, pensar, criar e recriar. Parte-se do pressuposto de que o lúdico, a partir de um conceito ampliado, é um importante elemento

---

<sup>1</sup> Artigo científico resultado de pesquisa bibliográfica com fundamentação teórica

<sup>2</sup> Graduada em Educação Física (UNIJUÍ) e Pós Graduada em Educação Musical (CENSUPEG) – Professora de Música no Município de Ijuí – [ruthpatzhein@yahoo.com.br](mailto:ruthpatzhein@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia (UNIJUÍ) e Pós graduada em Orientação e Supervisão Escolar (UERGS) – Professora de Anos Iniciais no Município de Ijuí – [cibeleknack@outlook.com](mailto:cibeleknack@outlook.com)

<sup>4</sup> Graduada em Pedagogia (UNIJUÍ) e Pós Graduada em Supervisão Escolar (UNINTER) – Professora Municipal de Ensino no Município de Ijuí – [jusselane.gomes@hotmail.com](mailto:jusselane.gomes@hotmail.com)

mediador na aprendizagem das crianças, visto que, como suporte à prática pedagógica, ele contribui para intensificar a construção dos saberes nas diferentes áreas do conhecimento.

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa bibliográfica com fundamentação teórica a respeito da prática educativa que permite aos educandos construir seus próprios conhecimentos de maneira lúdica, refletindo e buscando diversas alternativas.

A pesquisa justifica-se considerando a importância do trabalho interdisciplinar, integrando leitura, música, literatura e jogos com as demais áreas do conhecimento de uma maneira prática e dinâmica. Buscando atividades envolventes para que o educando construa e consolide conceitos de maneira lúdica.

O objetivo principal da pesquisa foi desenvolver diferentes metodologias e subsídios que permitam realizar e interagir com projetos interdisciplinares buscando estimular o aprendizado de maneira significativa e prazerosa. O estudo procurou responder as seguintes inquietações: Qual a importância do trabalho lúdico na sala de aula e suas contribuições no processo do ensino aprendizagem?

No decorrer do trabalho foram abordadas questões relacionadas à ludicidade envolvendo a leitura, a literatura, a música, os jogos pedagógicos e sua importância no processo de ensino aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

A realização desta pesquisa teve como objetivo responder questões levantadas em relação ao uso da ludicidade em sala de aula e sua contribuição no processo de ensino, colocando as atividades lúdicas como instrumentos de aprendizagens fundamentais para o trabalho interdisciplinar. Sobre o tema em questão foi realizada uma pesquisa bibliográfica buscando investigar os benefícios dessa temática para a construção do conhecimento da criança, levando-as a interagir, pensar, criar e recriar.

A partir das pesquisas teóricas constatou-se que essas técnicas contribuem para o desenvolvimento integral e a formação do educando, sendo este compromisso e responsabilidade de todos os educadores, promovendo ações que visam à aprendizagem e a

efetivação da proposta pedagógica da escola, com o objetivo de alcançar resultados satisfatórios no processo de ensino.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Sabemos que cada criança tem seu tempo de aprender, de construir seus conhecimentos, de desenvolver suas capacidades e superar suas dificuldades no processo de aprendizagem. Por isso cabe a nós educadores descobrir maneiras para auxiliar os educandos nesse processo. Ler e escrever torna-se indispensável para a vida, e é mágico esse momento quando os educandos realizam associações e descobrem esse mundo que encanta a todos.

Valorizar os conhecimentos e vivências que o educando relata é importante, pois ele sente-se estimulado a contribuir e expressar suas opiniões em sala de aula. Cada um tem sempre algo a contribuir sobre os assuntos trabalhados e precisamos permitir esse momento de trocas de experiências nesse ambiente que acolhe, e é rico em diversidade cultural.

Através do conhecimento o aluno poderá compreender e refletir sobre a sua realidade, transformando as suas atitudes e elaborando estratégias. Conforme Soares:

Alfabetizar é dar condições para que o indivíduo- criança ou adulto –tenha acesso ao mundo da escrita tornando-se capaz não só de ler e escrever, enquanto habilidades de decodificação e codificação do sistema de escrita com todas as funções que ela tem em nossa sociedade e também como instrumento na luta pela conquista da cidadania plena. (SOARES, 1998, p.33).

A criança aprende em diferentes ambientes: na rua, com a família, com os meios tecnológicos. A utilização de jogos, músicas, experiências, materiais concretos e pesquisas permitem ao educando vivenciar situações agradáveis que estimulem a construção de seu próprio conhecimento. A experimentação pode ser utilizada como um elo entre experiências que o aluno vivencia em sua vida e os conteúdos a serem apreendidos. É necessário que o educando saiba que a aprendizagem é importante para a vida e que os projetos surjam da curiosidade e façam parte do seu cotidiano, para que se tornem significativos para aprendizagem e que contribuam para superar as dificuldades.

Por meio do lúdico o aluno supera suas dificuldades, apropriando-se da linguagem, sendo ela oral e escrita, e encontra satisfação em descobrir um caminho interessante no

aprendizado. Para compreender as relações entre as atividades lúdicas, o desenvolvimento humano e a construção do conhecimento, é questão básica reunir na mesma situação, o brincar e o educar como mediadores na construção do conhecimento, com a garantia da possibilidade de resguardar uma proposta de educação inovadora e consciente, que só terá validade efetiva se o lúdico for usado de maneira significativa para o aprendizado da criança. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, é importante que as práticas pedagógicas:

Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança; Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical. (2010, p.25)

Nesse contexto a literatura infantil auxilia as crianças a desenvolverem-se emocionalmente e cognitivamente, levando educadores a repensarem sua prática e renová-la diariamente, deixando-a cada vez mais significativa para a criança de acordo com sua faixa etária. Conforme Silva (1992, p.57) “bons livros poderão ser presentes e grandes fontes de prazer e conhecimento. Descobrir estes sentimentos desde bebezinhos poderá ser uma excelente conquista para toda a vida”. Ainda, Zilberman acrescenta:

... a sala de aula é um espaço privilegiado para o desenvolvimento do gosto pela leitura, assim como um campo importante para o intercâmbio da cultura literária, não podendo ser ignorada, muito menos desmentida sua utilidade. Por isso, o educador deve adotar uma postura criativa que estimule o desenvolvimento integral da criança. (2003, p.16)

Contar e ouvir histórias deve fazer parte da rotina escolar, permitindo assim experiências de aventura e emoção na formação do leitor. Para Abramovich (1989, p. 16), “(...) escutar histórias é o início da aprendizagem para ser um leitor. É ter um caminho absolutamente infinito de descoberta e de compreensão do mundo”.

Ler histórias para crianças é poder rir, gargalhar e sorrir com as situações vividas pelos personagens é estimular o imaginário, a criatividade e permitir sonhar, voar, sentir, viajar com seus pensamentos naquele momento. “O ouvir histórias pode estimular o desenhar, o musicar,

o cair, o ficar, o pensar, o teatrar, o imaginar, o brincar, o ver o livro, o escrever, o querer ouvir de novo a mesma história ou outra”. (ABRAMOVICH, 1991, p. 23).

A contação de histórias se torna um momento sedutor, atrativo, envolvente e traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo, estimulando à desinibição, a oralidade, a criatividade e o senso crítico. Através da leitura acontece uma aproximação da criança com o adulto e também da criança com o universo da leitura.

Contudo, a de se considerar que o prazer da leitura nos livros de diferentes histórias foi perdendo seu espaço num mundo altamente tecnológico, onde as pessoas se comunicam muito mais virtualmente do que pessoalmente. Muitas famílias preferem que as crianças utilizem as tecnologias, pois assim não exigem seu tempo e atenção, com isso a criança está cada vez mais cercada de meios de comunicação, porém está cada vez mais isolada. Vive em seu mundinho de vídeo game, tablet, celular, computador e TV. As crianças já não brincam de faz de conta, de pega-pega, de roda, considerando que na escola elas encontram esse tempo para brincar de algumas brincadeiras com os amigos.

Então, contar histórias se torna um desafio, que muitas vezes apenas com um livro e a voz, tentamos transportar a criança a um mundo imaginário, de fantasias, de faz de conta, onde animais falam, existem fadas e bruxas, gnomos e gigantes, príncipes e princesas, prontos para encenarem as mais belas, enigmáticas, surpreendentes, engraçadas, tristes ou inesperadas histórias.

A literatura infantil nos permite explorar diversos gêneros textuais e também englobar os diferentes assuntos com outras áreas do conhecimento a serem trabalhadas. Essa prática possibilita aguçar a imaginação dos alunos e socializar experiências de leitura. Sabendo da importância da leitura os educandos são estimulamos a apreciar essa prática com prazer, com objetivo de contribuir no processo de construção do leitor.

Ao ler uma história à criança, também desenvolve todo potencial crítico. A partir daí ela pode pensar, dividir, perguntar, questionar [...] Pode se sentir inquieta, cutucada, querendo saber mais e melhor ou percebendo que se pode mudar de opinião [...] E isso não sendo feito uma vez ao ano[...] Mas fazendo parte da rotina escolar, sendo sistematizado, sempre presente – o que não significa trabalhar em cima dum esquema rígido e apenas repetitivo (ABRAMOVICH, 1991, p. 143).

Assim, Bakhtin (1992) expressa sobre a literatura infantil abordando que por ser um instrumento motivador e desafiador, ela é capaz de transformar o indivíduo em um sujeito ativo, responsável pela sua aprendizagem, que sabe compreender a realidade em que vive e modificá-la de acordo com a sua necessidade. Nesse contexto Abramovich ressalta:

É através de uma história que se podem descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outra ética, outra ótica... É ficar sabendo História, Geografia, Filosofia, Política, Sociologia, sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula... Porque, se tiver, deixa de ser literatura, deixa de ser prazer e passa a ser Didática, que é outro departamento, não tão preocupado em abrir as portas da compreensão do mundo. (2008, p.17).

O desafio é tornar o momento da contação ou da leitura, um momento de viagem, na qual a criança viverá cada momento da história, e sentirá na pele tudo aquilo que seu personagem favorito enfrentar. Estimulada a criança irá procurar por histórias divertidas, assustadoras, emocionantes, intrigantes, e quando encontrar um tempo livre vai aproveitar para realizar a leitura e vivenciar esse momento mágico.

Literatura infantil é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais e sua possível/impossível realização. (COELHO, 2000, p. 27).

A partir de diferentes histórias, podemos estimular o raciocínio, a criatividade da criança, incentivando-a e aguçando seu poder de criar e recriar situações de aprendizagem, além de ajudá-las a desenvolver a curiosidade e o senso crítico, visto que a leitura contribui no progresso da linguagem oral, permitindo à criança criar imagens mentais e expressar-se por meio da fala, nomeando e relatando o que sua imaginação idealizou. A escola deve proporcionar um ambiente que estimule o aluno a sentir interesse, questionar, levantar hipóteses, explorar perspectivas, encontrar soluções e testar suas próprias conclusões. (LAKOMY, 2018, p. 78).

Considerando a importância do lúdico, dentro desse contexto os jogos são ferramentas utilizadas que possibilitam momentos de socialização, integração, raciocínio, criatividade e

imaginação. Pois, o jogo pode propiciar a construção de novos conhecimentos, um aprofundamento das teorias trabalhadas ou ainda, a revisão de conceitos já apreendidos, onde os alunos depois de os aprenderem são desafiados a criar os seus próprios jogos e ensinar os colegas como jogar. Segundo Araújo:

É de fundamental importância o jogo na vida da criança, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (1992, p. 14).

Conhecendo o valor educativo contido nos jogos e brincadeiras, o educador tem a possibilidade de utilizar metodologias que alcancem as necessidades de seu aprendiz, de forma que este seja um sujeito ativo na construção de seu conhecimento. Através de situações significativas de aprendizagem é importante trabalhar com jogos de forma lúdica. Além disso, os jogos possibilitam aos alunos desenvolverem a capacidade de organização, análise, reflexão e argumentação, bem como atitudes relacionadas à responsabilidade e ao respeito às regras, oportunizando novas práticas com criatividade e dedicação.

[...] se concebermos o ensino da Matemática como sendo um processo de repetição, treinamento e memorização, desenvolveremos um jogo apenas como sendo outro tipo de exercício. Mas, se concebermos esse ensino como sendo um momento de descoberta, de criação e de experimentação, veremos o jogo não só como um instrumento de recreação, mas, principalmente como um veículo para a construção do conhecimento. (LARA, 2003, p.23).

As atividades com jogos são importantes na sala de aula, por apresentarem características desafiadoras para resolver problemas, proporcionando aos educandos momentos de reflexão e de descobertas de estratégias durante o jogo, criando autonomia para consolidar os conceitos. Conforme Friedmann,

O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo (1996, p. 65).

Nesse processo a escola tem um papel muito importante, o de propiciar momentos de interações e aprendizagens utilizando diferentes metodologias que busquem estimular os educandos a construir seus conhecimentos de maneira prazerosa, permitindo que exponham e criem suas hipóteses. As propostas precisam ser atrativas e os jogos fazerem parte da rotina pedagógica, pois o lúdico na sala de aula serve como instrumento para a construção e a consolidação dos conceitos estudados.

É importante que se considere nesse aspecto que não basta, por exemplo, levar um jogo para a sala de aula e utilizá-lo como um recurso lúdico somente, é preciso mais do que isto nesta aplicação pedagógica. É necessário ter objetivos propostos bem definidos sobre o que se quer alcançar no aprendizado das crianças. O jogo, quando bem elaborado poderá atingir diferentes objetivos e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Assim, devemos salientar para os nossos alunos que todo jogo, não é apenas um jogo, este tem um objetivo que deve ser alcançado.

Dentro desta perspectiva interdisciplinar a música também contribui no processo de aprendizagem como espaço de socialização, autodisciplina, sensibilidade, concentração, coordenação motora, expressividade corporal e memória. Para tanto, conforme Ferreira:

[...] é a sensibilidade às sonoridades, fazendo a ponte entre uma determinada disciplina escolar tradicional e a música. Em muitos momentos, será proposto o trabalho interdisciplinar para além de apenas música e uma única disciplina associada, o que favorece muito o desenvolvimento cognitivo e sensitivo do aluno. (2005, p.14)

Diante desse contexto, podemos vivenciar vários aspectos em que a musicalização desperta no aluno inúmeras experiências que ao ouvir/perceber, brincar/jogar, criar/imaginar, dançar/movimentar-se, lhe possibilita uma infinidade de aprendizagens no seu dia a dia. A música é, além da arte de combinar os sons, uma maneira de exprimir-se e interagir com o outro, e assim devemos compreendê-la (FERREIRA, 2005 p.17). Para tanto rodas cantadas, cantigas, movimentos corporais e jogos são ferramentas utilizadas neste processo, ou seja, a criança tem seu próprio repertório sua cultura, e a partir desde acrescenta estas vivências e experiências ao seu vocabulário auditivo e corporal dentro da música. Podemos ainda pontuar,

que no processo educativo a musicalização em suas relações com o mundo imaginário e seus conceitos desperta para o belo, ou seja, uma arte milenar.

Assim sendo, é necessário que o educador planeje suas aulas buscando diferentes recursos que estimulem a curiosidade, a imaginação, o gosto pelo aprender e a consolidação efetiva dos conhecimentos do aluno. Mesmo que o processo de ensino/aprendizagem não depende exclusivamente da metodologia adotada pelo educador, mas também de fatores externos que interferem na vida escolar, cabe a ele buscar alternativas que contribuam com o aprender nas diferentes áreas. Por isso são importantes esses recursos lúdicos que tem como principal objetivo a melhoria do processo de ensino/aprendizagem.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As possibilidades do aprender brincando são diversas e independem das áreas do conhecimento, por meio do lúdico são proporcionadas as crianças experiências novas na medida em que estas erram, acertam se reconhecem como capazes e ampliam seu raciocínio lógico. As atividades lúdicas que aliam desafios ao prazer de aprender devem fazer parte do processo de aprendizagem da criança. Jogos, literaturas e músicas são algumas das possibilidades de ampliar o uso do lúdico no aprendizado da criança, com atividades que despertam as vivências de um mundo de imaginação, criatividade e alegria na construção do processo ensino.

Nesse aspecto o lúdico assume importante papel didático como ferramenta pedagógica que pode ser usada no processo de ensino, desmistificando o papel do brincar, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um instrumento de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, transformando um conteúdo aparentemente desinteressante em algo envolvente e estimulador.

O brincar pode ser usado pelo educador em suas metodologias não apenas como um momento isolado no dia a dia da sala de aula, separando momentos de ludicidade dos momentos de aprendizagem, mas integrando ludicidade e recreação como mediadores no processo de alfabetização.

A esse respeito podemos afirmar que é necessário atuar no cotidiano escolar provocando novas situações de aprendizagens e desafios para a participação dos alunos na resolução de problemas, buscando consolidar os conhecimentos de maneira mais significativa.

Percebe-se assim que os alunos sentem-se mais motivados a aprender e a aprendizagem é consolidada de maneira mais eficaz.

É necessário inovar metodologias, dinamizar as aulas, trazer a criança o mais próximo possível e tocá-las com situações vividas nas histórias. Com certeza os objetivos vão sendo alcançados gradativamente, e percebe-se a alegria nos olhos do aluno durante a realização das atividades e na participação de cada um.

Conclui-se então que ao utilizar o lúdico no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, oportunizando a criança investigar e problematizar as práticas de maneira significativa e prazerosa, que pode ser ampliada para além da fase de alfabetização da criança. Através de esse novo pensar é possível proporcionar que o processo de aprendizagem da criança ocorra da forma mais natural, garantindo a ela maior confiança para enfrentar os desafios da nova etapa e construir aprendizagens significativas.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1989.

\_\_\_\_\_, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Editora Scipione, 1991.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

ARROYO, Miguel. **Ofício de mestre: imagens e auto-imagens**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2002.

BAKHTIN, Mikhail V. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Editora Moderna, 2000.

FERREIRA, Martins. **Como usar a música em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005. 4 ed.

FRIEDMANN. A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 2001.

LARA, I. C. M. **Jogando com a matemática**. São Paulo: Rêspel, 2003.

SILVA, Ana Araújo. **Literatura para Bebês**. Pátio, São Paulo, n.25, p. 57-59, Fev/Abr.2003.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.