



## **O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO NO PROJETO BOMBEIRO MIRIM.**

### **Educação Inovadora e Transformadora**

**Karen Cristiane Pereira de Moraes<sup>1</sup>**

**Aline Gomes Ilha<sup>2</sup>**

**Mariani da Cruz Rodrigues<sup>3</sup>**

### **RESUMO**

O Projeto Bombeiro Mirim, é um projeto vinculado a Corporação dos Bombeiros Militares, havendo em vários lugares do Brasil, em Santa Maria, o projeto é realizado no 4ª Batalhão de Bombeiros Militares desde do ano de 2005. Desta forma, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência na elaboração de uma atividade utilizando o lúdico no Projeto Social Bombeiro Mirim. O trabalho realizado no projeto foi uma gincana, onde os monitores, elaboraram atividades relacionadas com alguns conteúdos que seriam abordados durante o ano de 2017, as provas foram divididas em nomear seus grupos, prova de quebra-cabeça, onde tinham que relacionar os comandos de Ordem Unida a direção em que estes são executados, QUIZ, as perguntas tinham relação com temas sobre educação e saúde, combate a incêndio, primeiros socorros, dentre outros e um jogo de memória sobre violência onde os BM tinham que relacionar as figuras com o nome da violência, esta atividade antes de ser realizada foi conversado com os responsáveis dos alunos e estes autorizaram a realização. A experiência em realizar este trabalho foi válida não somente para os BM como para os monitores pois tiveram o desafio de realizar atividades fora da sala de aula adaptando os conteúdos refletindo sobre o trabalho lúdico em sala de aula.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; educação em saúde; projeto bombeiro mirim; gincana

---

<sup>1</sup> Mestranda em enfermagem e enfermeira voluntária no Projeto Bombeiro Mirim Universidade Federal de Santa Maria e k.cristy.p@hotmail.com.

<sup>2</sup> Graduanda em enfermagem e Monitora do Projeto Bombeiro Mirim, UFSM e aline.gomes1996@hotmail.com.

<sup>3</sup> Graduada em fisioterapia e Monitora do Projeto Bombeiro Mirim, UFSM, marianidacruzrodrigues@gmail.com.

## INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, o perfil dos estudantes tem se diferenciado, com isso a educação tem apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, tornando um desafio para a escola e docentes realizar atividades que vão além do método tradicional educacional. Aprender é um processo de assimilação de conhecimento e vivências que é iniciado no nascimento e desenvolvido ao longo da vida de cada indivíduo. Esse processo envolve por si só uma diversidade de fatores que ora se relacionam ao sujeito que aprende e ora ao contexto histórico, social e cultural vivenciado por ele (SILUK, 2014). Estamos em frequente aprendizado, buscando o que já sabemos para formular uma nova aprendizagem ou aperfeiçoar o ensino que já possuímos, esta aprendizagem ocorre de maneira pessoal, é individual e gradual, pois cada sujeito aprende conforme o seu ritmo e contexto social construindo e reconstruindo seu conhecimento diariamente.

Para Santos (2011, p.20):

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do auto conceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; o brincar e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo; intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento; o jogo é essencial para a saúde física e mental; o jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

O PBM, é um projeto vinculado a Corporação dos Bombeiros Militares, havendo em vários lugares do Brasil, em Santa Maria, o projeto é realizado no 4ª Batalhão de Bombeiros Militares (4ºBBM) desde do ano de 2005, sendo executado principalmente por Bombeiros Militares. Atualmente tem a coordenação de um 3º Sargento e um Soldado, esses ministram aulas voltadas ao treinamento de bombeiro, porém nos últimos 8 anos conta com a presença de uma voluntária civil enfermeira que ministra aulas de educação em saúde e monitores voluntários que

eram integrantes alunos do projeto e em sua maioria estão no ensino e alguns são graduando da área da saúde, estudantes de técnico em eletrotécnica e ensino médio, o que auxilia na qualidade do ensino, na aproximação com os integrantes e abrangência de mais temáticas. As aulas do projeto são ministradas aos sábados pela manhã no quartel do 4ª BBM em Santa Maria no período de março a novembro.

PBM, tem por finalidade desenvolver nas crianças entre oito e quinze anos a cidadania, a disciplina, aproximação com a rotina de um bombeiro, além de atividade física, educação em saúde e outras atividades lúdicas. O propósito é formar gerações comprometidas com a segurança em todos os seus aspectos (PBM, 2018). Desta forma, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência na elaboração de uma atividade utilizando o lúdico no Projeto Social Bombeiro Mirim.

O trabalho é um relato de experiência em que expõe as atividades de uma gincana, realizada no mês de abril de 2017, para crianças e adolescentes com idades entre 8 a 15 anos, onde os monitores, elaboraram atividades relacionadas com alguns conteúdos que seriam abordados durante o ano de 2017, as provas foram divididas em nomear seus grupos, prova de quebra-cabeça, QUIZ e um jogo de memória com a temática violência.

Freire (2000), defende os métodos da conscientização, da desalienação e da problematização e opõe-se à educação bancária na qual as pessoas são vistas como “recipientes” a serem “preenchidos” pelos conhecimentos dos que julgam educar. Para o autor, uma educação popular e verdadeiramente libertadora se constrói a partir de uma educação problematizadora, alicerçada em perguntas provocadoras de novas respostas por meio da dialogicidade.

O educador possui um papel importante como facilitador e mediador do desenvolvimento, da construção e reconstrução do conhecimento discente, o planejamento de atividades que empreguem metodologias ativas de ensino-aprendizagem deve ser encorajado. Deve-se considerar a organização do espaço utilizado enquanto sala de aula ou ambiente educativo, além dos recursos materiais e humanos (ARANTES-PEREIRA, 2014). Neste sentido, aprender de forma lúdica através de jogos e brincadeiras faz com a aprendizagem aconteça de maneira prazerosa, pois a criança além de brincar também está adquirindo conhecimentos.

## **DISCUSSÃO E RESULTADOS:**

A atividade realizada foi intitulada como “Gincana dos Saberes”, antes de realizar as provas os Bombeiros Mirins (BM) foram divididos em 4 grupos onde como primeira prova eles(as) tinham que nomear seus grupos e os responsáveis pelos BM que estavam assistindo a atividade escolheram, na sua opinião o nome mais criativo. Os nomes escolhidos pelas equipes foram: União dos Guerreiros, Desbravadores Mirim, Equipe Orange e Equipe Salva-Vidas, essa prova serviu para estimular a criatividade e o trabalho em equipe.

A segunda prova foi um quebra-cabeça, onde tinham que relacionar os comandos de Ordem Unida a direção em que estes são executados, a Ordem Unida é a primeira atividade da manhã que os BM's realizam ao chegarem no Projeto. O quebra-cabeça facilita as crianças identificarem os comandos e onde eles têm dificuldade na hora da execução. Segundo, Almeida (2006) o jogo de quebra-cabeça, é uma atividade lúdica que trabalha vários fatores de desenvolvimento do estudante. O Quebra-Cabeça é um jogo lúdico onde se podem desenvolver metodologias de ensino para uma aprendizagem diferente e interessante.

Como terceira atividade houve um QUIZ, onde os Monitores eram os moderadores e os BM ao ouvir as questões de verdadeiro ou falso tinham que dar a resposta aos moderadores e estes levantavam a placa sinalizando a resposta, vermelho para falso, verde para verdadeiro. As perguntas do QUIZ tinham relação com temas sobre educação e saúde, combate a incêndio, primeiros socorros, dentre outros.

O uso de atividades que viabilizam a ação e reflexão do educando torna um fator preponderante no ensinar e aprender; o quiz, é uma atividade que contribui eficazmente na construção de conhecimentos e no processo de avaliação do aluno, auxiliando a aprendizagem de maneira significativa lúdica (ARAÚJO et al., 2011). Para tanto, alguns estudos têm demonstrado que a aplicação do quiz em diferentes áreas do conhecimento, verificando a sua eficácia como recurso pedagógico que



motiva a ação dos estudantes e auxilia no processo de aprendizagem (ARAÚJO et al., 2011; SILVA et al., 2010).

A última prova foi um jogo de memória sobre violência onde os BM tinham que relacionar as figuras com o nome da violência, esta atividade antes de ser realizada foi pedi autorização dos responsáveis dos alunos para a realização dessa atividade. Esse é um tema delicado para ser tratado com crianças e adolescentes, mas é importante para que saibam identificar e como proceder em cada situação. Essa nova metodologia tem objetivo de focar a temática da violência de maneira a construir reflexões, não somente dos BM's como dos familiares em que realizaram a explicação e o objetivo da atividade, autorizando a atividade. O jogo de memória, permite que o educador exponha melhor o assunto, “quebrando” a rotina de uma aula expositiva e tradicional, o que facilita o processo de aprendizagem de conteúdo.

FREIRE, (1996) descreve que o docente deve transmitir o conhecimento buscando proporcionar ao discente a compreensão do que foi exposto e, ainda na reflexão do ensinar, não apenas transferir conhecimento, mas sim criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção, permitindo que o estudante dê um novo sentido, criando possibilidades, abrir oportunidades de indagações e sugestões, de raciocínio, de opiniões diversas.

Realizar um trabalho lúdico tem como principal finalidade favorecer o desenvolvimento da pessoa humana numa dinâmica de inter-atuação lúdica, estimulando o processo de estruturação afetivo-cognitivo da criança, socializa criativamente quando jovem e mantêm o espírito de realização no adulto (NILES e SOCHA, 2014).

## Considerações Finais

Pode-se concluir que a atividade lúdica realizada com os BM foi efetiva, onde todos participaram e relataram ter gostado de aprender os conteúdos de uma maneira diferente das aulas tradicionais expositivas que algumas vezes é necessária. A experiência em realizar este trabalho foi válida não somente para os BM como para os monitores que tiveram o desafio de realizar atividades fora da sala de aula adaptando os conteúdos refletindo sobre o trabalho lúdico em sala de aula.

Esta metodologia é importante no processo de ensino e aprendizagem, ampliando as possibilidades de desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo da estudante. O lúdico é uma engrenagem disparadora para uma educação de qualidade, e nesse processo o docente desempenha o papel de facilitador, mediador, descobrir/aprender que o lúdico nos possibilita.

Destaca-se a relevância da utilização dessa ferramenta, uma vez que contribuiu e facilita o processo de ensino aprendizagem, sendo que tal fator mostra-se como positivo e transformador de uma prática docente uma vez que há o envolvimento de todos os atores envolvidos.

As atividades lúdicas, é uma ferramenta que necessita estar mais presente durante o processo de formação das crianças e adolescentes, considerando que envolve uma participação mais ativa do discente em todos os momentos do processo. A metodologia tradicional é importante, porém, em algumas ocasiões, dificulta para o aluno expor e exercer seus aprendizados de maneira mais criativa e eficiente.

## REFERÊNCIA:

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2006. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 02 dez 2018.

ARANTES-PEREIRA C; FELDMANN MG; MASETTO MT. Projetos inovadores e a formação de professores: o caso do projeto da Universidade Federal do Paraná Litoral. (UFPR-Litoral). **Revista e-curriculum**. 2014. 12(1):1057-81.

ARAÚJO, G. H. M.; SILVA, A. S. C.; CARVALHO, L. A. S.; SILVA, J. C.; RODRIGUES, C. W. M. S.; OLIVEIRA, G. F. O quiz como recurso didático no processo ensino-aprendizagem em genética. In: 63<sup>a</sup> Reunião Anual da SBPC, nº 2176-1221, 2011. **Anais da 63<sup>a</sup> Reunião Anual da SBPC**. Goiânia, 2011. Disponível em: < <http://www.sbpcnet.org.br/livro/63ra/resumos/resumos/5166.htm>> Acesso em: 02 dez 2018.

FREIRE P. **Pedagogia do oprimido**. 29.ed. São Paulo (SP): Paz e Terra; 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários á Prática Educativa**. São Paulo, Paz e Terra, 1996 – Coleção Leitura.

NILES,R.P.J; SOCHA,K. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: R. Divulg. Cient.**, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014.

PROJETO BOMBEIRO MIRIM. **Projeto Bombeiro Mirim**. Disponível em <[projetobombeiromirimsm.blogspot.com.br](http://projetobombeiromirimsm.blogspot.com.br)> Acesso em 01 dez 2018.

SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SILUK, A.C.P (Org.) **Atendimento Educacional Especializado- AEE: Processos de Aprendizagem na Universidade**. 1Ed., 1 reimpr. Santa Maria: Laboratório de pesquisa e documentação- CE. Universidade Federal de Santa Maria: UFSM. 2014.



SILVA, J. M. A.; CANEDO, R. V.; ABRANTES, T. A. S.; SANTOS, R. T.; SOUZA, R. A.; UTAGAWA, C. Y. Quiz: um Questionário Eletrônico para Autoavaliação e Aprendizagem em Genética e Biologia Molecular. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Rio de Janeiro, Vol. 34, nº4: 607-614; 2010. Disponível em: Acesso em: 02 dez 2018.