



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DO  
MARANHÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - UEMA  
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAPECURU MIRIM - CESITA  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA PORTUGUESA E  
LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

**IRANILDE ARAUJO SOUSA**

**LUDICIDADE E LÍNGUA PORTUGUESA:** Contribuições, possibilidades e inserção  
para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental  
na Unidade de Educação Básica Itapecuru-Mirim

Itapecuru-Mirim

2022

**IRANILDE ARAUJO SOUSA**

**LUDICIDADE E LÍNGUA PORTUGUESA:** Contribuições, possibilidades e inserção para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do ensino fundamental na Unidade de Educação Básica de Itapecuru-Mirim.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras – Licenciatura em Língua Portuguesa e Literatura, da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus de Itapecuru Mirim – CESITA, para a obtenção do grau de licenciado em Língua Portuguesa.

Orientadora: Prof.º Me. Maria Lúcia de Souza Holanda

Itapecuru-Mirim

2022

Sousa, Iranilde Araujo.

Ludicidade e língua portuguesa: contribuições, possibilidades e inserção para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do ensino fundamental na Unidade de Educação Básica Itapecuru-Mirim / Iranilde Araujo Sousa. Itapecuru Mirim, MA, 2022.

68 f.

Monografia (Graduação) - Curso de Letras Licenciatura em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa, Centro de Estudos Superiores de Itapecuru-Mirim, Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientadora: Profa. Me. Maria Lúcia de Souza Holanda.

1. Ludicidade. 2. Leitura. 3. Escrita. 4. Ensino - Aprendizagem. I. Título.

CDU: 811.134.3:37(812.1)

**Elaborado por Giselle Frazão Tavares- CRB 13/665**

## IRANILDE ARAUJO SOUSA

**LUDICIDADE E LÍNGUA PORTUGUESA:** Contribuições, possibilidades e inserção para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do ensino fundamental na Unidade de Educação Básica de Itapecuru Mirim.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras – Licenciatura em Língua Portuguesa e Literatura, da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus de Itapecuru Mirim – CESITA, para a obtenção do grau de licenciado em Língua Portuguesa.

**Aprovada em: 28 /07/ 2022**

### BANCA EXAMINADORA



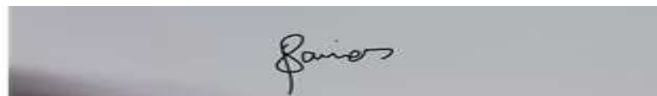
**Prof.º Me. Maria Lúcia de Souza Holanda (Orientadora)**

Universidade Estadual do Maranhão -UEMA



**Prof.º Dr . Antonio Ailton Santos Silva**

Universidade Estadual do Maranhão -UEMA



**Prof.ª Esp. Sherlene Regea Araújo Farias**

Universidade Estadual do Maranhão -UEMA

Dedicado primeiramente a Deus, aos meus pais, e a todos os amigos que estiveram comigo durante essa caminhada.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter dado oportunidade, saúde e força para eu ter chegado até aqui, superando os momentos difíceis encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais e familiares pelo carinho, apoio, toda compreensão e suporte dado durante essa graduação.

À professora orientadora Maria Lucia de Souza Holanda pela dedicação, incentivo e paciência com o qual foi guiado esse trabalho, com toda sua orientação acadêmica.

A Universidade, corpo docente e administrativo, que oportunizaram caminhos para a minha formação, e para tudo que aprendi ao longo dos anos do curso.

Por fim, a todos que de alguma forma, contribuíram para a construção desse trabalho.

*“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (Paulo Freire)*

## RESUMO

O presente trabalho monográfico tem como finalidade, trazer uma reflexão sobre a importância que a ludicidade tem como metodologia no ensino de língua portuguesa, e como sua inserção pode trazer contribuições significativas para o desenvolvimento da leitura e escrita. O estudo resulta de uma pesquisa de campo, tendo como público-alvo, alunos dos 6º e 7º anos da Unidade de Educação Básica Itapecuru-Mirim, sendo subsidiado por pesquisas bibliográficas. Levando em conta as diversas dificuldades encontradas no processo de ensino, sabe-se que é sempre necessário a adoção de práticas metodológicas que facilitem a aprendizagem, sendo assim a ludicidade ganha destaque por ser um recurso, que fortalece o raciocínio, promove a criatividade, e atua como estímulo. Dentre os teóricos que corroboram com o aprofundamento desse estudo, temos: Huizinga (2012); Rau (2013); Kishimoto (1994,2003); Vygotsky (1991); Almeida (2003); dentre outros autores que abordam sobre o tema. Partindo de uma pesquisa de natureza básica, tendo caráter descritivo e exploratório, resultante de uma abordagem quali-quantitativa, este estudo, tem como principal objetivo, ressaltar como a utilização do lúdico no ensino de língua portuguesa, pode trazer contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita. Com base nos resultados coletados, observou-se, que a ludicidade, apesar de não ser utilizada de forma assídua, traz diversos benefícios no campo da aprendizagem, e que nessa fase de ensino existem inúmeras possibilidades para que sua inserção e aplicabilidade influenciem num melhor desenvolvimento da leitura e escrita.

**Palavras-Chave:** Ludicidade. Leitura. Escrita. Ensino-aprendizagem.



## **ABSTRACT**

The present monographic work has as purpose, bring a reflection on the importance that the playfulness has as methodology in the teaching of Portuguese language, and how its insertion can bring significant contributions to the development of reading and writing. The study results from field research, having as its target audience, 6th and 7th grade students of the Basic Education Unit Itapecuru- Mirim, being subsidized by bibliographic research. Considering the various difficulties encountered in the teaching process, it is known that it is always necessary to adopt methodological practices that facilitate learning, and thus the playfulness is highlighted as a resource that strengthens reasoning, promotes creativity, and acts as a stimulus. Among the theorists that corroborate with the deepening of this study, we have: Huizinga (2012); Rau (2013); Kishimoto (1994,2003); Vygotsky (1991); Almeida (2003); among other authors who address the theme. Starting from basic research, with descriptive and exploratory nature, resulting from a quali-quantitative approach, this study has as main objective to highlight how the use of play in teaching Portuguese language can bring contributions to the development of reading and writing. Based on the results collected, it was observed that playfulness, although not assiduously used, brings several benefits in the field of learning, and that at this stage of education there are numerous possibilities for its insertion and applicability to influence a better development of reading and writing.

**Keywords:** Playfulness. Reading. writing. teaching-learning.

## **LISTA DE TABELAS**

TABELA 1 – DADOS SOCIODEMOGRÁFICOS ..... **39**

TABELA 2 – QUESTIONÁRIO APLICADO A DOCENTES ..... **40**

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Gráfico 1 – Resultado da pergunta 1 aos discentes .....	<b>45</b>
Gráfico 2 – Resultado da pergunta 2 aos discentes .....	<b>46</b>
Gráfico 3 – Resultado da pergunta 3 aos discentes .....	<b>47</b>
Gráfico 4 – Resultado da pergunta 4 aos discentes .....	<b>48</b>
Gráfico 5 – Resultado da pergunta 5 aos discentes .....	<b>49</b>
Gráfico 6 – Resultado da pergunta 6 aos discentes .....	<b>50</b>
Gráfico 7 – Resultado da pergunta 7 aos discentes .....	<b>51</b>
Gráfico 8 – Resultado da pergunta 8 aos discentes .....	<b>52</b>

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA .....</b>	<b>16</b>
<b>3. A LUDICIDADE COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1. O lúdico no contexto de ensino e aprendizagem do Ensino Fundamental II .....</b>	<b>22</b>
<b>4. LUDICIDADE COMO PRÁXIS EDUCATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA .....</b>	<b>26</b>
<b>4.1. A importância do uso dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da comunicação e expressão em Língua Portuguesa .....</b>	<b>28</b>
<b>5. AS METODOLOGIAS DE ENSINO E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA .....</b>	<b>31</b>
<b>5.1. As contribuições da ludicidade para o processo de aquisição da Leitura e escrita .....</b>	<b>32</b>
<b>6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>36</b>
<b>6.1. Caracterização da pesquisa .....</b>	<b>36</b>
<b>6.2. Descrição do corpus .....</b>	<b>37</b>
<b>6.3. Procedimentos de análise .....</b>	<b>38</b>
<b>7. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>39</b>
<b>7.1. Análise de questionário aplicado a docentes .....</b>	<b>40</b>
<b>7.2. Análise do questionário aplicado aos discentes .....</b>	<b>45</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	
<b>APÊNDICES</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino de língua portuguesa, pode ser considerado um dos campos mais desafiadores a ser trabalhado. Como o conhecimento está em constante transformação, e no processo de aprendizagem os indivíduos têm diferentes níveis de desenvolvimento, é necessário a utilização de práticas metodológicas que auxiliem no processo de ensino, principalmente no que se diz, respeito à leitura e escrita, que são aquisições essenciais para a obtenção de sucesso em diferentes áreas. É a partir desses pressupostos, que se dá destaque a ludicidade como uma metodologia, que pode trazer contribuições significativas em todo o contexto de ensino.

Tendo sua origem na palavra latina ludus, o conceito de ludicidade, pode se referir ao uso de jogos e brincadeiras, (Dartner,2006 p. 25), podendo até mesmo ter significado mais abrangente, já que seu contexto não se limita somente a essas atividades. Pode-se assim compreender que:

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008, p.1).

A inserção do lúdico em contextos educacionais, pode ter caráter facilitador de aprendizagens, pois além de ajudar na criação de um ambiente mais atrativo para o aluno, as influências adquiridas pelo corpo e mente, acabam fortalecendo a interação e compreensão, e a maioria das atividades propostas podem despertar o raciocínio, é nesse cenário, que esses fatores vão ser cruciais para fortalecer a prática e desenvolvimento da leitura e escrita, que é o espaço onde persistem diversas dificuldades, necessitando de ações que colaborem para melhorar a qualidade do ensino, assim através da pesquisa de campo, e do fortalecimento de ideias a partir da percepção de diferentes autores, busca-se fazer um estudo aprofundado em torno dessa temática.

Diante de todo esse contexto, esse estudo, tem como principal objetivo, ressaltar como a inserção da ludicidade no ensino de língua portuguesa, pode trazer contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita em turmas dos 6º e 7º anos da Unidade de Educação Básica Itapecuru-Mirim.

Assim através dos objetivos específicos buscou-se: identificar de que modo a ludicidade pode estar presente na disciplina de língua portuguesa, verificar a concepção dos professores quanto ao uso desse método como prática pedagógica no trabalho com leitura e escrita, e analisar como se dá, a receptividade dos alunos frente a utilização desse método.

Partindo da análise dos processos de ensino, com alunos dos 6º e 7º anos, sendo duas turmas de cada fase, na Unidade de Ensino referida, e levando em conta as dificuldades enfrentadas quanto ao desenvolvimento da leitura e escrita, percebe-se que para uma aprendizagem significativa, é necessário a utilização de diferentes metodologias. Como o ensino ainda é pautado somente em métodos tradicionais que acabam não fortalecendo as habilidades dos discentes, foi colocado em pauta o seguinte questionamento: A ludicidade como metodologia, inserida no ensino de língua portuguesa, pode contribuir para o desenvolvimento da leitura e escrita?

Buscando possíveis respostas para esses questionamentos, esse estudo foi dividido em sete seções, do qual, na segunda seção, expõe-se uma análise sobre o contexto histórico da ludicidade, e os aspectos que influenciaram na sua utilização na educação. Na terceira seção, é dado enfoque a ludicidade como um recurso didático pedagógico, sendo assim, parte da contribuição de autores como Kishimoto (1994), Maluf (2008), dentre outros, para fundamentar que o uso desse recurso, pode ter um papel transformador no processo de ensino e aprendizagem, assim como também pode representar um método relevante no ensino fundamental II.

Na quarta seção versa-se sobre a ludicidade como práxis educativa no ensino de língua portuguesa, e as contribuições para a respectiva disciplina, deixando claro assim, que quando o professor de Língua Portuguesa inova em seus métodos, acaba criando um ambiente de estímulo à aprendizagem. No subtópico, destaca-se os jogos e brincadeiras como fatores essenciais para a comunicação e expressão.

Na quinta seção aborda-se sobre as metodologias de ensino, utilizadas no trabalho com o desenvolvimento da leitura e escrita, ressaltando assim, como podem ser benéficas para esse processo, vindo também dá destaque a ludicidade em todo o contexto de desenvolvimento dessas aquisições, e evidencia atividades que podem ter utilidade nesse cenário.

Na sequência, a sexta seção trata-se dos procedimentos metodológicos como forma de demonstrar as etapas desenvolvidas para elaboração deste estudo, seu delineamento, tipologia, método de coletas de dados e suas análises, tal como as técnicas utilizadas e os instrumentos de pesquisa.

Esta pesquisa monográfica teve em sua metodologia, uma abordagem bibliográfica, buscando como base, as concepções de diferentes teóricos que evidenciam a importância da ludicidade no campo de ensino. Para um melhor aprofundamento desse estudo, foi utilizada uma pesquisa de campo, na Unidade de Educação Básica Itapecuru-Mirim, trazendo uma análise de caráter descritivo e exploratório, e com uma abordagem quali-quantitativa.

Na sétima seção, como forma de estabelecer a qualidade da pesquisa em questão, apresenta-se os resultados e discussão. Tem como objetivo, demonstrar uma análise sobre os resultados da pesquisa realizada na escola Unidade de Educação Básica de Itapecuru-Mirim. Praticada com docentes e discentes, nas turmas do 6º ano e 7º ano, tendo como principal instrumento, a aplicação de questionários com questões a respeito da utilização da ludicidade em sala de aula, e suas contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita.

## 2. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA

O lúdico atualmente, pode ser considerado uma grande ferramenta, que vem trazer contribuições significativas para o processo de ensino-aprendizagem, em diferentes áreas da educação. Os métodos de ensino, que possuem esse caráter, vão ser responsáveis por facilitar o aprendizado, trazendo para o ambiente de ensino interação e maior motivação, fatores que vão contribuir diretamente para o desenvolvimento cognitivo. Apesar de hoje serem reconhecidos os benefícios que a inserção do lúdico traz para o campo educacional, nem sempre ocorreu assim, necessitou-se de muitas transformações e apresentações de opiniões, em que diversos pensadores e filósofos se dedicaram a comprovar esses benefícios.

A ludicidade, se associada à sua origem, está relacionada ao brincar e ao jogar, e desde os tempos mais antigos já estava presente no dia a dia dos seres humanos; atividades simples, como o saltar, dançar, já eram representações lúdicas, que com o passar dos tempos, e acompanhando o desenvolvimento social, passaram a ter caráter pedagógico. Ao analisar como a ludicidade se desenvolveu dentro da sociedade, fica evidente que a sua presença sempre acompanhou o ser humano, desde as sociedades primitivas já era possível observar suas manifestações. De acordo com Huizinga (2012, p. 33) a começar pelas atividades simples, que visavam satisfação imediata, a caça por exemplo, já vinha na maioria das vezes assumindo uma forma lúdica.

Assim, no cenário de sobrevivência do homem, o lúdico já se fazia presente, ao analisar suas principais representações, temos os jogos como um exemplo, do que a muito tempo vem sendo manifestado em diferentes culturas, pode-se então considerar o jogo como uma das atividades mais utilizadas em diferentes contextos, pois ainda seguindo as concepções de Huizinga, é possível afirmar que:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo (HUIZINGA,2012, p.01).

O jogo assume assim um papel importante dentro da sociedade, sendo anterior as civilizações já que até os animais, buscavam maneiras de se divertir, porém o



homem é o único, que tem a capacidade de fazer suas recriações e adaptações, sendo capaz de criar suas próprias regras, e garantir seus benefícios, é devido a essa adaptação que se pode, por exemplo, associar a ludicidade à educação.

Em meados de 367 A.C, Platão, destacou a importância da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças (ALMEIDA, 2003). Dessa forma, pode-se considerar, que já havia preocupação em inserir no dia a dia das crianças essa ferramenta, pois era considerada eficaz para a formação dos pensamentos e da personalidade.

A valorização da ludicidade partiu também da visão de Aristóteles, este acabou destacando que os jogos eram mais que diversão e, que de certa forma seria a preparação para a vida adulta e para a inserção na sociedade (ARISTÓTELES, 1991).

Apesar dos ideais de diferentes pensadores valorizarem o lúdico como ferramenta importante tanto para a aprendizagem quanto para a vida, a utilização desse método nem sempre foi recebido com uma visão positiva. No período da Idade média, com a dominação da Igreja católica, atividades de caráter lúdico não eram bem aceitas, os jogos por exemplo, sofreram uma certa depreciação. “ Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos, imorais e sem nenhuma significação”(ALMEIDA, 2003,p.20).

Outra situação desse período que não beneficiou a ludicidade em diferentes aspectos foi a visão sobre infância, os contextos dessa época acabaram trazendo uma desvalorização dessa fase. A criança era preparada para rapidamente adentrar ao mundo adulto, sendo assim não tinha tratamento diferenciado, tudo girava em torno de uma preparação para o alcance da independência. Saliente Ariés, que:

[...] De criancinha pequena, ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude, que talvez fossem praticadas antes da idade média e que se tornaram aspectos essenciais das sociedades evoluídas de hoje. (ARIÉS, 1981, p.10).

Todo esse contexto acabou afastando a criança do universo lúdico seja em suas vivências cotidianas, quanto no contexto educacional. No entanto, as concepções a respeito dessas atividades, acompanhavam a maneira como a

infância era vista pela sociedade. A partir do século XVII ocorreu um progresso na visão sobre a infância. Segundo Ariés (1981, apud WAJSKOP (2007, p.20):

Os jogos e a educação se identificaram, principalmente após o século XVII, a partir dos pedagogos humanistas, dos médicos iluministas, em sua reação antiescolástica e anticlerical e dos primeiros nacionalistas. Tal revolução foi comandada pela preocupação com a moral, a saúde e o bem comum, tendo como alvo principal a infância, cujo investimento educacional aparecia como uma panaceia de todos os males.

Foi a partir desse período, que a visão sobre a infância passou a ser alterada, dessa forma, a criança foi direcionada à escolarização e separada dos adultos, devido a preocupação com seu bem-estar social. No entanto, segundo o autor supracitado foi somente a partir do final do século XIX, que a criança passou a ser valorizada, e reconhecida como tal. Com o passar dos tempos, o reforço da valorização da infância, abriu possibilidades para que retornasse ao ensino educacional projetos que compreendiam a ludicidade como uma ferramenta significativa para despertar o interesse, e assim passaram a ser implementados nas escolas.

O desenvolvimento do lúdico e sua associação à educação, ocorria de acordo com a história de cada cultura, no Brasil o avanço do uso do lúdico teve suas particularidades. A formação do país é fruto da miscigenação, então, as representações que temos, de jogos, brincadeiras, músicas, são vindas dos negros, indígenas e portugueses, onde cada um deixou um pouco de suas características.

Negros e indígenas, tinham o lúdico aliado as suas práticas de sobrevivência, criando até mesmo seus próprios brinquedos, diferente dos portugueses, que utilizavam para fortalecer o intelectual. (SANTANNA. 2011). A junção desses povos em um só território, contribuiu, para a criação dos modelos de brinquedo e brincadeiras que temos no Brasil. Apesar da Igreja católica tentar extinguir essas atividades desse campo na educação brasileira, ocorreram movimentos que tentaram transformar a estrutura de ensino, fazendo assim, surgir novas propostas, que buscaram modificar o sistema educacional e foram responsáveis pela liberdade existente quanto a inserção de diferentes metodologias.

### 3. A LUDICIDADE COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO

No campo educacional o processo de ensino-aprendizagem pode ser descrito como um conjunto de troca de saberes entre docentes e discentes, onde o principal objetivo a ser alcançado deve ser a ampliação do conhecimento contínuo. Nesse contexto cabe ao educador ser um mediador, que nas práticas pedagógicas, busca sempre a aplicação de diferentes recursos didáticos, se planejando para saber de que maneiras pode colaborar para melhorar a qualidade do ensino. Assim Souza (2007) diz que:

O professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didático-pedagógicos que estão ao seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com os alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo. Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina (Souza 2007, p. 111).

No processo de ensino, o professor deve assim, estar preparado para analisar a realidade que seus alunos estão inseridos e quais suas dificuldades, para que possa utilizar seus recursos didáticos de acordo com as necessidades. O primordial é tentar ir além da simples apresentação de conteúdo de uma forma automática, o trabalho educativo necessita da compreensão, de que cada um, possui uma forma singular de aprender, onde uns tem facilidade, e outros tem dificuldades, é partindo dessa perspectiva que diferentes métodos podem ser adquiridos, dessarte, trazer a utilização da ludicidade para contextos reais do processo educativo, vem trazer contribuições que vão beneficiar o estudante em contextos que vão além da escola.

De acordo com Maluf:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens (MALUF, 2008, p.42).

A forma como o ensino alcança um progresso, quando métodos diferenciados são utilizados, serve para ressaltar, o quanto o lúdico tem papel significativo no

campo de aprendizagem, e quanto mais fazem utilização, fica perceptível o quanto tem relevância para o progresso social e cognitivo. Das atividades lúdicas que mais podem ser aproveitadas em distintas perspectivas, os jogos representam uma grande proposta, pois a cada dia estão sendo aprimorados, e trazê-los para a escola pode ser um grande avanço. Conforme Kishimoto (2003):

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo[...] (KISHIMOTO, 2003 p. 26).

A implementação dos jogos na escola, abre portas para um universo de diferentes possibilidades educacionais, sendo um incentivo para a criatividade, coordenação e memória, principalmente por contribuir para a interação. Por esse motivo, outras aquisições podem ser beneficiadas, como o desenvolvimento da leitura e escrita, que representam as capacidades, que mais são favorecidas.

Pelo fato de incentivar a socialização, o lúdico pode também, colaborar para um ambiente, que faz da relação escolar, um estímulo de aprendizagem. Segundo Cunha (1994, p.56), “por meio do brincar desenvolve-se também a possibilidade de um aprendizado mais eficaz, posto que o indivíduo se sente estimulado, livre. Isso propicia seu desenvolvimento cognitivo”.

Esse desenvolvimento cognitivo torna-se possível, devido ao ambiente agradável que é proporcionado e, a interação criada, o que colabora diretamente para o desenvolvimento da linguagem. Quanto mais contato social o aluno tem, maior o seu acervo de palavras, e quanto melhor a linguagem oral se desenvolve, mais se abre caminho para o desenvolvimento da leitura.

Não é somente nesses aspectos que inserir os jogos vem trazer facilidades, em diferentes áreas, tudo que é lúdico pode ser considerado um facilitador de aprendizagem, que vai da infância a idade indefinida, o que falta, é que seja superada a visão, de que tudo relacionado esse assunto, tem como significância somente a diversão, e que não traz nenhum resultado positivo para o desenvolvimento do educando e escolar.

A respeito disso, complementam Schultz, Muller e Domingues (2006, p. 4), que “alguns pais não entendem a importância das atividades lúdicas na escola, exigindo conteúdos escritos nos cadernos, o que vem a dificultar, em alguns casos, o avanço dessas atividades”. Essa situação exige, que todo o corpo docente, traga para os seus projetos, maneiras de apresentar os benefícios que esses recursos pedagógicos trazem ao serem utilizados em sala de aula, para que assim, todos os envolvidos, tenham noção, de que seu uso, parte de princípios que buscam viabilizar o conhecimento. Como corrobora Santos (1997):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12).

De acordo com as ideias supracitadas, fica evidente, que os métodos lúdicos que colaboram para a aprendizagem não podem ser limitados a determinadas fases, já que Independentemente da idade que se encontra o indivíduo que está aprendendo, trabalhar ludicamente é sempre necessário, o campo educacional vem carregado de adversidades, onde nem todos seguem o mesmo ritmo quanto a absorção de diferentes conteúdos, assim um ambiente que estimule a criatividade, é de extrema relevância em qualquer área de ensino. Mediante o exposto, fica claro que para a obtenção de bons resultados, é necessário que os envolvidos se sintam motivados, e essas estratégias que facilitam a compreensão, vão dar suporte para o professor e aluno.

As estruturas de ensino, possuindo capacidade de associar a recreação com as tarefas escolares, são um componente considerável para o desenvolvimento de um estudante e, tem papel fundamental para influenciar no hábito da leitura, pois desde o processo de alfabetização a utilização de tudo que envolve brincadeiras e jogos são de grande valor para a formação cultural e intelectual, fazendo com que diferentes habilidades sejam mantidas até a adolescência. Conforme afirma Negrine (1994):

As contribuições do jogo no desenvolvimento global da criança é que todas as dimensões do jogo estão intrinsicamente vinculadas e a inteligência, a afetividade, a motricidade, e sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária

para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança( NEGRINE, 1994, p .19).

Portanto, todas as ações que são realizadas que envolvem jogos e brincadeiras trazem contribuições que vão além do desenvolvimento escolar, em diferentes aspectos, o indivíduo internaliza as informações com mais facilidade. O educando possui a competência de despertar nos alunos a curiosidade, o desejo de buscar conhecimento, de analisar e formar opinião própria.

Mais importante que o tipo de atividade, é a forma como é orientada e experimentada, partindo desse ponto de vista, é papel da escola, considerar essas atividades como integrantes do ensino. O fracasso ou sucesso escolar está inteiramente ligado as metodologias utilizadas em sala, o professor deve analisar o contexto do seu ambiente de ensino, para que assim possa trabalhar, respeitando a realidade dos educandos e tentando superar as dificuldades dos alunos. De acordo com Os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...] (BRASIL, 1997, p. 38).

A vista disso, trazer recursos que contribuam diretamente para o processo de ensino-aprendizagem, é uma das responsabilidades do professor, fica notório, que é favorável, que as atividades utilizadas possam também manter relação com a realidade que o aluno está inserido, o lúdico cumpre assim o papel de recurso pedagógico, que estabelecido com reflexão e análise da realidade, vem ajudar transformar o campo da educação.

### **3.1. O lúdico no contexto de ensino e aprendizagem do Ensino Fundamental II**

Ao analisar o panorama educacional atual, é perceptível que ainda há um longo caminho pela frente, para que os alunos alcancem uma aprendizagem favorável ao nível que estão inseridos. Assim sendo, entende-se que é necessário

meios adequados para o desenvolvimento da educação, pois na vida escolar, o educador trabalha com diferenças, seja em contextos sociais ou com níveis de desenvolvimento intelectual individual. Dessa forma, a escola deve ser um ambiente onde possa haver possibilidades de interação e estímulo, e que as práticas utilizadas criem um espaço dinâmico e motivador, que subsidiem os alunos, para que não persistam tantas dificuldades.

O processo educacional, é dividido em etapas, e nesses contextos é essencial que seja alcançado certos domínios de conhecimento, que sejam equiparados a cada nível escolar, em cada disciplina, o aluno deve adquirir competências que podem ser responsáveis, pelo desenvolvimento da aprendizagem. O ensino de língua portuguesa, traz exigências, quanto à apropriação da linguagem oral, da leitura, e da escrita.

É no ensino fundamental II, por exemplo, que o aluno já deve ter capacidade de desenvolver diferentes habilidades, como a compreensão e interpretação, assim como é necessário a capacidade adequada de produção. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais :

No processo de ensino-aprendizagem dos diferentes ciclos do ensino fundamental, espera-se que o aluno amplie o domínio ativo do discurso nas diversas situações comunicativas, sobretudo nas instâncias públicas de uso da linguagem, de modo a possibilitar sua inserção efetiva no mundo da escrita, ampliando suas possibilidades de participação social no exercício da cidadania (BRASIL, 1997, p.19).

Quando se analisa essas aquisições, e se compara com a realidade do ensino, percebe-se que muitos alunos não cumprem com o básico desses objetivos, existem muitas situações problemáticas no ensino fundamental, e para que os estudantes tenham conhecimentos condizentes com a fase em questão, muitos métodos devem ser aprimorados em sala de aula, assim como devem ser elaborados roteiros de ensino, que tragam inovações. Trabalhar com o lúdico nessa fase pode ser considerado um método didático excelente, já que os ultrapassados modelos de ensino, faz com que muitos desistam de frequentar a escola. O professor deve então avaliar suas práticas pedagógicas para que assim possa alterar essa realidade. Segundo Santin (1996):

A prática da ludicidade deveria estar desprendida de regras, interesses, doutrinações, imposições feitas pela sociedade

funcionalista e mecanicista em que vivemos. O significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma (apud JÚNIOR, 2005, p. 9).

De acordo com o autor supracitado, com a prática do lúdico, deve existir liberdade, trazendo esse ponto de vista para a prática escolar, prevalece a ideia de que na sala de aula, o docente deve ter autonomia quanto às atividades que realiza, devendo assim, se desfazer da ideia, de que ludicidade é somente uma forma de passar tempo, e tirar proveito dos benefícios adquiridos, quando esta é associada ao trabalho educacional. É no contexto de liberdade que o ensino flui com mais facilidade, quando não são estabelecidos métodos criativos para transformar e facilitar o processo de ensino, fica difícil superar os obstáculos.

Uma das principais causas da defasagem no ensino, principalmente no fundamental é devido a desmotivação do aluno. Uma grande problemática encontrada nessa fase, está relacionado ao desenvolvimento da leitura. É característico de muitos alunos acharem que ler se resume a decodificação de símbolos, é por esse motivo que cresce o número de analfabetos funcionais. A situação se resume ao aumento de indivíduos incapacitados de fazerem uso da leitura e da escrita no dia a dia.

Por isso, o objetivo do professor não deve ser somente instruir na decodificação, e sim conduzir ao mundo da leitura. Depois de formar um ambiente propício para esse desenvolvimento, o próximo passo é trazer ao aluno a conscientização de que, para um aprendizado satisfatório em todas as áreas, é necessário que a leitura se torne um hábito, para ser possível a compreensão dos múltiplos sentidos que, um texto possui. Dessa forma, a obtenção de sucesso na construção do conhecimento se tornará possível com mais facilidade. Segundo os Parâmetros curriculares de ensino fundamental:

A leitura é o processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de construção e significado do texto, a partir dos seus objetivos, do seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo que sabe sobre a língua: característica do gênero, do portador, do sistema de escrita etc. Não se trata simplesmente de extrair informação da escrita, decodificando do a letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica, necessariamente compreensão na qual os



sentidos começam a ser instituídos, antes da leitura propriamente dita (BRASIL, MEC/SEF, 1998, pp. 69-70.)).

Sendo assim, a leitura seria assim o principal caminho para a construção de significados e capacidade de interpretação e compreensão, bem como essencial para o aperfeiçoamento da escrita que é um processo, que também deve vir carregado de sentidos desde que é apresentado. De acordo com Vygotsky (1991, p.77-78), “o que se deve fazer é ensinar às crianças a linguagem escrita, e não apenas a escrita de letras”. Somente dessa forma, o ato de escrever passa a ser carregado de significância, sendo uma representação mais elaborada e planejada.

Com esse domínio sobre a leitura e escrita, pode ser possível a formação de indivíduos críticos, que têm facilidade de aprendizagem em qualquer área do ensino, e que se expressam racionalmente, sabendo utilizar seus conhecimentos de forma plausível em diferentes contextos sociais.

#### **4. A LUDICIDADE COMO PRÁXIS EDUCATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalhar com o ensino de língua portuguesa não é uma tarefa fácil, o processo de ensino dessa disciplina vem acompanhado de desafios e dificuldades a serem superadas, o que acaba exigindo dos docentes, criatividade e capacidade para desenvolver diferentes metodologias. O professor de português, é quase sempre responsabilizado pelo desenvolvimento do aluno quando o assunto está relacionado a leitura e escrita, por isso seu trabalho, deve ser guiado pela busca do aprimoramento de práticas pedagógicas, que estimulem os discentes a desenvolverem seus conhecimentos e saibam utilizá-los em diferentes contextos, principalmente a leitura. Diante desses aspectos, o lúdico vem ser uma ferramenta, que atrelada ao ensino, traz contribuições em todo o trajeto escolar. Pode-se descrever que:

[...] a ludicidade é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Podendo estimular a crítica, a criatividade, a socialização. Sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativa- senão a mais significativa pelo seu conteúdo pedagógico social (OLIVEIRA, 1985, p.74).

Fica assim explícito o quanto esse recurso pode contribuir para a formação de indivíduos críticos e produtivos, pois em diferentes contextos, a dinâmica criada em sala prepara situações de aprendizagem, onde a interação, e a socialização, são grandes aliadas, na obtenção de conhecimento. Atualmente umas das atividades mais utilizadas em sala são os jogos, estes, quando associados aos conteúdos e com objetivos didáticos, facilitam o trabalho dos profissionais de educação.

A utilização de jogos, que estimulam a livre criação, é relevante principalmente por influenciar na prática a valorização da leitura, que ainda é uma das maiores dificuldades no campo de ensino e aprendizagem, pois muitos alunos não a desenvolvem de acordo com o nível que estão inseridos. Essa dificuldade, traz uma análise para como se desenvolve o ensino, pois trazer práticas que façam os alunos, desenvolver a leitura, nem sempre condiz com a realidade escolar.

Há necessidade de que o professor de língua portuguesa inclua em seus projetos atividades que tornem as aulas mais atrativas, superando o tradicionalismo

restringido somente ao ensino gramatical, mas que desenvolva metodologias que contribuam para a construção de conhecimento, de modo que valorize a produção e reflexão. A falta de domínio da leitura e da escrita é marca dominante da maioria dos discentes que frequentam o ensino fundamental das escolas públicas brasileiras. São inúmeros fatores que contribuem para esse fracasso escolar, dentre eles, destaca-se as metodologias ultrapassadas, discursos descontextualizados do universo infantil e, sobretudo ignorar a natureza da infância.

Quando se ressalta as contribuições do lúdico, fala-se de um instrumento que vem beneficiar tanto docentes quanto discentes, trazendo assim um estímulo no processo didático, que pode ser proveitoso no ensino, da infância até as etapas posteriores. Segundo Mafra (2008, p. 16):

Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

Com os estímulos que o lúdico traz, o aluno acaba tendo suas habilidades desenvolvidas com mais facilidade, o que promove uma educação de qualidade e efetiva. Pode-se assim ressaltar que essas atividades são primordiais para o cotidiano escolar, pois o estímulo afetivo e social, pode se representar como instrumento facilitador para a superação da evasão escolar, um ambiente de acolhimento, que além de ensinar, também divirta, faz o aluno valorizar sua realidade escolar.

A interação social adquirida, com os jogos e brincadeiras em sala, tem um papel relevante para o desenvolvimento linguístico, o que vem ser favorável ao ensino do português, além de oportunizar o conhecimento em diferentes áreas. É notável que a inserção dos jogos em sala de aula, não são somente diversão, de acordo com Rau (2013, p.189):

[...] o brincar é por excelência uma atividade em que os educandos utilizam habilidades e processos que estimulam a imaginação, a criatividade e a autonomia. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, no que diz respeito as diferentes formas de linguagem e à resolução de problemas

Compreende-se, que com o lúdico, o ensino passa a ser enriquecido em diferentes aspectos, já que diversas habilidades acabam sendo estimuladas, habilidades que são necessárias para todos os envolvidos nos processos de desenvolvimento de ensino. De acordo com Souza (1996, p. 12) “as dificuldades de aprendizagem aparecem quando a prática pedagógica diverge das necessidades dos alunos”. Nesse aspecto, uma forma de superação das respectivas barreiras é analisar as carências e trabalhar com metodologias ativas, dinâmicas e criativas para que se possa promover um excelente desenvolvimento cognitivo, afetivo e social de todos os inseridos no contexto escolar.

#### **4.1. A importância do uso dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da comunicação e expressão em Língua Portuguesa**

Os jogos e brincadeiras, ao serem aliados ao ensino, podem ser considerados, instrumentos que podem aperfeiçoar o aprendizado dos alunos em distintas fases de desenvolvimento, dessa maneira podem ser colocados em prática, em diferentes disciplinas. Essa inserção acaba criando uma melhor interação, que fortalece a comunicação, abrindo espaço para que os envolvidos possam se expressar. Trabalhando nessa perspectiva, o professor de língua portuguesa pode ter algumas vantagens, visto que pode utilizar dessa interação criada, para aproximar os alunos no universo da leitura, que por consequência ajuda no desenvolvimento da escrita.

É partindo desses pressupostos, que se ressalta os benefícios do uso desses recursos como fortalecedores da comunicação e facilitadores da aprendizagem, pois essa utilidade abrange diferentes práticas que podem aperfeiçoar muitas habilidades.

A utilização dos jogos em sala de aula, principalmente os jogos didáticos, podem trazer resultados positivos, já que além de estimular aquele que participa, pode aproximá-lo de diferentes conteúdos, o que acaba possibilitando uma melhor expressão de conhecimentos. Ao inserir os jogos em contextos educativos, deve-se compreender que é necessário um planejamento, primeiramente deve-se partir da

associação aos conteúdos trabalhados para assim serem equiparados aos níveis de cada aluno. Ter toda essa organização, colabora para que essa inclusão de jogos pedagógicos favoreçam a criatividade e ampliação de conhecimentos, pois Kishimoto (1994), considera que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Assim, a prática educativa que em seu contexto coloca os jogos como aliado, vai oportunizar aulas mais dinâmicas que podem favorecer ao aluno liberdade de criação, despertando o raciocínio e o interesse em resolver as atividades propostas, e tendo como impulso, a competitividade para superar os desafios. A aprendizagem construída através dos jogos é enriquecida de muitas formas, principalmente pela interação que é criada, a sociabilidade fornece o enriquecimento da linguagem e dentro dos princípios educativos, dá subsídio para o educador superar o tradicionalismo do ensino, tornando-o mais prazeroso, entretanto, para tornar o ensino mais produtivo, o docente deve ter um planejamento adequado, fazendo com que as atividades realizadas tenham um propósito. Isso se dar porque:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências (SILVEIRA, 1998, p. 02).

Além da autoconfiança ser desenvolvida, muitas outras aquisições podem ser favorecidas, a autonomia, a cooperação e o respeito aos limites, dessa forma fica mais fácil a viabilização da aprendizagem. Envolver os alunos em brincadeiras, também pode torná-los mais participativos, no ato de brincar capacidades importantes como autonomia e memória são antecipadas, então são necessárias experiências diversificadas, para que essas capacidades possam proporcionar a aprendizagem. Em síntese, em relação a junção dessas atividades, as Orientações Curriculares para o Ensino Médio indicam que:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica e prazerosa e participativa, de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p.28).

Mediante o exposto, compreende-se que a implementação de atividades com caráter recreativo nas escolas, ultrapassa a função de apenas divertir, no ensino de língua portuguesa, saber analisar os momentos oportunos para sua inserção, é um fator crucial para melhorar a comunicação, e a expressão em atos que envolvem o domínio da leitura e escrita auxiliando na melhor apropriação do conhecimento. Assim como existem diversas brincadeiras, que podem ser utilizadas em sala de aula, é possível fazer uso dos diversos tipos de jogos, sejam eles didáticos ou estratégicos. Quando a intenção é promover o estímulo mental, pode-se falar nos jogos de tabuleiros, jogos de cartas, jogos de palavras, jogos eletrônicos, dentre muitos outros, que podem ter atuação importante dentro da educação.

## **5. AS METODOLOGIAS DE ENSINO E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA**

Na vida de qualquer discente, desde os anos iniciais do fundamental até os próximos anos de sua vida escolar e vida particular é imprescindível desenvolver bem a leitura e escrita, pois são aquisições que serão responsáveis pela obtenção de sucesso em diferentes áreas.

Destarte, trabalhar com o ensino dessas aquisições não é uma tarefa fácil, ambas estão interligadas e têm significados muito mais abrangentes do que aparentam. Então, um dos principais desafios a serem superados, é alterar a visão que muitos discentes têm em relação a essas práticas, já que a maioria compreende que ler é somente decodificar símbolos, e que a escrita se resume a representação gráfica, assim depois de alfabetizados, perdem total interesse em desenvolver as diversas habilidades que permeiam esses processos. Outro fator que influencia diretamente no fracasso ou sucesso quanto ao desenvolvimento dessas práticas, são os tipos de metodologias utilizadas, quanto mais são inseridas estratégias diferenciadas, mais fácil se desenvolverá um ensino de qualidade.

É necessário assim, no processo de ensino-aprendizagem, que o educador busque metodologias de ensino consideráveis, para que os educandos se desenvolvam de acordo com os níveis de ensino que estão inseridos, e compreendam o real sentido da leitura. A respeito disso, Martins (2009) destaca:

Aprender a ler significa aprender a ler o mundo, e a função do educador não seria precisamente a de ensinar a ler, mas a de criar condições para o educando realizar a sua própria aprendizagem, conforme seus próprios interesses, necessidades, fantasias, seguido as dúvidas e exigências que a realidade lhe apresenta (MARTINS, 1999, p.34).

O autor confirma que o trabalho com o desenvolvimento da leitura, deve ser um processo amplo que deve fortalecer a criação de um ambiente de possibilidades, onde o aluno tenha espaço para suas escolhas, para liberdade de expressão e de criação, todo o seu progresso deve ser realizado através do estímulo.

Um dos maiores problemas que afetam o ensino nas escolas, é que a maioria dos estudantes, vão apenas passando de ano, sem cumprir com competências

básicas, do domínio da leitura, assim seguem sem capacidade interpretativa e produtiva e sem habilidades de comunicação e expressão, esses fatores problemáticos vão influenciar diretamente na qualidade da escrita, já que ambas estão interligadas.

As influências recebidas durante o processo de ensino-aprendizagem, são fatores responsáveis pela forma como se desenvolve a leitura e escrita, se persistem dificuldades, as escolas devem repensar sobre as metodologias utilizadas. Diante disso Paulo freire(2001) destaca o seguinte:

Se nossas escolas, desde a mais tenra idade de seus alunos se entregassem ao trabalho de estimular neles o gosto da leitura e o da escrita, gosto que continuasse a ser estimulado durante todo o tempo de sua escolaridade, haveria possivelmente um número bastante menor de pós-graduandos falando de sua insegurança ou de sua incapacidade de escrever. Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, de que resulta também o indispensável conhecimento com que nos movemos melhor no mundo, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação (FREIRE, 2001, p.267).

Fica assim evidente, que as metodologias de ensino que envolvem leitura e escrita, não devem se preocupar somente, na formação de indivíduos que realizam atividades por mera obrigação. Para o ensino fluir com mais facilidade, os alunos devem ser influenciados ao gosto pela leitura, e o professor deve trazer mediação para que exista uma autonomia sobre o conhecimento. Portanto, é necessário libertar de práticas, que apenas trazem imposição de informações de forma mecânica, e dá espaço para a formação de leitores críticos, que saibam se desenvolver sem insegurança, com capacidade crítica para produção. Se os processos que envolvem a leitura prosseguirem dessa forma, possivelmente, não haverá tantas dificuldades para influenciar na qualidade do ensino.

### **5.1. As contribuições da ludicidade para o processo de aquisição da leitura e escrita**

Durante o processo de ensino, desde o primeiro contato que o indivíduo tem com a escola nas suas fases iniciais, surge sempre a necessidade da criação de um espaço que traga instrumentos para mediar o processo de ensino. A fase de



alfabetização é o momento primordial para o fortalecimento da cognição. E nesse contexto é indispensável, a preocupação com a criação de um espaço lúdico, que venha favorecer na absorção de diferentes conteúdos, e no desenvolvimento de diversas habilidades. A formação de um espaço lúdico, porém não deve se resumir a infância, já que nas fases posteriores, o indivíduo também necessita de um ambiente de estímulo.

É nesse contexto que, “O lúdico se apresenta como parte integrante do ser humano e se constitui nas interações sociais, sejam elas na infância, na idade adulta ou na velhice” (PARANÁ, 2008, p.55). É antipedagógico excluir totalmente metodologias de ensino que envolvem a ludicidade, já que, em trabalho com adolescentes, também é importante a motivação, torna-se assim necessário fazer o uso de ferramentas que ajudem os professores a superarem um dos maiores desafios, que é o trabalho com estímulo e desenvolvimento da leitura e escrita.

Em diferentes contextos, ainda persistem nas escolas, metodologias que não dão enfoque ao quanto a prática da leitura e escrita são processos essenciais, que estão sempre em desenvolvimento, não importa em que campo o ser humano esteja inserido, estes processos sempre vão influenciar no cotidiano. Mediante o exposto, Vygotsky (1991, p.155-156), destaca que:

O ensino tem que ser organizado de forma que a leitura e escrita se tornem necessárias às crianças [...] deve ter significado [...] deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida. Só então poderemos estar certos de que ela se desenvolverá não como hábito de mão e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem.

É primordial para a educação, a criação de um sistema organizacional, que faça prevalecer a valorização da qualidade do ensino de leitura e escrita, trazendo a formação de leitores com habilidades e domínio da linguagem e de suas próprias produções. A leitura é um ato que contém suas complexidades e nem todos conseguem ter um entendimento do que é apresentado, assim como no processo de escrita, nem todos conseguem cumprir com os requisitos de forma plausível. Dessa forma, incluir o lúdico nesse processo pode ser uma opção que traz grandes contribuições.

Diferente do que muitos pensam, trabalhar com ludicidade não se resume apenas a prática de brincadeiras e jogos, existe uma série de atividades que podem ser executadas como instrumentos que ajudam no processo de desenvolvimento humano, relacionados principalmente nas sensações adquiridas. Nessa visão:

A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (LUCKESI, 2000, p. 52).

Levando em conta o prazer adquirido, quanto as diferentes realizações, e trazendo para a realidade educacional, existem diversas atividades que podem colaborar com o desenvolvimento dos processos de leitura e escrita. Dentre elas podem ser citadas: a música, o teatro, dinâmicas, e até mesmo contação de histórias. A respeito da utilização da música, Soares e Rubio (2012, p. 1-2), ressaltam que:

[...] a ação musical deve induzir comportamentos motores e gestuais, que direcionados às atividades lúdicas de alfabetização, escrita, leitura, e que facilitem a compreensão e associação dos códigos e signos linguísticos, gerando uma construção do saber. É importante que o professor, por meio da música, direcione sua ação pedagógica [...].

Utilizar a música como uma manifestação do lúdico, pode ser relevante no trabalho com a leitura em diversos aspectos, já que trazer música com letras que abordam diferentes temas e significados, pode ser uma grande ferramenta para melhorar também a capacidade interpretativa, que é uma qualidade que todo leitor deve possuir.

O teatro também pode melhorar em diversos aspectos a qualidade da leitura e da escrita, já que suas organizações, trazem como fator essencial a memorização de falas, assim além de estimular a memória, a forma como a linguagem é utilizada constantemente, pode universalizar diferentes conceitos através das palavras.

O professor pode utilizar a aplicação de diferentes dinâmicas a seu favor, basta contextualizar com a realidade e utilizar a escrita como instrumento, assim, através da competição, pode analisar a forma como seus alunos desenvolvem a

leitura e desafiá-los a superar suas dificuldades. Trazer para sala de aula, diferentes histórias, também pode ser uma atividade prazerosa nas aulas de línguas portuguesa, este pode ser assim um momento oportuno, para despertar a curiosidade dos alunos sobre diferentes assuntos, bem como aproximá-los das diferentes tipologias textuais. Esses são apenas alguns exemplos de atividades que o professor pode utilizar nas suas metodologias, cada vez que o professor se reinventa, acaba tornando as aulas mais agradáveis, o que motiva assim na qualidade psicológica, e acaba sendo fortemente importante para o crescimento cognitivo. Tudo que está relacionado, ao aprimoramento de métodos são fatores que trazem resultados positivos, as atividades lúdicas podem ser consideradas o maior exemplo.

## **6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **6.1. Caracterização da pesquisa**

Esta pesquisa teve como principal intuito, fazer um aprofundamento de estudo, sobre a importância da ludicidade como ferramenta metodológica de ensino, e como as possibilidades de sua inserção, trazem contribuições significativas para o desenvolvimento da leitura e escrita. Diante desses pressupostos, buscou-se primeiramente fazer um levantamento bibliográfico a respeito do assunto.

Para Pizzani et al (2012, p. 54) a pesquisa bibliográfica pode ser entendida como “[...] a revisão de literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico”, assim, buscou-se ressaltar a relevância desse estudo, tendo como apoio a percepção de diferentes teóricos.

Com finalidade de uma maior aproximação com a realidade, este estudo teve como base uma pesquisa de campo, precedida por observações, para o levantamento de dados, buscando assim um entendimento maior do contexto analisado. Segundo Gonçalves (2001, p.67):

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas.

Desenvolvendo a pesquisa dessa forma, é possível se familiarizar com o contexto a ser estudado, trazendo informações mais concisas, que consolidam o estudo, esse procedimento, pode assim, colaborar para o entendimento dos fenômenos que permeiam o assunto em questão.

Buscando a compreensão e enriquecimento de informações sobre o objeto de estudo, sem ação para alterar a realidade do problema local, a natureza dessa pesquisa pode ser classificada como básica. Quanto a abordagem utilizada, pode ser caracterizada como, quali-quantitativa, já que seguiu, da análise de diferentes conceitos, com aprofundamento de estudo sobre diferentes fenômenos, para uma maior compreensão do assunto, porém foi feita a utilização de dados coletados, com análises numérica, para colaborar na confirmação de alguns fatores estudados, o que acaba dando esse caráter misto a abordagem.

De acordo com Gatti (2004), as duas abordagens citadas, não devem ser vistas como antagônicas, e sim reconhecidas como complementares, que acabam ajudando numa melhor compreensão dos aspectos estudados.

No que se refere aos objetivos dessa pesquisa, pode-se destacar que possui caráter descritivo e exploratório, já que ao mesmo tempo em que descreve sobre a realidade estudada, através dos questionários, também, busca compreender diversos fatores sobre a universalidade do assunto.

## **6.2. Descrição do *corpus***

Para a realização dessa pesquisa monográfica, foi escolhida a escola Unidade de Educação Básica Itapecuru-mirim/MA, localizada na Rua Alarico Lima. O público-alvo de interesse para esse estudo, foram os alunos do ensino fundamental II, especificamente de turmas do 6° e 7° anos, com faixa etária entre 11 aos 14 anos.

A escolha desse grupo de pessoas, é justificada pelo fato da ludicidade, ser uma metodologia, em que muitos pensam não ser relevante para essa fase de desenvolvimento, o que faz com que seja pouco utilizada, principalmente no campo de ensino da língua portuguesa.

A pesquisa no campo citado, teve duração de 12 dias, tendo o intuito de investigar, em diferentes contextos as práticas utilizadas perante a realidade dos alunos, contou-se assim com uma amostragem de 91 (noventa e um) alunos no total, sendo estes de anos diferentes, onde 43 pertenciam aos 6° anos A e B matutino, e 48 ao 7°anos A e B vespertino, com a participação de 4 professoras de língua portuguesa.

A escola Unidade de Educação Básica de Itapecuru-mirim, é composta por 08 salas, disponibilizando uma secretaria, uma sala da direção, uma sala para os professores, dois banheiros para os estudantes. Sua estrutura conta também com uma sala multifuncional e um pátio espaçoso que possibilita uma movimentação boa dos alunos, uma cantina para refeições, um auditório e uma biblioteca.

### **6.3. Procedimentos de análise**

Primeiramente partiu-se da observação, para análise das práticas do cotidiano utilizadas em sala de aula, onde foi necessário nesse período observatório, quatro visitas em cada sala, para análise das metodologias utilizadas, e se de alguma forma, o lúdico era utilizado como recurso pedagógico, nos contextos de ensino que envolvem leitura e escrita.

Após fase de observação, optou-se pela aplicação do questionário com os educadores, contendo nove questões, sendo oito objetivas, e uma subjetiva para melhor entendimento da opinião do professor sobre o assunto, e aplicado questionário para os discentes, composta por 8 questões todas objetivas, onde as perguntas foram voltadas para um melhor conhecimento das práticas metodológicas utilizadas em sala de aula, principalmente nos trabalhos que envolvem a leitura escrita, e foi perceptível um total interesse de participação por parte dos alunos.

## 7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente capítulo tem como objetivo, apresentar uma análise sobre os resultados da pesquisa realizada na escola Unidade de Educação Básica de Itapecuru-Mirim. Pesquisa que foi aplicada com docentes e discentes, em turmas do 6º ano e 7º ano, tendo como principal instrumento a aplicação de questionários, contemplando questões a respeito da utilização da ludicidade em sala de aula, bem como suas contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita.

### 7.1. Análise de questionário aplicado a docentes

A participação da pesquisa foi realizada primeiramente com os educadores, onde foi entregue um questionário, que a princípio solicita alguns dados, e segue com as perguntas que busca analisar como funcionam as práticas metodológicas utilizadas no contexto de ensino. A seguir segue a apresentação, de duas tabelas 1 e 2, a primeira traz alguns dados dos professores, para conhecimento de perfil. Já na segunda seguem elencadas as perguntas e repostas do questionário.

**TABELA 1 – DADOS SOCIODEMOGRÁFICOS**

<b>Professor 6° A</b>	<b>Professor 6°B</b>
1 Sexo	1 Sexo
a) ( ) Masculino b) (x) Feminino	a) ( ) Masculino b) (x) Feminino
2 Qual a sua formação acadêmica?	2 Qual a sua formação acadêmica?
a) (x) Graduação b) ( ) Especialização c) ( ) Mestrado d) ( ) Doutorado e) ( ) Nenhuma das Alternativas	a) (x) Graduação b) ( ) Especialização c) ( ) Mestrado d) ( ) Doutorado e) ( ) Nenhuma das Alternativas:
3.Em que tipo de escola você trabalha?	3.Em que tipo de escola você trabalha?
a) (x) Pública b) ( ) Privada	a) (x) Pública b) ( ) Privada
4 Há quanto tempo atua como educador?	4 Há quanto tempo atua como educador?

a) <input type="checkbox"/> Menos de 1 ano b) <input type="checkbox"/> De 1 a 3 anos c) <input checked="" type="checkbox"/> De 3 a 6 anos d) <input type="checkbox"/> Mais de 6 anos	a) <input type="checkbox"/> Menos de 1 ano b) <input type="checkbox"/> De 1 a 3 anos c) <input checked="" type="checkbox"/> De 3 a 6 anos d) <input type="checkbox"/> Mais de 6 anos
<b>Professor 7° A</b>	<b>Professor 7°B</b>
Sexo	1 Sexo
a) <input type="checkbox"/> Masculino b) <input checked="" type="checkbox"/> Feminino	a) <input type="checkbox"/> Masculino b) <input checked="" type="checkbox"/> Feminino
2 Qual a sua formação acadêmica?	2 Qual a sua formação acadêmica?
a) <input type="checkbox"/> Graduação b) <input checked="" type="checkbox"/> Especialização c) <input type="checkbox"/> Mestrado d) <input type="checkbox"/> Doutorado e) <input type="checkbox"/> Nenhuma das Alternativas:	a) <input checked="" type="checkbox"/> Graduação b) <input type="checkbox"/> Especialização c) <input type="checkbox"/> Mestrado d) <input type="checkbox"/> Doutorado e) <input type="checkbox"/> Nenhuma das Alternativas:
3.Em que tipo de escola você trabalha?	3.Em que tipo de escola você trabalha?
a) <input checked="" type="checkbox"/> Pública b) <input type="checkbox"/> Privada	a) <input checked="" type="checkbox"/> Pública b) <input type="checkbox"/> Privada
4 Há quanto tempo atua como educador?	4 Há quanto tempo atua como educador?
a) <input checked="" type="checkbox"/> Menos de 1 ano b) <input type="checkbox"/> De 1 a 3 anos c) <input type="checkbox"/> De 3 a 6 anos d) <input type="checkbox"/> Mais de 6 anos	a) <input checked="" type="checkbox"/> Menos de 1 ano b) <input type="checkbox"/> De 1 a 3 anos c) <input type="checkbox"/> De 3 a 6 anos d) <input type="checkbox"/> Mais de 6 anos

**TABELA 2 – QUESTIONÁRIO APLICADO A DOCENTES**

	<b>6°ano A</b>	<b>6°ano B</b>	<b>7°ano A</b>	<b>7°ano B</b>
1. Nas suas aulas de Língua Portuguesa, você utiliza metodologias diferenciadas para estimular os alunos o gosto pela leitura e escrita? A) Sim B) Não C) Sempre D) as vezes	Sim	Sim	As vezes	Não
2. Você reconhece a ludicidade como um método pedagógico? A) Sim B) Não	Sim	Sim	Sim	Sim
3. Você faz uso da ludicidade em suas aulas? A) Sim	Sim	Sim	As vezes	Não



B) Não c) As vezes				
4. Com que frequência você usa a ludicidade em suas aulas? A) Sempre; B) Às vezes; C) Raramente; D) Nunca.	As vezes	As vezes	As vezes	Raramente
5. Você acredita que a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz capaz de estimular e de levar o aluno absorver com mais facilidade o aprendizado da leitura e escrita? A) Sim B) Não	Sim	Sim	Sim	Não
6. Você considera relevante o desenvolvimento de atividades lúdicas nas aulas de Língua Portuguesa no 6 <sup>o</sup> e 7 <sup>o</sup> Ano do Ensino Fundamental? A) Sim B) Não	Sim	Sim	Sim	Não
7. Os alunos demonstram receptividade, quando na aula, o exercício da leitura é mediado por situações lúdicas? A) Sim, alguns B) Sim, todos C) Não	Sim, alguns	Sim, todos	Sim, todos	Sim, alguns
8. Todos os alunos participam, quando há atividades lúdicas na aula de Língua Portuguesa? A) sim B) parcialmente C) não	Sim	Sim	Sim	Sim
9. As brincadeiras e jogos como metodologias, auxiliam os alunos, revelando certas facilidades no desenvolvimento da leitura e escrita através de suas explicações? Justifique sua resposta:				
Resposta 1-6 <sup>o</sup> A	Sim, pois as brincadeiras e jogos são atividades prazerosas que auxiliam os alunos a pensar, criar, imaginar e se relacionar com o outro, a aprendizagem acontece no brincar.			
Resposta 2-6 <sup>o</sup> B	Sim, porque através das brincadeiras e jogos, há maior socialização, fazendo com que tenham mais facilidade no ensino-aprendizagem.			
Resposta 3-7 <sup>o</sup> A	As brincadeiras utilizadas auxiliam os alunos por fortalecer a interação, a motivação, então se sentem estimulados, para realizar as atividades, principalmente leitura e escrita.			
Resposta 4-7 <sup>o</sup> B	Sim, pois através dos jogos, estes acabam ficando mais interessados em participar, em competir o que abre caminho para contextualizar as brincadeiras e jogos as práticas de leitura e escrita.			

A primeira pergunta do questionário, busca compreender se os professores, em suas aulas utilizam metodologias diferenciadas para estimular no gosto pela leitura e escrita, conforme as respostas dos quatro professores, temos o seguinte: os dois educadores dos 6º anos responderam que sim, e enquanto um dos professores do 7º ano afirma às vezes utiliza, o outro afirma não utilizar.

De acordo com os dados apresentados, é possível concluir que a maioria dos docentes tentam melhorar o ensino alterando suas práticas, mas ainda existem docentes, que não utilizam essas metodologias diferenciadas, principalmente os de séries mais avançadas, o que acaba não colaborando com um melhor desenvolvimento do ensino.

A ludicidade pode ser considerada, uma das metodologias mais relevantes, já que ajuda na superação de muitas dificuldades, de acordo Rau (2013, p.35) “quando você entra, na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora ) no jogo, escolhe caminhos e elabora hipóteses[...]”. Diante da percepção da opinião supracitada, a presença do lúdico pode ser um dos principais fatores essenciais, para superar os problemas que envolvem a educação.

Na segunda questão, foi analisado se os professores reconhecem a ludicidade como um método pedagógico, todos responderam que sim. As respostas demonstram que a maioria dos professores reconhecem o quanto a ludicidade é importante para o desenvolvimento do ensino, sendo assim um significativo método pedagógico, mas nem todos utilizam, o que falta ainda de acordo com o observado, é trazê-la para a realidade com mais frequência. O reconhecimento do educador quanto aos métodos de ensino, pode trazer um grande avanço para a educação

Na terceira pergunta os professores são questionados se utilizam a ludicidade em sala de aula, os dois professores do sexto ano responderam que sim, e dos outros dois entrevistados, um afirma que as vezes, e o outro afirma que não. Fica notório que o ensino de língua portuguesa ainda necessita de conscientização por parte dos professores, em relação ao aprimoramento de práticas, que tornem os indivíduos mais interessados com sua aprendizagem.

Segundo Antunes (2011, p.15) “[...] o ensino de Língua Portuguesa não pode afastar-se desses propósitos cívicos de tornar as pessoas cada vez mais críticas,

mais participativas e atuantes [...]”. Percebe-se que os docentes devem trazer a ludicidade para o dia a dia escolar como um suporte, que aliado às atividades, pode tornar as aulas mais dinâmicas, pois se faz necessário em atividades que envolvam a leitura e escrita.

A próxima pergunta traz o seguinte questionamento: Com que frequência você usa a ludicidade em suas aulas? Temos três professores respondendo que só fazem uso às vezes, enquanto um professor do sétimo ano afirma, que raramente. Esses dados mostram o quanto ainda é necessário que o lúdico seja visto como uma ferramenta que deve ser trabalhada de forma recorrente, pois toda atividade recreativa como jogos, brincadeiras, aos serem utilizados servem para fortalecer a socialização entre alunos e professores, e atuam como estímulos, que acabam contribuindo para a cognição, é assim essencial que as práticas sejam repensadas.

Na quinta pergunta questionou-se: Você acredita que a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz, capaz de estimular e de levar o aluno a absorver com mais facilidade o aprendizado da leitura e escrita? Nessa pergunta a maioria respondeu que sim, enquanto um dos professores não acha conveniente. A última resposta diz respeito ao professor, que não abre mão da utilização de métodos tradicionais, o que acaba representando muitos professores, que no campo de ensino ficam extremamente dependentes do roteiro do livro didático, não trazendo nenhuma atividade diferenciada para ser trabalhada em sala.

A sexta pergunta busca verificar se na visão do professor as atividades lúdicas são relevantes nas aulas de língua portuguesa, no ensino fundamental, apenas um dos entrevistados respondeu que não, enquanto a maioria considera relevante. O resultado é positivo, já que a visão do professor tem um papel primordial para a aprendizagem. Em vista que:

Cabe ao educador conhecer a necessidade de uma nova abordagem sobre o jogo que vá além de sua prática, aproveitando a motivação lúdica para estimular ainda mais a formulação de questionamentos construtivos, reflexivos e prazerosos, criando, assim, uma gama de oportunidades no processo de ensino-aprendizagem (RAU 2013, P. 118).

A compreensão da relevância desses métodos nessa fase, pode colaborar para que as práticas sejam repensadas em prol da melhor qualidade do ensino. A

opinião supracitada, demonstra que a valorização da ludicidade por parte dos profissionais é um caminho para a transformação, assim, abre portas para que o aluno adquira conhecimentos e fortaleça aquisições como a linguagem e leitura.

A sétima pergunta busca confirmar se todos os alunos demonstram receptividade, quando na aula, o exercício da leitura é mediado por situações lúdicas. Todas as respostas foram sim, os resultados obtidos ressaltam, que a utilização de jogos e brincadeiras não são vistas de forma negativa por parte dos discentes, o que falta assim, é a adoção da prática no dia a dia escolar.

Temos como penúltima pergunta: Todos os alunos participam, quando há atividade lúdicas nas aulas de língua portuguesa? Todas as respostas foram sim, o que representa que os docentes devem ter noção de que a maioria dos discentes, mesmo estando no ensino fundamental, sentem prazer em participar das atividades diferenciadas propostas no ensino de língua portuguesa, é primordial que essas atividades sejam adotadas, pois trazem benefícios e são aceitas pelos estudantes.

A última pergunta de caráter subjetivo, busca entender, se as brincadeiras e jogos quando incluídas nas metodologias auxiliam os alunos, facilitando o desenvolvimento da leitura. Sintetizando as respostas apresentadas, para todos os entrevistados, os jogos auxiliam sim na aprendizagem e desenvolvimento da leitura.

Os professores dos 6º anos, destacam que as brincadeiras e os jogos ajudam os alunos a pensarem e criarem, e fortalece também a socialização. Os outros dois educadores destacam fatores como a motivação, que podem ser contribuintes para o desenvolvimento de diferentes aquisições.

Quanto ao uso dos jogos, conforme Kishimoto (2003, p.37):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

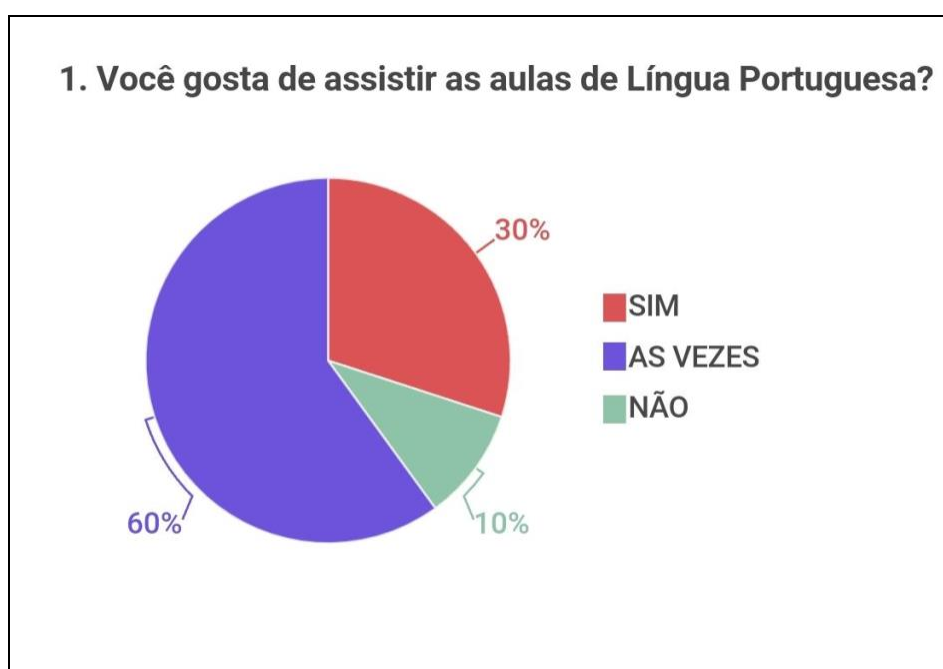
Fica assim destacado, que a utilização dos jogos e brincadeiras não se resume apenas ao divertimento, mas que podem ser utilizados como ferramentas de caráter educativo, trazendo contribuições para educação, o universo da ludicidade pode ser adaptado em diferentes disciplinas.

## 7.2. Análise do questionário aplicado aos discentes

O segundo questionário foi direcionado aos discentes, somando em número total, 91 participantes, sendo estes de anos diferentes. A apresentação dos dados, que conta com oito perguntas objetivas, será através de gráficos, buscando facilitar a análise dos resultados.

Tendo em vista a importância dos discentes se interessarem por uma disciplina, a primeira questão busca compreender se os alunos gostam de assistir as aulas de língua portuguesa. No gráfico 1 foi descrito os dados obtidos na pergunta 1.

**Gráfico 1 – Resultado obtido na pergunta 1 aos discentes**



Conforme a resposta dos entrevistados, 30% responderam que sim, 60% afirmaram que às vezes gostam, e 10% afirmaram não gostar. Os resultados obtidos não são tão positivos para o processo de ensino da língua portuguesa, pois o percentual dos que afirmam gostar, poderia ser superior aos que responderam que às vezes gostam, o ideal também seria que o número dos que não gostam, fosse inferior ao apresentado, já que o sucesso obtido em relação a aprendizagem de uma disciplina, é muito influenciado, pela forma que os alunos a recebem. É preciso considerar que mais recursos pedagógicos diferenciados poderiam ser incluídos no contexto de ensino, para tentar alterar a opinião dos alunos que não gostam das aulas dessa disciplina. Trazer para a prática de ensino diferentes metodologias,

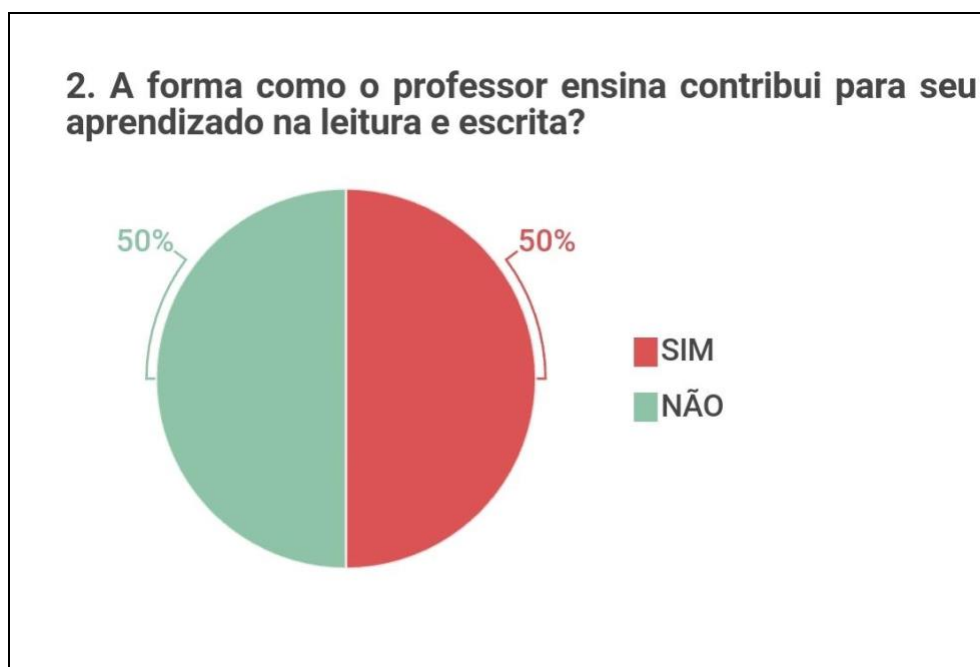
pode ser uma ferramenta de apoio, pois às vezes que os alunos afirmam gostar das aulas, tem muito a ver com forma que o docente trabalha, incluir assim esses diferentes recursos pedagógicos, é algo que não deveria ser feito esporadicamente, a inclusão dos jogos por exemplo, pode trazer grandes contribuições. Segundo Silva (2004, p. 26):

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

Em suma, quanto mais o aluno é incluído em diferentes experiências, mas ele busca participar e superar seus limites, já que que acaba sendo atraído, para manter sua frequência em sala, o que melhora em diversos aspectos sua aprendizagem.

Na segunda questão apresentada aos alunos, buscou-se averiguar se a forma como o professor ensina, contribui para o aprendizado da leitura e escrita. Observe no gráfico 2 o resultado obtido.

**Gráfico 2 – Resultado obtido na pergunta 2 aos discentes**

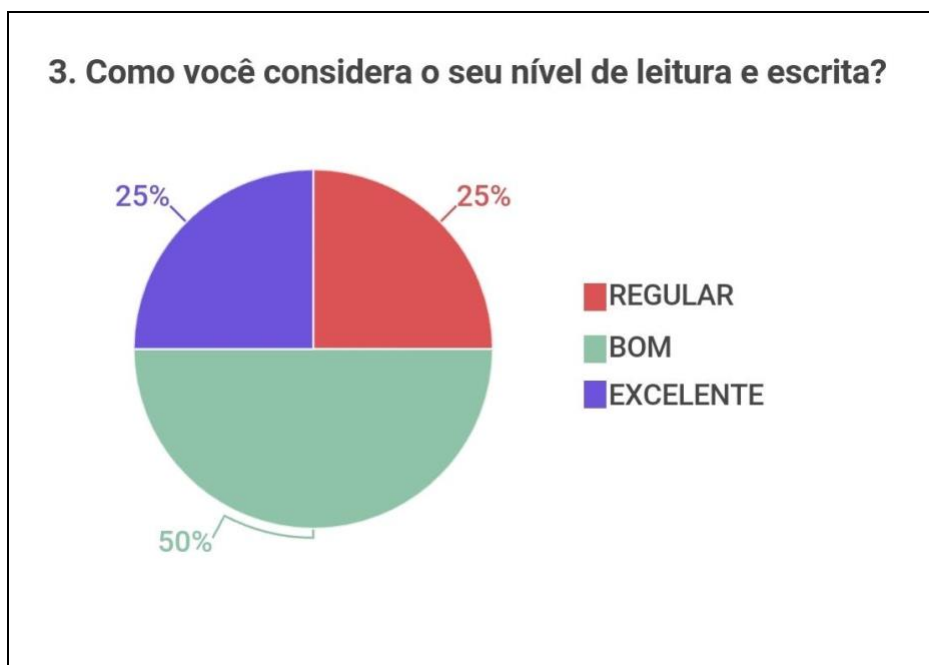


O resultado demonstrou uma divisão de opiniões, já que enquanto 50% consideram que sim, os outros 50% afirmam que não. De acordo com as observações feitas em campo, essa divisão existe porque metade dos alunos não recebe bem o método tradicional de ensino, apenas baseado nas atividades do livro didático, sem que nada de novo seja apresentado em sala de aula, o processo de ensino dessas aquisições é muito abrangente, e existe inúmeras possibilidades de se trabalhar, para alterar a visão dos estudantes em relação às práticas pedagógicas.

Há necessidade de alteração das estruturas de ensino, para que assim seja estimulada a leitura, e melhorada a escrita, e assim, surjam condições para a formação de leitores críticos. Que segundo Silva: “é condição para a verdadeira ação cultural que deve ser implementada nas escolas” (SILVA, 1991, p.79-80). Essa ação vem ser essencial, para um melhor desenvolvimento em todas as disciplinas.

Na pergunta 3 os alunos foram questionados a fazerem uma autoavaliação sobre o nível de leitura e escrita que consideram ter. O resultado obtido está no gráfico 3:

**Gráfico 3 – Resultado obtido na pergunta 3 aos discentes**



Verifica-se que 50% consideram bom, 25% excelente, e os outros 25% consideram sua leitura como regular. A metade dos alunos, considera seu nível de

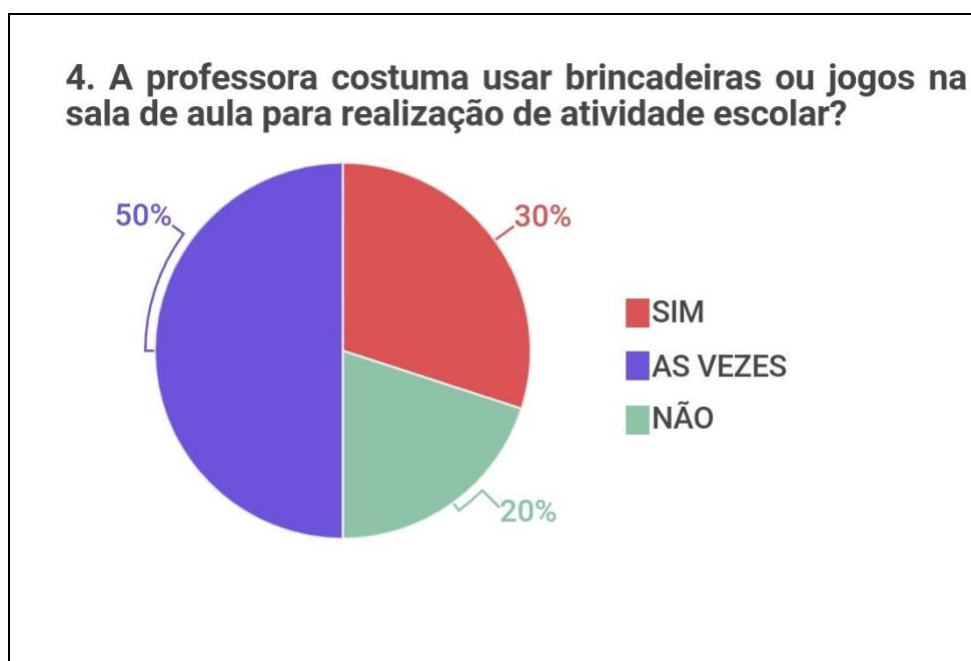
leitura e escrita como bom, estes representam os que têm um nível aceitável em relação ao desenvolvimento dessas práticas que são complementares. Os que se autoavaliaram como excelentes são os que têm pleno domínio do que leem, além de boa capacidade interpretativa e domínio de escrita.

O resultado relacionado aos que consideram o seu nível de leitura regular, ainda é um fator problemático, pois esse nível representa os alunos que leem o básico, sendo assim, a escrita também é afetada, e para o ensino fundamental, a leitura deve ser um dos principais domínios, já que essa fase é primordial para a compreensão, interpretação e produção.

É visível que se necessita de um equilíbrio, deve-se assim buscar formas para que todos obtenham sucesso quanto às práticas de leitura e escrita, já que na fase do ensino fundamental esse domínio colabora para a obtenção de sucesso em diferentes áreas.

Levando em conta a relevância da utilização de diferentes atividades lúdicas no contexto de ensino de língua portuguesa, a análise da pergunta 4 é sobre o uso de brincadeiras e jogos em sala. Veja o gráfico 4 com o resultado obtido:

**Gráfico 4 – Resultado obtido da pergunta 4 aos discentes**





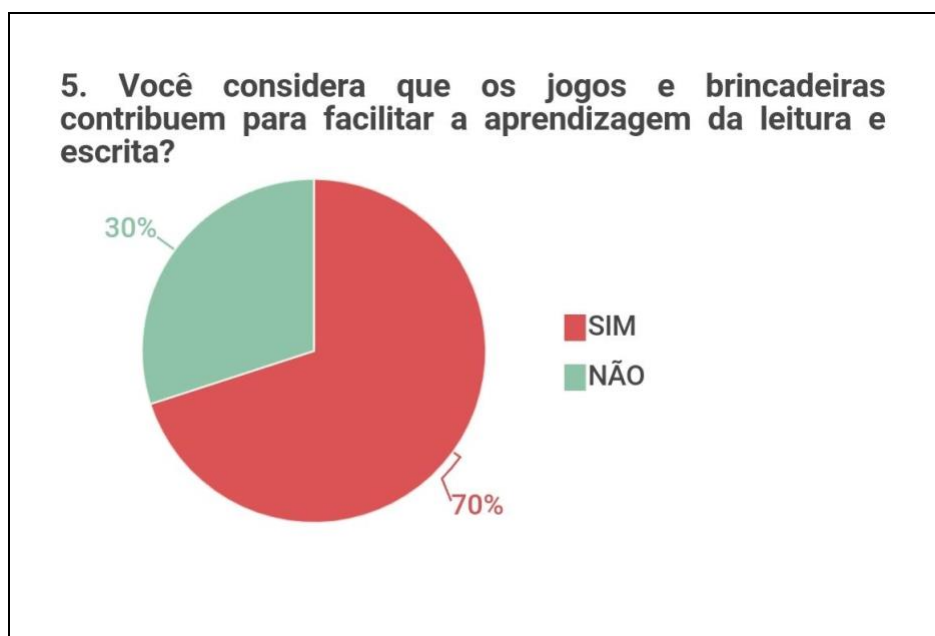
Essa questão vem colocar em abrangência, se o uso dessas atividades lúdicas estão presentes em sala de aula. De acordo com as respostas dos entrevistados, 50% ressaltam que são utilizadas às vezes, 30% que sim, e 20% confirmam que não utilizam. Esses resultados obtidos revelam que é necessário que essas práticas sejam incluídas com mais frequência no cotidiano, pois existem diversas formas de contextualizá-las com a realidade do ensino, e com as práticas de leitura e escrita, de maneira que viabilizem a aprendizagem. Assim:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido (SILVEIRA, 1998, p. 02).

Os jogos e as brincadeiras têm valor excepcional para o processo de ensino-aprendizagem, já que tem um grande caráter motivacional que pode transformar a percepção daquele que aprende. Trazer para a realidade escolar é uma prática que vem privilegiar todos os envolvidos.

A pergunta 5, contempla a seguinte questão: Você considera que os jogos e brincadeiras contribuem para facilitar a aprendizagem da leitura escrita? Na qual os alunos poderiam responder sendo “SIM” ou “NÃO”. Observe o gráfico 5 com o resultado obtido nessa pergunta.

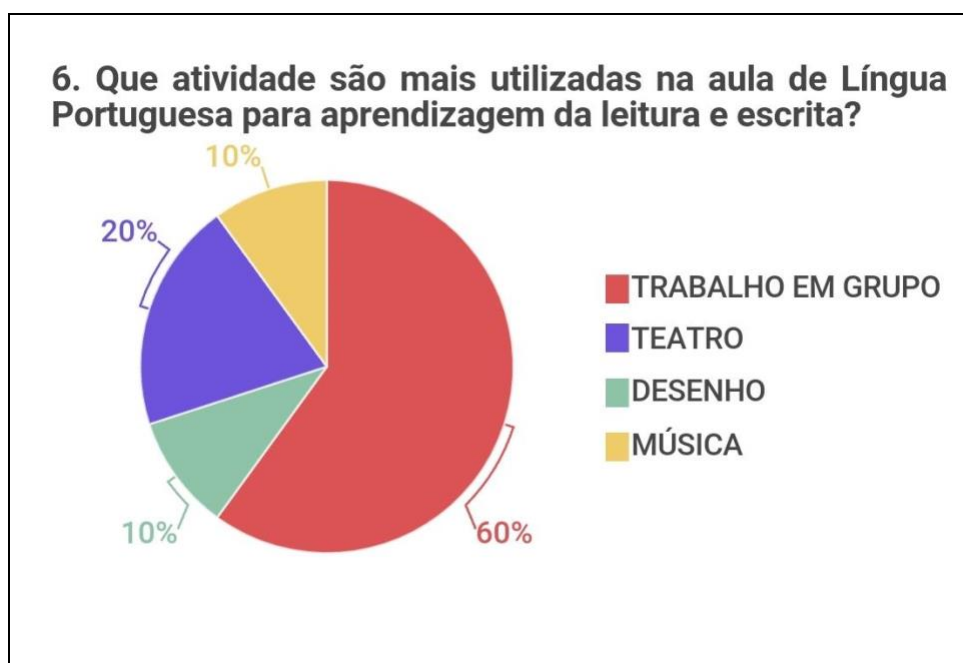
**Gráfico 5 – Resultado obtido da pergunta 5 aos discentes**



Quando os alunos foram questionados sobre isso, obteve-se a seguinte resposta: 70% responderam que sim e somente 30% tem o não como resposta. O resultado aponta que a maior parte dos discentes têm noção do quão relevante são essas atividades para o processo de desenvolvimento da leitura e escrita, e se a maioria pensa dessa forma, significa que de alguma maneira, sentem que essa inclusão traz facilidades no contexto de ensino, assim fica claro que, quanto mais são utilizados melhores resultados positivos podem ser obtidos.

Levando em consideração as diferentes atividades que são realizadas em sala de aula. A pergunta 6 destaca quais as atividades são mais utilizadas na aula de língua portuguesa para a aprendizagem da leitura e escrita, o resultado dessa pergunta está descrito no gráfico 6 a seguir:

**Gráfico 6 – Resultado obtido na pergunta 6 aos discentes**

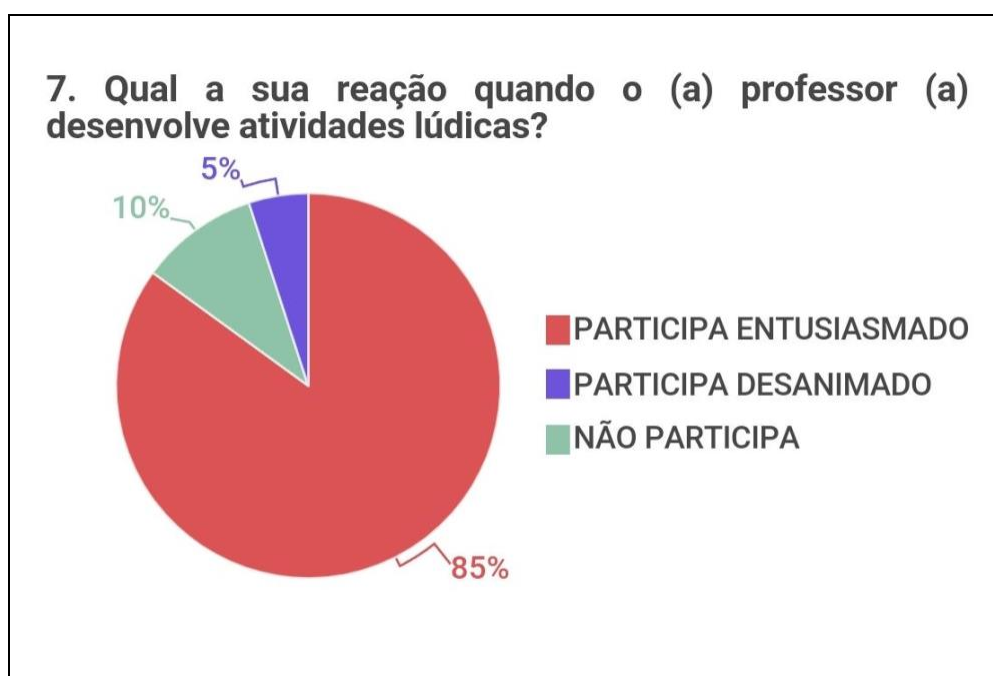


De acordo com o resultado, a atividade mais utilizada é o trabalho em grupo, representando 60% do percentual, enquanto as outras atividades, mesmo juntas representam um percentual bem baixo. Essa situação demonstra que é necessário, trazer de forma mais assídua, atividades lúdicas para o contexto de ensino.

Conforme Almeida (2003, P. 41), a ludicidade contribui e influencia na formação do aluno, possibilitando uma evolução constante no conhecimento, exigindo uma participação franca e criativa. Então quando o educador traz para a sala esse tipo de atividade, acaba contribuindo para o aprimoramento da leitura, e abrindo espaço para um ensino de qualidade, que privilegia também a escrita, contudo o mesmo só será garantido se o educador estiver disposto a trabalhar em consonância com a realidade do aluno, tentando superar as dificuldades encontradas.

Na penúltima questão, pergunta 7, buscou-se verificar qual a reação dos alunos quando desenvolvidas atividades lúdicas. Com isso obteve-se o resultado descrito no gráfico 7:

**Gráfico 7 – Resultado obtido na pergunta 7 aos discentes**



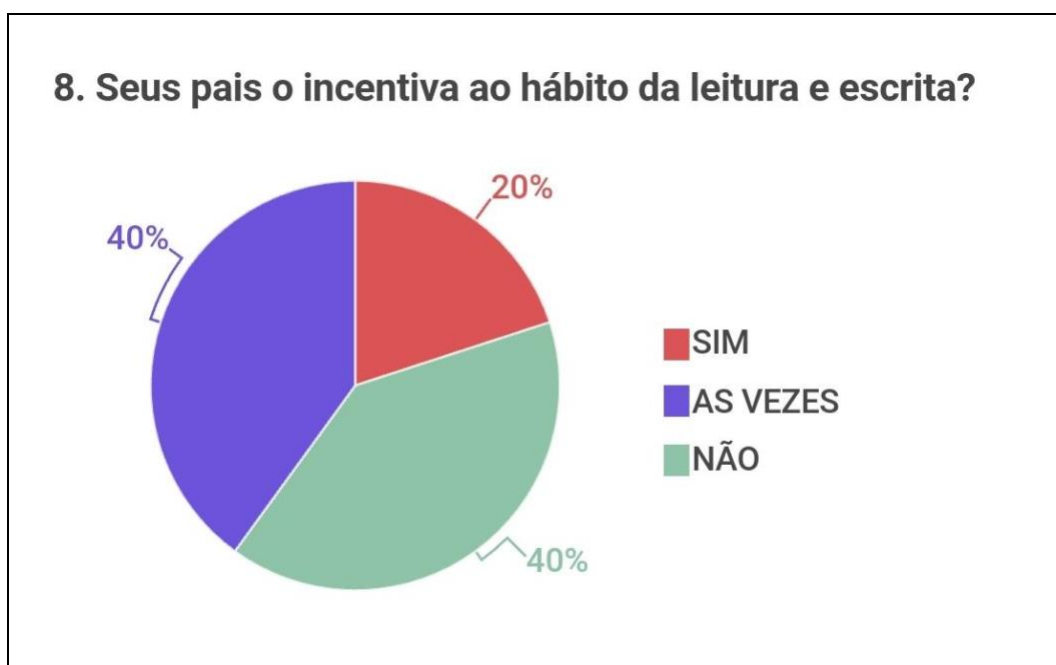
De acordo com os resultados obtidos, chegou-se à seguinte conclusão: a maior parte, condizendo a 85%, participam entusiasmados, 10% participam desanimados, enquanto 5% afirmaram não participar.

Os dados do gráfico 7, ressaltam que se a maioria dos entrevistados recebem o tipo de atividade citada com entusiasmo, dentro das perspectivas do ensino, não existem motivos plausíveis para excluir o lúdico do campo escolar, pelo contrário,

atividades que são bem recebidas pelos estudantes, devem fazer parte dos projetos escolares, servindo como um suporte para o interesse e estímulo, principalmente quando viabilizam a leitura e a escrita.

A pergunta 8, até então, a última pergunta, houve a preocupação em analisar se os pais dos alunos incentivam o hábito da leitura deles. Com isso, se obteve o resultado demonstrado no gráfico 8 a seguir.

**Gráfico 8 – Resultado obtido na pergunta 8 aos discentes**



Das respostas obtidas com os entrevistados, confirma-se que 40% responderam não, e 40% afirmaram serem incentivados somente às vezes, e somente 20% afirma que sim. A análise desses últimos dados coloca em destaque, que o incentivo com a leitura e escrita, não é uma prática comum no âmbito familiar, já que uma quantidade significativa afirma não ser incentivada, e a outra maior parte é incentivada somente as vezes, restando apenas 20% declarando que tem incentivo dos pais. Esses dados são preocupantes, já que o incentivo deveria ser uma prática recorrente, pois a responsabilidade com a leitura e escrita não deve recair somente sobre o professor, em vista que:

O leitor que se inicia no âmbito familiar demonstra mais facilidade em lidar com os signos, compreende melhor o mundo no qual está inserido, além de desenvolver um senso crítico mais cedo, o que é realmente importa na sociedade. Vieira (2004, p. 06)

Todos os envolvidos devem ter participação ativa, para que assim seja possível a formação de indivíduos que tenham domínio sobre os atos de ler e escrever, já que essas aquisições estão sempre interligadas. O estímulo ao desenvolvimento da leitura e escrita, deve ser um processo contínuo, que todos devem participar, a escola deve buscar formas de mostrar aos pais que a família também pode ter um papel decisivo na formação do aluno, e motivá-lo também pode ser um grande avanço.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como público-alvo, alunos do 6º e 7º da escola Unidade básica Itapecuru-Mirim. Para sustentar esse estudo, que buscou em diferentes contextos, analisar como a ludicidade pode trazer relevantes contribuições para o desenvolvimento da leitura e escrita, utilizou-se como ferramenta, as respostas dos questionários aplicados com alunos e, com docentes, a fim de conhecer, a opinião e nível de aceitação dessa metodologia.

Perante a forma como se desenvolve o ensino da leitura e escrita, foi possível constatar inúmeras dificuldades, quando não se buscam formas de inovar nos métodos, muitos alunos acabam não possuindo habilidades adequadas para o nível em que estão inseridos. Diante dos benefícios que diversos teóricos destacam sobre a ludicidade, essa ferramenta poderia ser inserida com mais frequência no campo de ensino.

De acordo com as análises feitas, foi possível constatar que ainda há uma resistência quanto a superação de métodos tradicionais e a inclusão de metodologias diferenciadas em sala de aula. Assim com base nas respostas desses professores, fica visível que o uso da ludicidade como método de ensino, apesar de não ser utilizado com frequência, pode trazer benefícios quando utilizados nas aulas de língua portuguesa, de acordo com os próprios educadores funciona como estímulo, facilitando a aprendizagem, necessitando assim que seja uma prática mais recorrente.

Levando também em consideração as opiniões dos alunos, destaca-se que a associação de atividades lúdicas, principalmente no ensino de leitura e escrita, tem uma ótima recepção, afinal todos participam de forma ativa.

Mediante as questões que foram levantadas neste trabalho, observou-se que a ludicidade pode ser considerada, um instrumento de possibilidades no campo educacional, tendo a função de melhorar a prática de ensino em diferentes aspectos, e por consequência ajudar na qualidade do trabalho com o desenvolvimento da leitura e escrita que é um dos espaços onde persistem muitas dificuldades a serem superadas, tanto no processo de aquisição quando dá prática. Salienta-se assim, que tudo que é adquirido a partir do uso da ludicidade como o fortalecimento da

interação, comunicação, criatividade, e estímulo, servem para cumprir com o objetivo principal deste trabalho, que foi ressaltar como ela pode contribuir para o desenvolvimento da leitura e escrita.

Considerando assim as bases desse estudo, e partindo da análise das concepções dos diferentes autores citados, foi possível chegar à conclusão que a ludicidade desempenha um papel de extrema relevância no contexto ensino-aprendizagem, contribuindo para que melhor se desenvolva a capacidade intelectual, e que todos os benefícios adquiridos com sua inserção, influenciam diretamente quanto a forma como se desenvolve a leitura, ajudando na obtenção de melhores resultados, essa prática metodológica, serve como um estímulo, que abre espaço para a leitura se torne um hábito, a escrita seja realizada com eficiência.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm> , acesso em: 20 mai. 2022.
- ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, São Paulo: Loyola, 2003.
- ANTUNES, I. **Aula de português**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.
- ARIÈ, S. P. (1981). **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio Janeiro: Guanabara.
- ARISTÓTELES. **Política**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 1991.
- BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: **Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.
- \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- \_\_\_\_\_.Secretaria do ensino fundamental. **Parâmetros Curriculares de Língua Portuguesa**. Brasília:MEC./SEF, 1998.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.
- DATNER, Y.. **Jogos para educação Empresarial**. Jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa. 2. ed. São Paulo: Agora, 2006.
- FREIRE, P.. Carta de Paulo Freire aos professores. In: **Estudos avançados**. 15 (n. 42), 2001. p. 267.
- GATTI, B. A. **Estudos quantitativos em educação**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 30, n. 1, p. 11-30, jan, 2004.
- GONÇALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea, 2001.
- Huizinga, J. (2012). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7.ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- JÚNIOR, A. S. S. **A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental**. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.
- KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994
- LUCKESI, C. C. (org.). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese**. Salvador: Gepel, 2000.



MAFRA, S. R. C.. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. [S.l.]: SEED/PDE-Programa de Desenvolvimento Educacional, 2008.

MALUF, Â. C. M.. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MARTINS, M. H. **O que é leitura**. São Paulo, Brasiliense, 1999. Paim (2000,p.104)

NEGRINE, A., **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**, Caxias do Sul: Edusc,1994.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIZZANI, L. et al. **A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento**. RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, SP, v. 10, n. 2, p. 53–66, jul./dez, 2012

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba. Ibpex,2013.

SANTOS, M. P. dos S. (org.). **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANT'ANNA, A. ; NASCIMENTO, P. R. do . **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; DOMINGUES, C. A. **A ludicidade e suas contribuições na escola**. Jornal da Educação, 2006. Disponível em: <http://www.unifra.br/eventos/jornada>. Acesso em: 20 mai. 2022.

SILVA, E. T.. **O ato de ler: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura**. 5ª ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1991.

SILVA, M. S. da. **Clube de matemática: Jogos educativos**. Série atividades. Campinas: Papirus, 2004.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.

SOARES, M. A.; RUBIO, J. A. S. **A Utilização da Música no Processo de Alfabetização**. Publicado na Rev. Eletrônica Saberes da Educação – Volume 3 – nº 1 – 2012.

SOUZA, S. E. de. **O USO DE RECURSOS DIDATICOS NO ENSINO ESCOLAR**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi. 2007.

SOUZA. E. M. **Problemas de aprendizagem**. Crianças de 8 a 11 anos. Bauru; EDUSC, 1996. p.12

VIEIRA, L. A. **Formação do leitor: a família em questão.** In: SEMINÁRIO BIBLIOTECA ESCOLAR, III, 2004, Belo Horizonte. III Seminário Biblioteca Escolar: espaço de ação pedagógica, Belo Horizonte: Escola de Ciência da Informação da UFMG, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola.** 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

# APÊNDICES

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA**  
**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAPECURU MIRIM – CESITA**  
**CURSO DE LETRAS LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA E**  
**LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Prezado (a) Educador (a):

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar **LUDICIDADE E LÍNGUA PORTUGUESA**: Contribuições, possibilidades e inserção para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do ensino fundamental na Unidade de Educação Básica Itapecuru- Mirim.

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

Atenciosamente,

Iranilde Araujo Sousa

## QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS EDUCADORES (AS)

### Dados Pessoais (Sociodemográfico)

1. Sexo

- a) ( ) Masculino b) ( ) Feminino

2. Qual a sua formação acadêmica?

- a) ( ) Graduação  
b) ( ) Especialização  
c) ( ) Mestrado  
d) ( ) Doutorado  
e) ( ) Nenhuma das Alternativas: \_\_\_\_\_

3. Em que tipo de escola você trabalha?

- a) ( ) Pública  
b) ( ) Privada

4. Há quanto tempo atua como educador?

- a) ( ) Menos de 1 ano  
b) ( ) De 1 a 3 anos  
c) ( ) De 3 a 6 anos  
d) ( ) Mais de 6 anos

01. Nas suas aulas de Língua Portuguesa, você utiliza metodologias diferenciadas para estimular os alunos o gosto pela leitura e escrita?

- a) Sim  
b) Não  
c) Sempre

2. Você reconhece a ludicidade como um método pedagógico?

- a) Sim  
b) Não

3. Você faz uso da ludicidade em suas aulas?

- a) ( ) Sim  
b) ( ) Não

4. Com que frequência você usa a ludicidade em suas aulas?

- a) Sempre;
- b) Às vezes;
- c) Raramente;
- d) Nunca.

5. Você acredita que a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz capaz de estimular e de levar o aluno a absorver com mais facilidade o aprendizado da leitura e escrita?

- a) ( ) Sim
- b) ( ) Não

6. Você considera relevante o desenvolvimento de atividades lúdicas nas aulas de Língua Portuguesa no 6<sup>o</sup> e 7<sup>o</sup> Ano do Ensino Fundamental?

- a) ( ) Sim
- b) ( ) Não

7. Os alunos demonstram receptividade, quando na aula, o exercício da leitura é mediado por situações lúdicas?

- ( ) Sim, alguns
- ( ) Sim, todos
- ( ) Não.

8. Todos os alunos participam, quando há atividades lúdicas na aula de Língua Portuguesa?

- ( ) sim
- ( ) parcialmente
- ( ) não

9. As brincadeiras e jogos como metodologias, auxiliam os alunos, revelando certas facilidades no desenvolvimento da leitura e escrita através de suas explicações?

Justifique sua resposta:

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA**  
**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAPECURU MIRIM – CESITA**  
**CURSO DE LETRAS LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA E**  
**LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Prezado (a) Educando (a):

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar **LUDICIDADE E LÍNGUA PORTUGUESA**: Contribuições, possibilidades e inserção para o desenvolvimento da leitura e escrita nos 6º e 7º anos do ensino fundamental na Unidade de Educação Básica Itapecuru- Mirim.

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

Atenciosamente,

Iranilde Araujo Sousa

**QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS EDUCANDOS**

1. Você gosta de assistir às aulas de Língua Portuguesa?

- a)  Sim
- b)  Não
- c)  Às vezes

2. A forma como (o) a professor (a) ensina contribui para o seu aprendizado da leitura e escrita?

- a)  Sim
- b)  Não

3. Como você considera o seu nível de leitura e escrita:

- a)  Regular
- b)  Bom
- c)  Excelente

4. A professora costuma utilizar brincadeiras, jogos em sala de aula para realização de atividade escolar?

- a)  sim
- b)  Às vezes
- c)  Não

5. Vocês consideram que os jogos e brincadeiras contribuem para facilitar a aprendizagem da leitura?

- a)  Sim
- b)  Não

6. Que atividades são mais utilizadas na aula de Língua Portuguesa para aprendizagem da leitura?

- a)  Música
- b)  Teatro
- c)  Desenho
- d)  Trabalho em grupo



7. Qual é a sua reação, quando a professora desenvolve atividades lúdicas?

a)  participa entusiasmado

c)  participa desanimado

d)  não participa

8 Seus pais o incentivam o hábito pela leitura e escrita?

Sim

Não

Às vezes

## **ANEXOS**

ESCOLA UNIDADE DE EDUCAÇÃO BÁSICA ITAPECURU-MIRIM

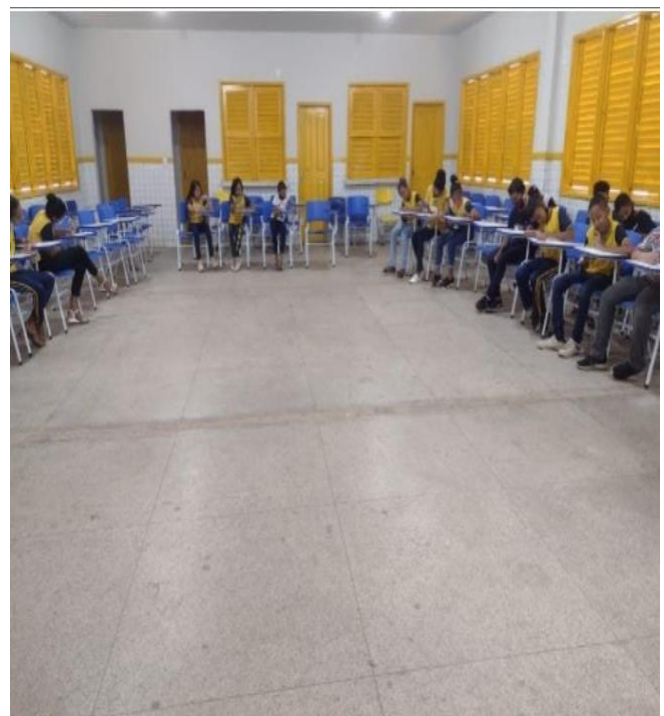


PERÍODO DA OBSERVAÇÃO

6ºANO A



6º ANO B



7° ANO A



7° ANO B

