



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAPECURU-MIRIM
CURSO DE LETRAS

**IRANIR DE ARAUJO SOUSA
LAYANE FERREIRA LINHARES
POLLIANA CRISTIANNE DA SILVA SANTOS**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO
ENSINO FUNDAMENTAL MAIOR NA ESCOLA UNIDADE ESCOLAR DE
ITAPECURU-MIRIM**

Itapecuru-Mirim
2017

IRANIR DE ARAUJO SOUSA
LAYANE FERREIRA LINHARES
POLLIANA CRISTIANNE DA SILVA SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO
ENSINO FUNDAMENTAL MAIOR DA ESCOLA UNIDADE ESCOLAR DE
ITAPECURU-MIRIM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), do Campus de Itapecuru Mirim, para a obtenção do grau de licenciatura em Língua Portuguesa e Literatura.

Orientador: Dra. Vanda Maria Sousa Rocha.

Linhares, Layane Ferreira.

A Importância da ludicidade no desenvolvimento da leitura no ensino fundamental maior na escola Unidade Escolar de Itapecuru-Mirim / Layane Ferreira Linhares, Iranir de Araújo Sousa, Polliana Cristianne da Silva Santos. – Itapecuru- Mirim, 2017.

43

Proposta (Graduação) – Curso de Licenciatura em Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa, Campus de Itapecuru – Mirim, Universidade Estadual do Maranhão, 2017.

Orientador: Prof.Dra. Vanda Maria Sousa Rocha.

**IRANIR DE ARAUJO SOUSA
LAYANE FERREIRA LINHARES
POLLIANA CRISTIANNE DA SILVA SANTOS**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO
ENSINO FUNDAMENTAL MAIOR NA ESCOLA UNIDADE ESCOLAR DE
ITAPECURU-MIRIM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Letras da Universidade Estadual do
Maranhão (UEMA), do Campus de Itapecuru
Mirim, para a obtenção do grau de licenciatura em
Língua Portuguesa e Literatura.

Aprovado em ____/____/____

Prof. Dr. Vanda Maria Sousa Rocha (Orientadora)

2º Examinador

3º Examinador

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pelo dom da vida e por seu amor imensurável nos momentos difíceis.

Aos nossos pais pelo incentivo, carinho, apoio em especial durante essa graduação.

À nossa orientadora e ao professor Maurílio Barros Cardoso pela dedicação, habilidade, paciência e orientação acadêmica.

Enfim, a todas as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram com carinho e atenção durante a construção desse trabalho.

A imaginação é mais importante que o conhecimento. Conhecimento auxilia por fora, mas só o amor socorre por dentro. Conhecimento vem, mas a sabedoria tarda.

(Albert Einstein)

RESUMO

A presente proposta tem como principal objetivo amenizar as dificuldades no processo ensino – aprendizagem encontrada na escola Unidade Escolar de Itapecuru-Mirim localizada na Rua Alarico Lima s/n, bairro piçarra. Insere se nas discussões acerca do uso do lúdico em sala de aula como recurso pedagógico, que se constitui em analisar o desenvolvimento da leitura dos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental. A utilização do lúdico na educação, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, tem também o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades em sala de aula se tornando um momento de reconhecimento do histórico familiar e da cultura regional do sujeito. A ludicidade é um recurso que permite a interação dos alunos com os conteúdos apresentados, é uma estratégia de ensino significativa em todos os aspectos, toda criança tem necessidade de atividades que além de ensinar, também os estimulem, assim terão mais facilidade em desenvolver o raciocínio e a criatividade. Referenciamos autores dessa área dentre eles destaca-se: Kishimoto (1998, 2002), Dohme (2005), Grossi (2008), Sousa (2004), Rollof (2010) entre outros. Para a elaboração dessa pesquisa, inicialmente foram realizadas observações na referida unidade de ensino, para verificar na prática do cotidiano, como o lúdico é trabalhado, acompanhada de análises bibliográfica para a compreensão da importância de se trabalhar o lúdico.

Palavras-Chave: Ludicidade. Leitura. Ensino. Aprendizagem. Conhecimento.

ABSTRACT

The present proposal has as main objective to alleviate the difficulties in the teaching - learning process found in the School School of Itapecuru - Mirim located at Rua Alarico Lima s / n, Piçarra neighborhood. It is inserted in the discussions about the use of play in the classroom as a pedagogical resource, which is to analyze the development of the reading of the students of the 7th year of Elementary School. The use of playfulness in education, in addition to the goal of developing learning in a more attractive way for the student, also has the objective of the historical-cultural recovery of these activities in the classroom becoming a moment of recognition of family history and regional culture of the subject. Ludicity is a resource that allows the interaction of students with the content presented, is a strategy of teaching meaningful in all aspects, every child needs activities that besides teaching, also stimulate them, so they will have an easier time developing the reasoning and creativity. We refer authors such as Kishimoto (1998, 2002), Dohme (2005), Grossi (2008), Sousa (2004), Rollof (2010) among others. For the elaboration of this research, observations were initially made in this unit of education, to verify in daily practice, how the play is worked, accompanied by bibliographical analysis to understand the importance of working the play.

Keywords: Ludicidade. Reading. Teaching. Learning. Knowledge.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 As formações continuadas têm estimulado a utilizar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.....	30
Gráfico 2 você considera que a ludicidade seja importante no processo de ensino e aprendizagem na Língua Português?.....	31
Gráfico 3 Em média, quantos livros você já leu durante esse ano?.....	32
Gráfico 4 Como você analisa o nível de leitura de seus alunos?	33
Gráfico 5 Você promove leituras de historias na sala de aula?.....	34
Gráfico 7 Quando realiza atividades lúdicas em sala de aula?.....	36
Gráfico 8 Você concorda que o ensino de Língua Portuguesa deve contemplar a utilização do lúdico como ferramenta de ensino?.....	37
Gráfico 9 Como foi a sua experiência pessoal em relação ao seu “Período de aprender a ler”, desde sua infância ate os dias de hoje?.....	38
Gráfico 10 Você considera que o seu contato com livros de historias na infância foi pouco, bom, ótima?.....	39
Gráfico 11 Quando criança os seus pais liam para você?.....	39
Gráfico 12 Como você classifica o seu interesse pela leitura atualmente?	40
Gráfico 13 o que você gosta de ler?.....	40

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 EMBASAMENTO TEÓRICO	11
2.1 A utilização da ludicidade na educação: um breve histórico	13
3 A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO	17
4 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA	19
5 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	20
6 O ENSINO FUNDAMENTAL E A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS	23
7 A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA	25
8 O PROFESSOR E A LUDICIDADE	26
8.1 Os jogos no processo de aprendizagem	26
8.2 Jogos mais significativos para o desenvolvimento da leitura	26
8.2.1 Bingo de palavras	26
8.2.2.3 Ditado vivo	26
8.2.3 Jogo da força	27
8.2.4 Caça ao tesouro	27
8.2.5 A música como procedimento estimulador da leitura	27
9 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA	28
10 METODOLOGIA	29
11 RESULTADOS OBTIDOS/ESPERADOS	30
11.1 Análise dos dados da pesquisa	30
12 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICES	

1 INTRODUÇÃO

A presente proposta fundamenta-se na ideia de que o conhecimento é algo que se encontra em constante transformação, revisão e superação. E é particularmente no campo da educação que as descobertas e inovações trazidas pela ciência, abrem continuamente novas possibilidades cobrando dos profissionais investigação e abertura para o novo, ligado diretamente à prática da leitura enquanto bem cultural de uma comunicação eficaz.

Diante desse contexto, sabe-se que a qualidade da aprendizagem do aluno está aliada as consequências de uma relação em que se estabeleçam na prática educativa, ações favoráveis ao aprendizado, envolvidas no cotidiano escolar e familiar. Nessa perspectiva, optou-se por centrar atenção e preocupação ao tema ludicidade na escola como uma ferramenta favorável para o incentivo significativo da leitura, visando eficácia na comunicação.

Sabendo-se que a prática de trabalhar o lúdico como forma de interação da leitura torna-se essencial para o desenvolvimento, aquisição de conhecimentos e para o enriquecimento da capacidade de comunicação em crianças no sistema educacional. A utilização do lúdico na educação, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, tem também o intuito de resgatar a experiência histórico-cultural dessa atividade em sala de aula, tornando-se dessa forma, um momento de reconhecimento do histórico familiar e da cultura regional do sujeito.

A educação é um processo importante na vida do ser humano, e é por meio dela que o indivíduo tem a oportunidade de desenvolver-se pessoal, emocional e profissionalmente, por isso, faz-se necessário incentivar, orientar e conduzir os alunos a fim de proporcionar a eles pleno desenvolvimento pessoal e social. A ludicidade é um fator que contribui bastante para que esse desenvolvimento seja significativo, pois facilita a compreensão de mundo, levando o indivíduo a ter um bom relacionamento dentro da sociedade assim como no seio familiar. Os jogos e as brincadeiras lúdicas contribuem significativamente para o processo de aprendizagem dos discentes, ajudando-os a interpretar os textos que se defrontam diariamente e aguçar sua curiosidade para buscarem outras leituras, que não sejam somente os livros didáticos.

Diante disso, a escola precisa se tornar um ambiente propício, para que o aluno venha desempenhar suas capacidades, ampliar seus conhecimentos principalmente por meio da leitura e assim minimizar suas dificuldades no processo ensino– aprendizagem. O professor possui a competência de despertar nos alunos a curiosidade, o desejo de buscar conhecimento, de aprender, analisar e formar opinião própria. Para isso atividades lúdicas podem vir a ser uma ferramenta essencial de acordo com o conteúdo trabalhado em sala de aula. Mais importante que o tipo de atividade, é a forma como é orientada e como é experimentada e o porquê de estar sendo realizada, para que o aluno se envolva nas atividades propostas pelo professor.

Em face do exposto, observa-se o quão é importante que a escola venha a reconhecer a ludicidade como ferramenta integrante no ensino-aprendizagem, visto que a escola se constitui como um ambiente de integração, aprendizagem e participação, onde os alunos devem sentir-se seguros.

A natureza da presente proposta sugere uma análise crítica acerca de uma temática atual, vivenciada na Unidade Escolar Itapecuru-Mirim, associada às dificuldades encontradas no processo de ensino-aprendizagem, que refletem conseqüentemente de forma desfavorável nas turmas de sétimo ano do Ensino Fundamental, comprometendo, a prática de leitura e dessa maneira, impedindo o desenvolvimento intelectual desses alunos em outras áreas comunicativas.

O Objetivo Geral desta proposta é: Perceber a importância que a ludicidade traz para o desenvolvimento cognitivo, destacando como a brincadeira exerce papel decisivo na evolução do desenvolvimento humano. Dentre os objetivos específicos podemos destacar:

Verificar o potencial dos educandos, incentivando a prática da leitura através das atividades com jogos e brincadeiras; Estimular o potencial dos adolescentes em prol da leitura, através do desenvolvimento de atividades com os jogos; Promover aos discentes a oportunidade de ampliar seu desenvolvimento intelectual, bem como sua capacidade interpretativa.

2 A UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: UM BREVE HISTÓRICO

O termo lúdico é de origem da palavra latim *ludus*, que significa “jogo, diversão”. E desde os tempos mais remotos, se agregou ao dia a dia do ser humano, constituiu-se como um recurso que fortalecia o vínculo e a felicidade das pessoas. As habilidades desenvolvidas como saltar, correr, pular, já era uma representação do lúdico, que com o passar dos tempos foi sendo aprimorado e passou a ser utilizado como ferramenta mediadora da aprendizagem.

O lúdico é um assunto que desde muito tempo, vem sendo estudado e discutido por filósofos e estudiosos que se dedicaram a compreender a aprendizagem por meio de sua utilização. É, portanto uma temática bastante abrangente, pois devido o desejo de superação de métodos tradicionais sem sucesso, o lúdico vem ganhando destaque no campo educacional. Apesar da sua importância, a maioria dos professores não tem o hábito de trabalhar em sala de aula, visto que para alguns ainda prevalece à ideia, de que a escola não é lugar para brincadeiras, e sim um local voltado para o estudo.

No que se refere à ludicidade e educação, desde os tempos antigos, pensadores como Platão, viam o uso dos jogos como um recurso didático, sendo essa ideia posteriormente afirmada por Aristóteles, que acabou dando grande valor a esses recursos no campo da educação. Segundo Vial (1981,apud WAJSKOP 2007, p19):

Na antiguidade, utilizavam-se dados, assim como doces e guloseimas em forma de letras e números, para o ensino das crianças. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do jogo didático por professores das mais diferentes áreas, como filosofia, matemática, estudos de línguas e outros.

Pelos romanos, também eram utilizados os jogos para que fossem transmitidos valores da cultura. Os jogos já foram vistos de diferentes formas pela sociedade. No período da Idade Média, com o fortalecimento do cristianismo, os jogos foram vistos como profanos. Segundo Kishimoto (2002, p.28), “durante a idade média o jogo foi considerado não sério, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época”.

Se na idade média a ludicidade foi considerada insignificante, com o passar dos tempos obteve seu valor para o desenvolvimento da aprendizagem. 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.

Nesse sentido, os recursos lúdicos, passaram a ser mais valorizados, e essa utilização passou a receber contribuição de diferentes estudiosos, que buscaram esclarecer o quanto a ludicidade é importante na educação. Em diferentes aspectos, destacou-se Rousseau, defendendo a natureza da criança, Pestalozzi, considerando os jogos como um fator definitivo na educação. Froebel também teve sua contribuição, pois acreditava que os jogos eram relevantes para a formação intelectual, e moral do indivíduo.

No final do século XVII, os jogos e as brincadeiras passam a ser pedagogizados, tendo como fim, o alcance dos objetivos educacionais. No século XX com o avanço da psicologia, as atividades lúdicas passam a ganhar contribuições de diversos estudiosos em diferentes áreas. Assim, os estudos relacionados à importância da utilização do lúdico só vieram a crescer e com essa atenção, surgem diferentes ideias a respeito do aprimoramento dos métodos educativos utilizados em sala de aula.

3 A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO

A educação é um processo que vem sofrendo transformações a cada dia em prol da melhor qualidade de ensino. Surge assim a necessidade de procedimentos relevantes para que essas mudanças sejam positivas em diferentes aspectos, principalmente no processo de ensino-aprendizagem. Assim, é sempre relevante a utilização de recursos que venham a contribuir para o melhor desempenho dos alunos. Dessa forma metodologias que estimulem o interesse, podem tornar o processo de ensino mais produtivo.

Durante muito tempo, o ensino nas escolas foi organizado de forma que o aluno não tinha acesso a atividades lúdicas que despertassem o seu interesse. Pouco a pouco as práticas pedagógicas foram sendo alteradas pela percepção de que toda forma de ensino associada a atividades que divertem o aluno, seria muito proveitosa tanto para o professor, quanto para o estudante, trazendo para o ambiente escolar, resultados positivos.

A ludicidade é um recurso que permite a interação dos alunos com os conteúdos apresentados, é uma estratégia de ensino significativa em todos os aspectos, pois toda criança tem necessidade de atividades que além de ensinar, também os estimulem. Assim terão mais facilidade em desenvolver o raciocínio e a criatividade.

O processo de aprendizagem dos alunos não é algo fácil. Cada um enfrenta dificuldades e o educador precisa estar sempre reinventando estratégias para que cada aluno acompanhe os seus conteúdos propostos e busque pesquisar sobre o que será trabalhado posteriormente.

Na leitura e na escrita, cada um tem sua forma de aprender. Alguns possuem mais facilidade, outros não. Por isso é necessário a busca de atividades que façam com que estes não vejam a escola como um ambiente em que tenham medo de se expressar, e sim como um local de apoio ao conhecimento. Analisando a importância de trabalhar com o lúdico em sala, segundo Roloff:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLLOF, 2010. P.4.)

Metodologias que estimulam o aluno são importantes para a interação entre alunos e professores. O lúdico pode ser considerado um instrumento de socialização que faz da relação escolar um estímulo de aprendizagem. Com base em leituras, pesquisas e aplicações de projetos, pôde-se perceber o quão eficaz e importante é a utilização do lúdico enquanto ferramenta metodológica no ensino da leitura. Considerando que o brincar, é um método necessário e, portanto essencial para o desenvolvimento, para o ensino e aprendizagem humanos, visto que o mesmo proporciona aprendizado prazeroso, despertando assim o interesse pelo tema proposto por seu intermédio.

Segundo Cunha (1994, p.56), “por meio do brincar desenvolve-se também a possibilidade de um aprendizado mais eficaz, posto que o indivíduo sente-se estimulado e livre. Isso propicia seu desenvolvimento cognitivo”. Portanto ao considerar os fatos apontados, percebe-se o quanto é atrativo e envolvente e que esse envolvimento leva o aluno a construir, bem como ampliar seu conhecimento. De acordo com o observado, a ludicidade é estimulante no tocante da socialização e do desenvolvimento intelectual, facilitando a aprendizagem proposta por meio de atividades que estimulam e envolvem o aluno.

Ao utilizar-se de atividades com o envolvimento de jogos, o educador propicia um ambiente agradável e facilita o aprendizado dos alunos, como também permite que haja melhor socialização entre os mesmos. Nesse caso, o educador é um mediador do ensino.

É perfeitamente notório o envolvimento dos jovens, é comprovada a significativa aprendizagem de cada um, seu engajamento e seu desempenho para o alcance do almejado objetivo, neste caso, a leitura. O aluno sente-se desafiado a jogar e vencer, isso lhe motiva, lhe dá prazer. Segundo Schultz a preocupação quanto à aprendizagem dos alunos:

Torna-se cada vez mais instigante e preocupante no Brasil de uma forma geral, pois o sistema educacional mostra que esses alunos estão cada vez mais com dificuldades em sua aprendizagem, em muitos casos acabam por serem tachados como fracassados. (SCHULTZ, 2011).

Consequentemente poderão se tornar repetentes, o que irá fazer com que se tornem desmotivados pela própria escola, ou pela família que não possui uma base

bem estruturada e isto acaba por colaborar para que estes desenvolvam uma baixa autoestima, o que poderá vir a atrapalhar ainda mais sua aprendizagem.

O referido fracasso escolar pode estar relacionado diretamente à metodologia que o professor utiliza. Nesse contexto, o papel do professor é de suma importância, pois compete a ele a mediação do conhecimento, e o mesmo precisa adquirir formas que os educandos possam progredir no desempenho de suas atividades, e ajudar cada aluno em suas necessidades. Levando em consideração o que o jovem gosta como: pular, competir, e se divertir, visto que o brincar é a forma mais natural de expressão, de exercitar seu pensamento e a sua linguagem. E aproveitando para coloca-lo em contato direto com a leitura, que é fundamental na vida do ser humano, visto que através dela é possível fantasiar, imaginar, desenvolver habilidades de raciocínio e um vocabulário mais rico e diversificado, conhecer lugares e aprender uma infinidade de coisas das mais diversas, a leitura é algo contagiante.

Diante disso, Kishimoto considera que: “A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente alcançada. O professor que não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume uma postura artificial facilmente identificada pelos alunos”. (KISHIMOTO, 1998, p.122).

Em sua grande maioria, o brincar é visto apenas com um momento de diversão, em oposição ao trabalho escolar. Isso quando o professor não busca inovar e associar o conteúdo a ser trabalhado com o jogo. O professor precisaria ter muito mais criatividade e competência que dinheiro, pois muitos não utilizam o lúdico em suas aulas por que visam o custo que vão ter em relação aos materiais.

A partir de tais apontamentos, percebe-se o lúdico está relacionado à infância que por sua vez está enraizada na vida das crianças e no seu lugar perante a sociedade. A atividade lúdica abrange diversas habilidades como a coordenação motora, desenvolvimento intelectual, agilidade entre outras. Quando o professor utiliza o lúdico em suas aulas está tornando o ensino-aprendizagem de seus alunos significativos. Segundo Oliveira (1985, p.74):

[...] 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).

Em face do exposto, é possível perceber que o lúdico quando utilizado como recurso metodológico, contribui de forma significativa no desenvolvimento de

qualquer atividade educativa permitindo aos adolescentes amplo conhecimento. As relações existentes entre jogo, criança e a educação são essenciais para o ensino-aprendizagem, ambos devem ser parceiros já que se pode estimular a criatividade e o raciocínio lógico, considerando-se que o lúdico é uma ferramenta de aprendizagem diferenciada. Ainda é válido ressaltar que “essas atividades lúdicas podem contribuir com o desenvolvimento intelectual da criança. A exemplo de Platão, que ensinava matemática em forma de jogos e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos”. (AGUIAR, 1998, p. 36). Segundo Dohme (2005):

O educador precisa estar integrado à realidade do educando, a fim de proporcionar momentos que visem despertar a curiosidade, promovendo a interação com a escrita e a leitura buscando a interpretação crítica do mundo e atribuindo novos significados, pois, o ser humano aprende continuamente, construindo e reconstruindo sua aprendizagem, o mesmo precisa criar condições para que o educando sintam-se estimulados, atraídos e motivados a aprender, contextualizando a realidade em que está inserido, estabelecendo relações no dia-a-dia considerando suas dificuldades e desejos, com os usos diferenciados de escrita. Nesta perspectiva, é fundamental que os educandos estabeleçam o contato direto com o livro, pois somente assim, eles se sentirão envolvidos no contexto da leitura e da escrita. É necessário que o educador mostre o valor da leitura aos seus educandos, dando-lhe a possibilidade de construí-la como uma prática diária na vida do ser humano, aprimorando a linguagem e a expressão. (DOHME, 2005).

Analisando o contexto observado, fica explícito que uma educação de qualidade não é somente responsabilidade do professor, mas também da participação individual, bem como da família que em toda sua totalidade tem uma função primordial para a educação, fazendo-se necessário o companheirismo no processo de desenvolvimento do jovem, tanto no lar quanto na sua vida escolar, da comunidade, principalmente da atuação do poder público no ensino público.

A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois os jovens apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e de se relacionar melhor com os colegas de sala.

4 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA

Desde o ensino infantil, é possível observar diferentes metodologias que têm o intuito de melhorar o desenvolvimento dos alunos. A partir da fase de alfabetização, o professor deve procurar instrumentos facilitadores da aprendizagem. Mesmo com o esforço e as atividades realizadas para o sucesso na alfabetização, os resultados não são tão positivos, pois alguns alunos avançam de série sem possuir os conhecimentos satisfatórios para tal avanço.

Sobre esta visão, compreende-se o motivo pelo qual provavelmente os alunos avançam para o ensino fundamental sem os conhecimentos básicos necessários para tal nível, o que corrobora para que os mesmos tenham dificuldades de aprendizado tanto em Língua Portuguesa quanto em outras áreas do ensino.

Partindo dessa percepção, entende-se que medidas devem ser tomadas para que os alunos vejam a leitura como primordial em suas vidas, e tomem consciência de que é através dela que obterão sucesso nas outras áreas. O professor deve assim, tentar estimular qualquer atividade que envolva a leitura, e que não a vejam como uma obrigação, e sim como necessária e eficaz. Uma das maiores dificuldades atualmente é a formação de leitores, que se interessem por diferentes temas, que busquem livros de diferentes assuntos, o que acaba influenciando, em indivíduos, que não conseguem produzir, e que não estão aptos, a discussões sobre diferentes temas. Segundo GROSSI (2008, p. 03):

Pessoas que não são leitoras têm a vida restrita à comunicação oral e dificilmente ampliam seus horizontes, por ter contato com ideias próximas das suas, nas conversas com amigos. [...] é nos livros que temos a chance de entrar em contato com o desconhecido, conhecer outras épocas e outros lugares – e, com eles abrir a cabeça. Por isso, incentivar a formação de leitores é não apenas fundamental no mundo globalizado em que vivemos. É trabalhar pela sustentabilidade do planeta, ao garantir a convivência pacífica entre todos e o respeito à diversidade. (GROSSI, 2008, p.03).

Em virtude do exposto, fica óbvio que a leitura é imprescindível para a obtenção de sucesso, em todas as áreas de ensino, por contribuir para o entendimento dos aspectos históricos da cultura de um povo e por estimular a imaginação e a capacidade intelectual. Assim os alunos se tornam mais críticos, e capacitados a desenvolver novas habilidades.

Diante dessa situação em que diversas questões interrompem a formação de indivíduos críticos e com hábito da leitura, é pertinente que o professor saia da rotina e apresente o universo da leitura, trabalhando de forma lúdica, onde só haja o interesse em superar as dificuldades. A sua função vai além do ensinar a ler, é necessário o estabelecimento de metas, para que se obtenham resultados significantes. Segundo Martins (1984, p.34):

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

Dessa forma é possível abrir caminhos para que o aluno faça suas escolhas, demonstre suas necessidades e interesses, para que assim seja auxiliado. Pois este também precisa de espaço para expressar o que lhe inspira e o que lhe prejudica, para que assim seja possível a superação das questões problemáticas, e assim será possível o surgimento de um leitor competente. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1999, p. 69):

[...] formar um leitor competente, supõe formar alguém que compreenda o que lê; que possa aprender a ler também o que não está escrito, identificando elementos implícitos; que estabeleça relações entre o texto que lê e outros textos já lidos; que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto [...]. (BRASIL, 1999, p. 69)

A leitura não é somente a decodificação das palavras, é a compreensão de tudo que é apresentado, e esse é um desafio para o professor, formar indivíduos letrados e capacitados para se expressar. Assim, deve ser feito o possível para que não se torne uma tarefa repetitiva e sim uma tarefa do cotidiano, que todos devem cumprir, não por obrigação e sim porque gostam e sabem que é o melhor para a ampliação de seus conhecimentos.

5 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Atualmente é possível destacar o processo de aprendizagem como uma troca de saberes, há necessidade de superação da ideia de que é somente o professor o transmissor de conhecimento, pois todo processo de ensino deve ser visto como uma forma de interação e que para a construção de saberes, principalmente na sala de aula, a formação de opiniões deve ser respeitada, bem como a situação de cada um deve ser analisada para que se possa trabalhar a superação de qualquer problemática. E é com esse ponto de vista que o professor deve desenvolver suas atividades.

Trabalhando dessa forma, poderá compreender que cada um dos alunos apresentam dificuldades em alguma área, e assim será possível desenvolver atividades que os ajudem a conhecer melhor sobre a área em questão. Se com a forma tradicional da educação os alunos não aprendem o que deveriam, o professor necessita então buscar metodologias que os estimulem, e é nesse momento que surge a possibilidade de trabalhar com ludicidade, que vai muito além de divertir o aluno.

Durante muito tempo, o lúdico foi considerado irrelevante. E até os dias atuais muitos pais consideram que a sua utilização só afasta os alunos da aprendizagem. O termo sempre foi associado ao brincar, como se não trouxesse nenhum tipo de resultado positivo, essa visão por muitas vezes impede os professores de utilizarem suas atividades envolvendo a ludicidade. Segundo Schultz, Muller e Domingues:

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 na maioria das escolas. Essa cobrança pode dificultar tanto a criação de espaços destinados ao lúdico e o seu andamento, como o aprimoramento de educadores interessados nessa área. (S/D, P 4).

Uma tarefa necessária é fazer com que essa visão seja superada e que seja percebido o quanto o lúdico pode contribuir para a melhor qualidade do ensino, pois é uma forma de estímulo que influenciará no raciocínio, na interação e na melhor compreensão de qualquer assunto.

Segundo Santos:

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)

Independentemente da idade e da série em que está o aluno, trabalhar com o lúdico é indispensável, este é um método facilitador da aprendizagem, onde será possível despertar o senso crítico, pois um ambiente em que todos podem se divertir e participar é estratégico para a aquisição de qualquer conhecimento. Deve-se investir em atividades lúdicas diversificadas, para que os alunos se sintam desafiados a conseguir soluções para qualquer problema que venham a surgir. Assim segundo Souza e Scaglia (2004, p. 36):

As experiências motoras diversificadas, os desafios caracterizando-se em problemas possíveis aos quais as crianças são expostas, fazem com que elas ampliem em muito o seu acervo de possibilidades de respostas para os jogos; em consequência, a sua interação com o mundo, em todos os seus aspectos: motores, afetivos, cognitivos, sociais, éticos, morais, estéticos [...] (SOUZA E SCAGLIA 2004, P. 36).

De acordo com o autor supracitado, percebe-se que a ludicidade só vem a colaborar para o sucesso em diferentes áreas, independentemente da fase em que está inserido o aluno. As atividades lúdicas sempre serão relevantes, contanto que o professor busque compreender as dificuldades das diferentes fases de desenvolvimento e trabalhe com procedimentos adequados.

6 O ENSINO FUNDAMENTAL E A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS

A aprendizagem lúdica é um assunto que vem tomando destaque no panorama educacional, surge à compreensão de que um ambiente favorável ao desenvolvimento da educação é aquele em que o aluno é estimulado por atividades que o diverte, e que desafiem o seu raciocínio. Durante a vida escolar, o ensino é dividido em fases e as atividades devem ser trabalhadas de acordo as necessidades de cada um. Desde a educação infantil é necessário atividades que influenciem o aluno a compreender que a escola é uma instituição que faz parte de sua vida, que é um local onde deve permanecer inserido para o seu bem estar na sociedade, assim compreenderá que a cada dia deve progredir, e desenvolver seus conhecimentos.

Para que haja essa consciência é necessário que o professor utilize práticas, que torne o ambiente motivador e seja prazeroso realizar as atividades propostas em sala de aula. Desde a fase da alfabetização jogos e brincadeiras são ferramentas de ensino relevantes em muitos aspectos, estimulam o raciocínio e a criatividade, e levar pra sala procedimentos que valorizem essas ferramentas, é um trabalho desafiador.

O ensino fundamental é uma fase de ensino em que os alunos já devem estar familiarizados com diferentes assuntos, leitura, produção de textos, interpretação, conhecimento dos diferentes gêneros textuais etc. Mas se for analisada a realidade de muitos alunos das redes de ensino pública, estes não dominam metade dos assuntos que deveriam.

Ao que se percebe, existem muitas situações problemáticas nessa fase, o nível de aprendizagem é bem inferior ao que deveria, percebe-se que muitos estão distantes de se tornarem indivíduos letrados. Nessa situação em que se encontra o ensino, é notório o quanto é necessário que o professor busque métodos para que esses alunos tenham o conhecimento condizente à fase em que estão.

Portanto, concebe-se a ideia de que trabalhar com a ludicidade nessa fase de carência é essencial, pois com a situação crítica da educação, muitos acabam desistindo de ir à escola. Pelo fato de não compreenderem os assuntos que o professor apresenta em sala. Muitos estudantes não dominam a escrita, e nem leem no nível em que deveriam, o papel do professor é buscar influenciar numa aprendizagem significativa, mediando o aprendizado do aluno de forma adequada, nisso está a importância de suas metodologias.

O objetivo da escola é formar indivíduos com capacidade para produção e compreensão, tarefa que vem se tornando cada vez mais difícil de ser cumprida, pois as dificuldades em relação ao desenvolvimento cognitivo persistem, e se tornam cada vez mais difíceis de serem superadas. Não somente no ensino de língua portuguesa, como também das outras disciplinas, percebe-se a dificuldade em alcançar uma aprendizagem de acordo com o nível cursado, o que impossibilita muitas vezes o professor de trabalhar com o livro didático, pois os alunos não acompanham os conteúdos, assim estão cada vez mais distantes de se tornarem indivíduos letrados.

Dessa forma, o professor está a cada dia sendo desafiado por diferentes situações, o que exige criatividade para que possa alcançar seus objetivos em sala de aula assim deve proporcionar meios para que os saberes sejam ampliados em diferentes aspectos. A respeito da importância da preocupação do professor com a educação segundo Baquero (2000, p. 27):

No processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem as tarefas de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERO, 2000 p.27).

Para resultados positivos no campo da educação, todos devem estar empenhados, o professor precisa superar as dificuldades, com o intuito de formar cidadãos críticos, com capacidade de questionar e formar opinião. Ainda existem práticas utilizadas, que não desafiam a capacidade de compreensão do aluno, um modelo que visa apenas com que o aluno aprenda apenas o conteúdo específico, limitando assim sua criatividade. No campo educacional, todas as disciplinas estão envolvidas, por mais diferentes que sejam os assuntos, cabe ao professor introduzir métodos que estimulem a pesquisa em diferentes áreas. Com a complexidade de diferentes assuntos, o raciocínio não surge facilmente, nesses casos a aplicabilidade de estratégias que facilitem a compreensão, é um passo importante para o sucesso nas práticas utilizadas.

7 A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA

No ensino da língua portuguesa, são encontrados muitos problemas e dificuldades, diante dessa situação buscam-se os melhores métodos de organização do trabalho pedagógico, que sejam adequados para o ensino da referida língua. Analisando a situação do ensino, no que se refere à língua portuguesa, percebe-se que muitas questões devem ser repensadas. O ensino da língua, não deve se restringir apenas à explicação de regras gramaticais, pois diferentes contextos devem ser trabalhados para a formação de cidadãos críticos e conscientes. O professor deve tornar essas questões relevantes em diferentes aspectos. A inovação das metodologias é um grande passo para a superação do paradigma de um ensino conservador, principalmente no ensino da língua portuguesa.

Na construção do conhecimento, o estudo da língua portuguesa, é um instrumento primordial, visto que como falantes, quanto mais obtêm sucesso na aprendizagem, possivelmente, mais facilidades haverá na compreensão de diferentes disciplinas. Nessa perspectiva, o professor, deve buscar diferentes possibilidades para oferecer um ensino satisfatório, seja no aspecto da gramática quanto as questões de reflexão e produção. Sobre esta visão, a ludicidade no âmbito educacional, é de extrema importância, sendo trabalhada na sala de aula é possível fluir uma aprendizagem dinâmica que influencia na ampliação da criatividade.

A ludicidade é essencial para o desenvolvimento intelectual e social. O ensino da língua portuguesa pode ser trabalhado envolvendo o lúdico, pois assim os alunos serão influenciados no interesse da disciplina que contribui para o conhecimento histórico e cultural da sociedade brasileira, seja relacionado a língua materna, ou a literatura. O professor deve trazer atividades que oferecem ao aluno oportunidade de usar a sua criatividade. Segundo Zabala (1998, p. 29) corrobora :

É preciso insistir em tudo quanto fazemos em aula, por menor que seja, incide em maior ou menor grau de formação de nossos alunos. A maneira de organizar a aula, o tipo de incentivo, as expectativas que depositamos, os materiais que utilizamos, cada uma destas decisões veicula determinadas experiências educativas, e é possível que nem sempre estejam em consonância com o pensamento que temos a respeito do sentido e do papel que hoje em dia tem a educação. (ZABALA, 1998, p.29).

Em face do exposto, é preciso que o professor busque se reinventar, utilizando procedimentos que tornem as aulas mais significativas e agradáveis, motivando assim a interação em diferentes dimensões. Um dos principais objetivos, de quem leciona língua portuguesa, é a formação de indivíduos que de fato dominem a língua e consigam obter sucesso em produções e interpretações. Só que esta não é uma tarefa fácil, a formação de indivíduos com essa capacidade é mínima, pois muitas aulas são monótonas, sem nenhum incentivo a leitura, que é uma das aquisições principais pra outras atividades.

A ludicidade, tanto do ponto de vista do professor quanto do aluno, não deve ser vista apenas como um divertimento, mas como aprendizado, já que aprender é um processo que exige uma didática estratégica, que deve estar conectada ao desenvolvimento cognitivo e psicológico, em fase de formação. Qualquer indivíduo necessita de incentivo, para que suas habilidades sejam mais bem desenvolvidas, assim se torna mais fácil o aprimoramento de conhecimentos. Um trabalho que tenha essas características deve ser estimulado, desde a infância, pois a partir daí o aluno vai se familiarizando e se interessando com as novidades. A respeito da ideia de que o lúdico deve ser valorizado desde a infância, segundo Rosa & Di Nisio (1999, p. 18):

Com as atividades lúdicas espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais, desenvolva livremente a expressão corporal, que favorece a criatividade; adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregadas adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal; seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio de saúde dinâmica que renova o espírito de iniciativa tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

Com todas essas aquisições adquiridas por um trabalho influenciado pelo lúdico, será mais fácil superar as dificuldades no ensino fundamental, no ensino médio e em qualquer fase da vida adulta.

8 O PROFESSOR E A LUDICIDADE

Ser professor é uma tarefa que exige diversas responsabilidades. Este enquanto educador tem que estar capacitado para lidar com as complexidades do ensino, conseguindo atuar como formador de consciência crítica e desenvolvimento intelectual do aluno. Assim, deve estar sempre buscando conhecimento, aprimorando seus métodos, para que esteja de acordo com as mudanças educacionais. Partindo desses pressupostos é de extrema importância que o professor busque estimular o conhecimento, dentro e fora da sala de aula, promovendo a interação e compreensão dos problemas que surgem no campo escolar.

Sobre esta perspectiva, é imprescindível que o docente aprimore seus métodos de ensino para a obtenção de resultados positivos, pois é um fator necessário às ações lúdicas. São exemplos de atividades que estimulam a inteligência, promovendo assim o desenvolvimento cognitivo e social. Cabe assim aos docentes, abrir caminhos que promovam a criatividade e o saber. De acordo com Kishimoto (2002,p.122) “ antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria.

Nesse sentido o necessário é que o professor busque técnicas de tornar as atividades mais agradáveis e significativas, pois oportuniza a construção do conhecimento em sala e interação com os alunos, sendo possível assim, analisar quais as dificuldades, destes, e como superá-las. Ainda segundo Kishimoto (2002 p.36-37):

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantida as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional, o educador está potencializando as ações de aprendizagem. (Kishimoto, 2002, p. 36-37).

Sendo assim é notório que um professor tendo interesse em trabalhar de forma lúdica, possivelmente obterá resultados satisfatórios, seja no campo da escrita, da leitura ou em tudo que envolva o raciocínio. Pois as aulas se tornarão, mais dinâmicas, e o aluno não verá o ensino como algo cansativo, e sim como uma contribuição para que obtenha sucesso, em seus objetivos.

8.1 Os jogos no processo de aprendizagem

Os jogos podem ser considerados tipos de atividades que facilitam a aprendizagem e aperfeiçoam o conhecimento dos alunos, podem assim ser desenvolvidas de diferentes formas em qualquer disciplina. Dessa maneira, os professores que utilizam os jogos em sala, tornam os alunos mais criativos, pois a inovação é um fator de grande contribuição.

Para utilizar o jogo como instrumento de aprendizagem que amplie o conhecimento de forma significativa, o professor deve trabalhar adequadamente, ou seja, ter um bom planejamento, escolher o jogo em sala de acordo com o nível de conhecimento dos alunos e com o conteúdo que está sendo trabalhado. Se as atividades forem realizadas dessa forma, poderão influenciar também no melhor desenvolvimento da leitura, já que os jogos favorecem a capacidade de criar e de buscar.

Os jogos fornecem aos profissionais grande auxílio, quando buscam enriquecer suas práticas pedagógicas, dentro dos princípios lúdicos e educativos, proporcionando sociabilidade no campo educacional, subsidiando o professor a um ensino mais prazeroso, superando um pouco o tradicionalismo imposto como essencial para uma boa educação.

8.2 Jogos mais significativos para o desenvolvimento da leitura

8.2.1 Bingo de palavras: Primeiramente um tema é definido para realização do bingo, dependendo do que os alunos gostam, é criada uma lista relacionada à escolha deles, posteriormente as cartelas são confeccionadas e de acordo com cada desenho, vão associando as palavras. Este é um jogo, que influencia na memória, raciocínio, bem como a familiarização com diferentes palavras, assim vão superando de forma divertida, as dificuldades que têm em relação a algumas palavras.

8.2.2 Ditado vivo: Esta é uma produção de palavras, a partir de algum objeto presente, e também de palavras do cotidiano. A partir daí, é mostrado um objeto e cada um escreve seu nome, sem olhar para o do colega, essa atividade contribui para o conhecimento de como está a escrita dos alunos, sendo possível criar métodos, para que melhorem em diferentes aspectos.

8.2.3Jogo da forca: O jogo da forca é de extrema importância para a formação de palavras. O professor forma duplas, designando um dos participantes como enforcador este escolhe palavras e escreve sua letra inicial, e marca tracinhos de acordo com as letras que compõem, a cada letra que não constar o enforcador deverá desenhar uma parte do corpo humano e “pendurar” na forca. Feito o corpo (resultado das letras erradas escolhidas pelo jogador) se ainda assim, a palavra não tiver sido descoberta, o jogador é “enforcado” e perde o jogo. Ao final do jogo é importante que a palavra seja esclarecida, toda essa produção promove interação e contribui para assimilação de palavras.

8.2.4Caça ao tesouro: nesse jogo, o professor pode escolher dois textos diferentes, e recortá-los separando seus parágrafos e escondê-los, posteriormente, dividir a sala e fornecer pistas, para que as partes sejam encontradas. Ao serem encontradas pelos alunos, estes devem formar o texto e discutir em sala. Este jogo, além de estimular o raciocínio e despertar a curiosidade, ajuda no entendimento do assunto proposto.

8.2.5 A música como procedimento que estimula a leitura

A música como qualquer arte, acompanha o desenvolvimento da humanidade, dessa forma, desperta sentimentos e emoções, pois é um componente que auxilia no bem estar de qualquer indivíduo. Esta segue o desenvolvimento da humanidade, a cada época surgem estilos diferentes que condizem a situação da sociedade. Seja como forma de crítica, ou de apreciação a determinada situação, é uma forma de expressão de sentimentos.

Por isso, pode ser utilizada como instrumento de aprendizagem, pois ajuda a refletir e analisar, trazendo assim conhecimento que é benéfico para o aluno em muitos aspectos, pois despertam sentimentos que atingem o desenvolvimento cognitivo.

9 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A escola Unidade Escolar de Itapecuru- Mirim situa-se na Rua Alarico Lima s/n, Rodoviária, no Município de Itapecuru-Mirim, possuindo uma boa localização dentro do bairro. A equipe técnica da escola é formada pela diretora, coadjunta e na parte administrativa da escola, a secretária. Atualmente a escola está sob a administração da gestora Elisângela Mendes Sampaio Rodrigues e coadjunta Marlene Silva. Funciona nos três turnos, e atende as seguintes modalidades: Ensino Fundamental menor no turno matutino, Ensino Fundamental maior de 6º ao 9º ano no turno vespertino e EJA no turno noturno. Possui uma sala para professores, uma sala para diretoria, banheiros feminino e masculino, cantina, a biblioteca que está fechada atualmente, um pátio amplo onde são realizados os trabalhos culturais, seminários, peças teatrais entre outros.

A estrutura física da referida unidade de ensino deixa muito a desejar, a escola não dispõe de uma quadra poliesportiva para realização das aulas de Educação Física, os alunos precisam se deslocar para outra quadra próximo a escola. A instituição de ensino atinge um público discente diversificado, sendo em sua maioria alunos de baixa renda que possuem uma bagagem social vulnerável a problemáticas sociais que afetam os adolescentes: as drogas, a violência, e o corpo docente não tem o apoio da família para melhorar o rendimento do aluno em seu contexto escolar e social.

Vale ressaltar que é notória a preocupação da gestora com os alunos, a mesma mantém uma boa relação com a comunidade na qual está inserida, sendo uma referência para o corpo docente na relação entre educador e educando. Em relação ao desempenho escolar muitos alunos apresentam dificuldades de leitura, escrita, não sabem interpretar textos e outra questão de extrema relevância é a indisciplina.

10 METODOLOGIA

Para a elaboração dessa pesquisa, inicialmente foram realizadas observações na referida unidade de ensino, para verificar na prática do cotidiano, como o lúdico é trabalhado, acompanhada de análises bibliográfica para a compreensão da importância de trabalhar o lúdico. De acordo com as pesquisas foi possível constatar que buscando métodos de ensino que estimulem a produção dos alunos, é mais alcançável o sucesso, tanto por professores, quanto por alunos e o aspecto de trabalhar atividades lúdicas é um ponto importante, pois é uma prática pedagógica que impulsiona no desenvolvimento de diversas aquisições. Essa pesquisa tem fins descritivos e quanto aos meios de pesquisa, são teóricos.

A sua execução, parte do objetivo de ajudar professores a desenvolverem atividades que potencializem a aprendizagem nas escolas, é benéfica assim para todos que estão envolvidos no contexto escolar, os instrumentos partem do aspecto teórico, para que assim possam ser aplicados na prática.

Optou-se pela aplicação de um questionário, onde foi possível analisar as questões pertinentes. Após a realização dessa atividade é possível apresentar pontos significativos quanto ao que será trabalhado, o objetivo principal é que as práticas tenham inovações onde os alunos possam ter prazer, seja pela leitura, escrita ou interpretação.

11 RESULTADOS ESPERADOS

11.1 Análise dos dados da pesquisa

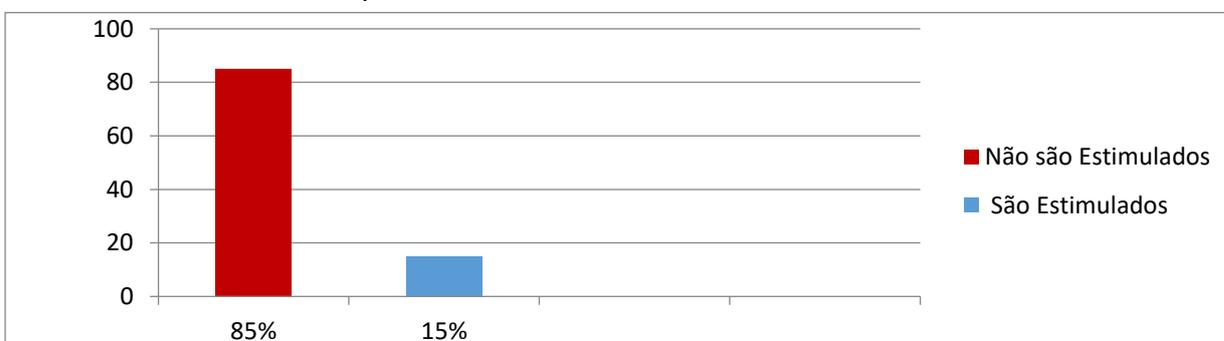
O capítulo presente tem por objetivo apresentar a análise dos resultados da pesquisa sobre A ludicidade no Desenvolvimento da Leitura no Ensino Fundamental Maior na Escola Unidade Escolar de Itapecuru- Mirim. Pesquisa cuja mesma foi aplicada a docentes e discentes. O questionário dos docentes contemplou questões objetivas a respeito da leitura e seu uso em sala de aula, bem como a utilização de atividades lúdicas para auxiliar o processo do ensino da língua.

11.2 Análise de questionário aplicado a docentes

A pesquisa fora realizada por meio de um questionário o qual contemplava oito perguntas objetivas, destinadas a professores das turmas de sétimo ano do ensino fundamental da Unidade Escolar de Itapecuru-Mirim. O primeiro gráfico trás análise das respostas relacionadas à primeira pergunta do questionário- *As formações continuadas o têm estimulado a utilizar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem?*

Conforme as respostas dos entrevistados apresentadas no gráfico 1, 15% dos mesmos afirma que as formações continuadas os estimulam a valorizar e utilizar atividades lúdicas como ferramenta de ensino da leitura, e 85% afirmam não receberem nenhum tipo de incentivo para a utilização de atividade lúdicas no processo de ensino e aprendizagem.

GRÁFICO 1: Docente que durante as formações continuadas têm sido estimulados a utilizar a ludicidade no processo de ensino.



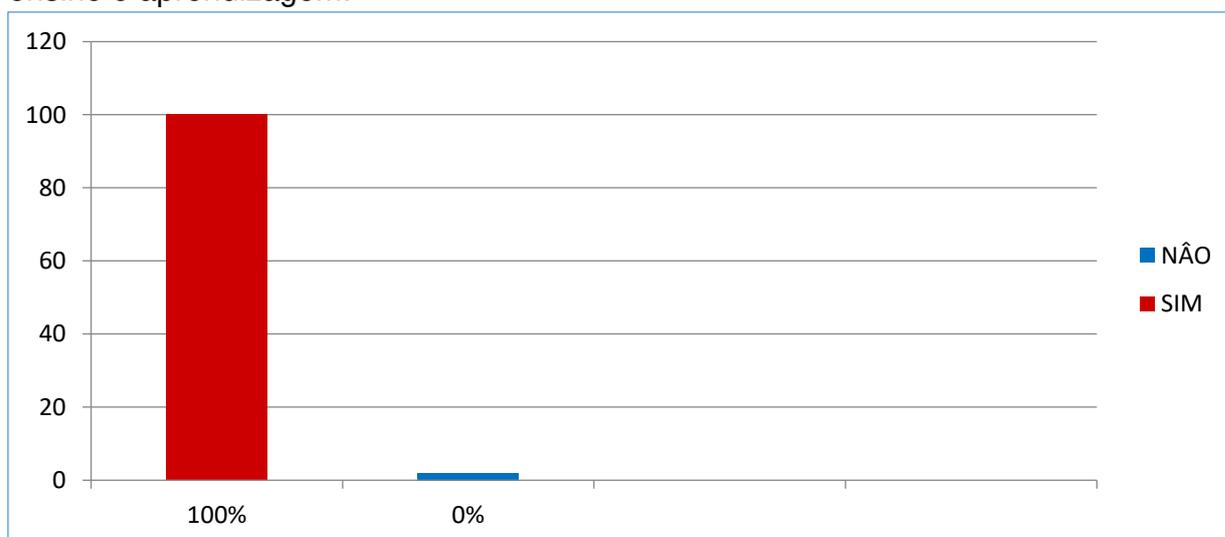
Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017

De acordo com os dados do questionário, a maioria dos docentes não recebe nenhum tipo de estímulo ou mesmo orientação voltados para a ludicidade como ferramenta metodológica, que os possa auxiliar no desafio do ensino.

Segundo Libâneo (1994, p.228) “cabe à escola e aos professores [...] selecionar os conteúdos, métodos e meios de organização do ensino, em fase das peculiaridades [...], de cada escola e das particularidades e condições de aproveitamento escolar dos alunos”. Diante disso, compreende-se que mesmo não havendo estímulo para o desenvolvimento de atividades lúdicas em seu processo de formação, compete ao docente desenvolver atividades que venham a despertar em seus alunos o desejo de aprender, fazendo com que os mesmos sintam-se envolvidos no processo, e assim aprendam o que lhes é proposto de forma prazerosa e divertida.

No segundo gráfico, analisou-se a segunda pergunta do questionário- *Você considera que a ludicidade seja importante no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa?* As respostas foram unânimes, visto que cem por cento dos entrevistados respondeu que sim. Todos reconhecem o quão importante é a aplicação de atividades lúdicas no processo de ensino da Língua Portuguesa, que muitas vezes pode tornar-se maçante e enfadonho, fazendo com que os discentes percam o desejo de estudar.

GRÁFICO 2: Docentes que consideram a ludicidade importante para o processo de ensino e aprendizagem.

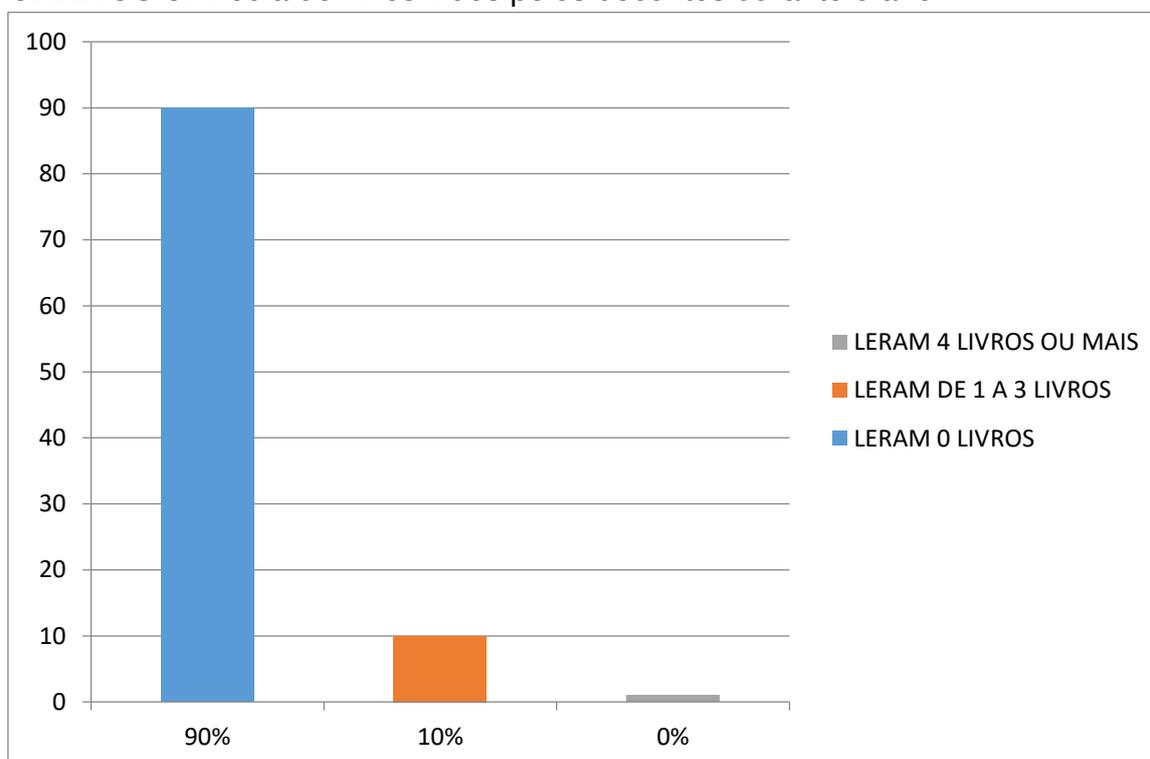


Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Pollian, 2017.

Ao utilizar jogos como ferramenta viabilizadora do conhecimento, o docente tem como objetivo não somente o lazer, mas também, promover uma interação emocional, social e intelectual dos discentes com o meio. De acordo com Kishimoto (2002, p.96) “[...] o jogo nos propicia a experiência com êxito, pois é significativo, possibilitando a auto descoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio das relações e de vivências”.

O terceiro gráfico, trás um questionamento bastante contraditório no meio educacional. Sabendo que a leitura indiscutivelmente propicia inúmeros benefícios, indagou-se na terceira questão- *Em média, quantos livros você já leu durante esse ano?* Com alternativas de respostas que variavam em: 0; 1 à 3; 4 ou mais.

GRÁFICO 3: Média de livros lidos pelos docentes durante o ano.



Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017.

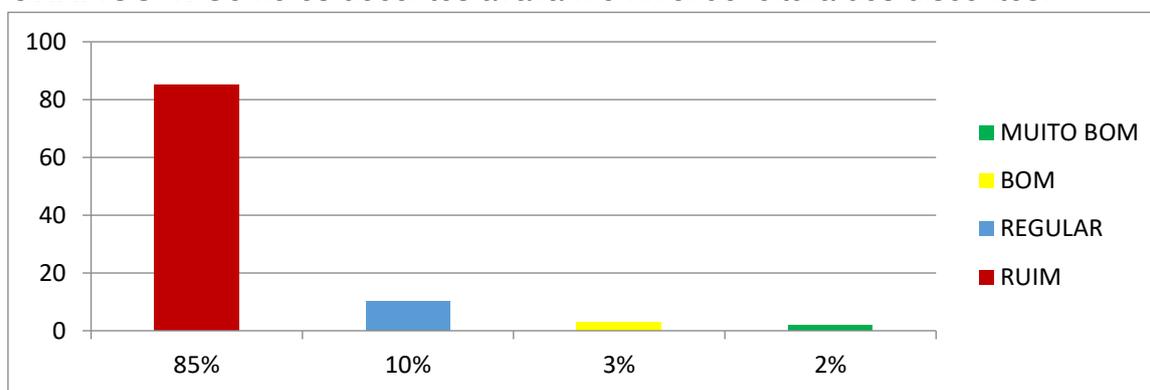
Para tal questionamento, obteve-se um resultado preocupante, onde (90%) noventa por cento das respostas dos entrevistados foi zero (0%) livros lidos. No mais, apenas dez por cento (10%) respondeu que durante o ano leu em média de um a três livros e zero por cento (0%) marcou a opção afirmando ter lido quatro livros ou mais. Os resultados são intrigantes no tocante de que se trata de profissionais formadores de cidadãos, pessoas a quem compete despertar nos

alunos o desejo de aprender, de formar opinião mediante determinadas situações e acontecimentos na sociedade, e que, no entanto, são pessoas que no momento estão pouco informadas.

Visto isso, é até mesmo contraditória a questão de incentivar os discentes a desenvolver o hábito pela leitura, quando na verdade nem mesmo seus professores possuem esse hábito.

No gráfico de número quatro, apresenta-se o resultado da quarta pergunta realizada aos docentes, onde questionou-se o seguinte: *Como você analisa o nível de leitura de seus alunos?* Dentre as opções de respostas foram contempladas as opções: ruim, bom, regular e muito bom.

GRÁFICO 4: Como os docentes avaliam o nível de leitura dos discentes.



Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana, 2017

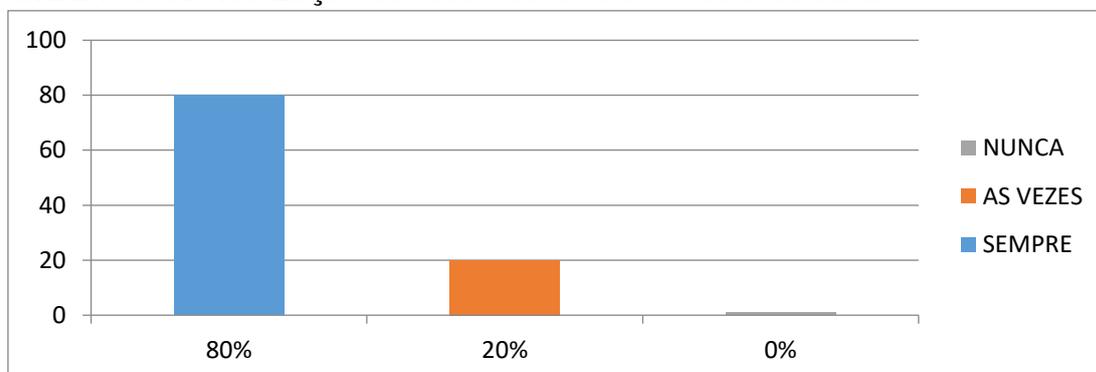
Com base nas respostas obtidas, concluiu-se que oitenta e cinco por cento (85%) dos docentes considera o desempenho de seus alunos com relação a leitura, ruim; dez por cento (10%) considerou a opção regular; três por cento (3%) considerou bom e apenas dois por cento (2%) dos entrevistados considerou o desempenho da leitura de seus alunos muito bom.

O quinto gráfico vem trazendo uma das questões mais importantes de todas, visto que a escola é um dos lugares onde o hábito da leitura deve ser cultivado, e para tal, idealiza-se que exista uma rotina, na qual estão inseridas rodas de leitura, levantou-se o seguinte questionamento: *Você promove leituras de histórias na sala de aula?* As sugestões de respostas foram às vezes, sempre e nunca.

Das respostas obtidas contabilizou-se um total de oitenta por cento (80%) de respostas para a opção sempre e vinte por cento (20%) de respostas onde

apontaram que às vezes proporciona esse tipo de atividade para despertar o aprendizado dos alunos e zero por cento (0%) de respostas para a opção nunca.

GRÁFICO 5: Realização de rodas de leitura em sala de aula.

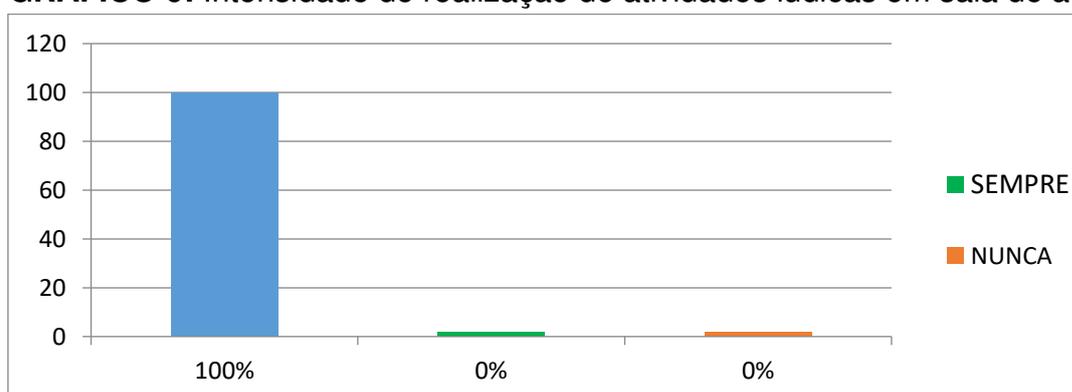


Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Pollian,2017

O sexto gráfico mostra resultados relativos à pergunta de número seis- *Você costuma realizar atividades lúdicas em sala de aula?* Para esse questionamento os entrevistados tiveram que escolher dentre as opções às vezes; sempre e nunca.

As respostas foram unânimes. Cem por cento (100%) dos entrevistados respondeu que utiliza atividades lúdicas com seus alunos somente às vezes. Portanto, percebe-se que apesar de a maioria dos docentes considerarem que a ludicidade seja uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem, os mesmos pouco a utilizam. Isso contribui para que o processo de aprendizagem se torne engessado, muitas vezes maçante e enfadonho, tanto para quem ensina, quanto para quem deveria aprender. Esses fatores acabam desmotivando grande parte dos discentes, que durante as aulas pouco participam e ficam na maioria das vezes dispersos com relação ao assunto abordado, fator que também frustra o professor.

GRÁFICO 6: Intensidade de realização de atividades lúdicas em sala de aula.

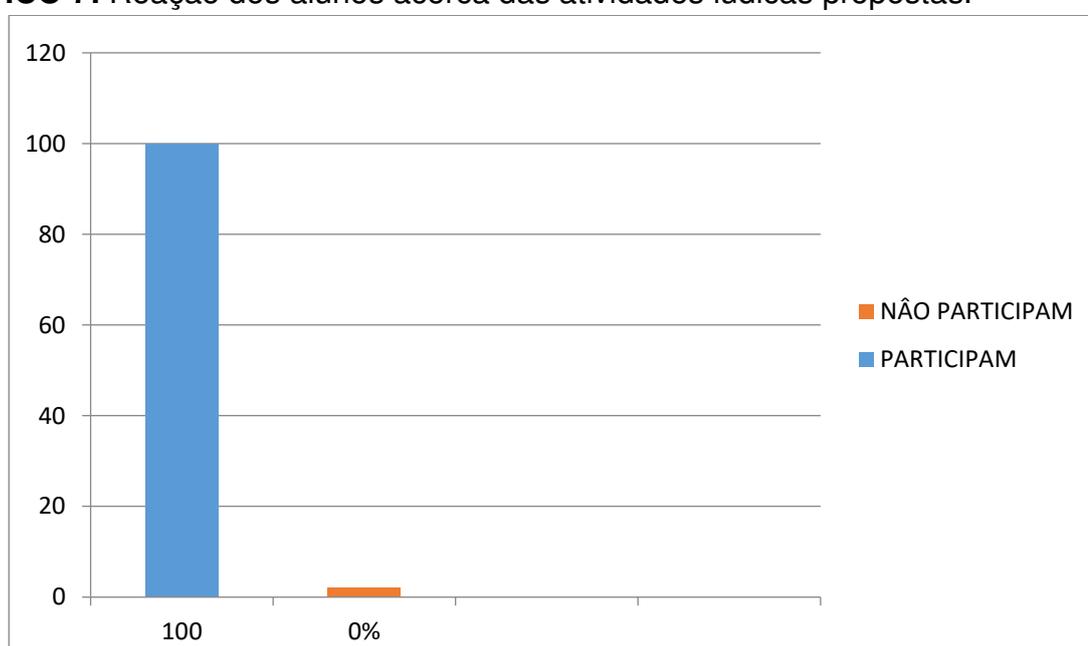


Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Pollian,2017.

Conforme afirma Kishimoto (2002, p. 54- 55) “[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música.”

No sétimo gráfico, investigou-se a pergunta - *Quando realiza atividades lúdicas em sala de aula, os alunos participam ou não participam?* Conforme as respostas fornecidas pelos docentes, cem por cento (100%) dos alunos participam das atividades lúdicas quando estas são propostas em sala de aula.

GRÁFICO 7: Reação dos alunos acerca das atividades lúdicas propostas.



Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017.

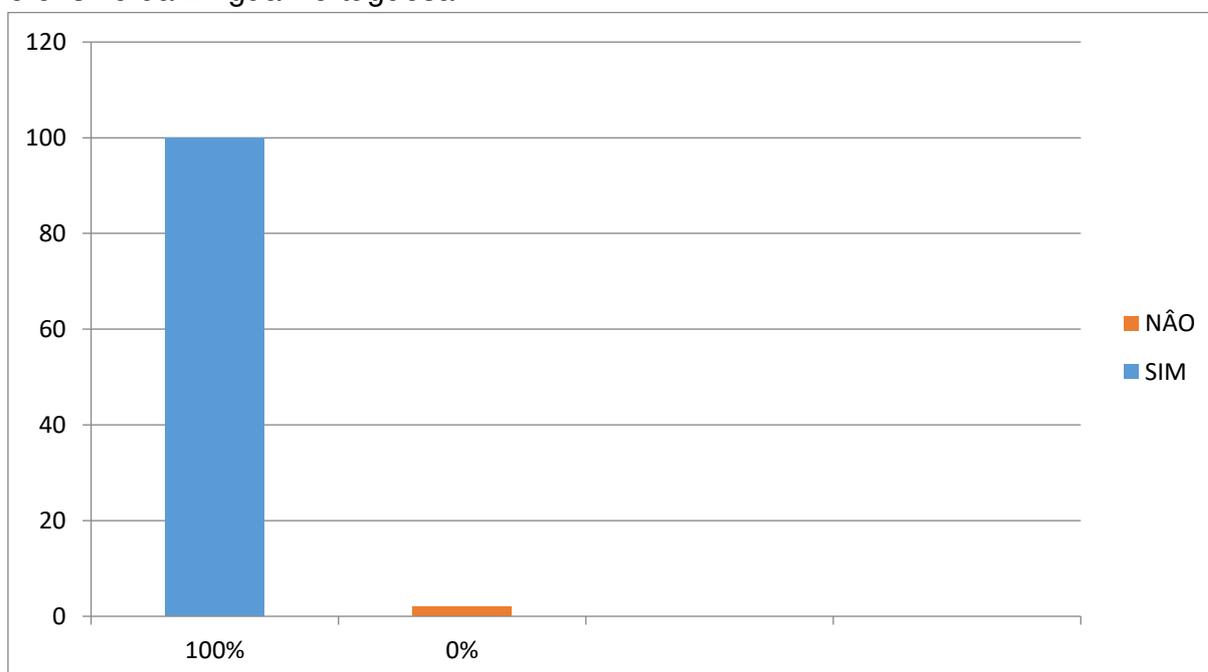
No que diz respeito a proposta de realizar em sala jogos e brincadeiras, todos se sentem envolvidos como parte integrante e de suma importância. Isso ajuda a estreitar os laços de convivência entre professores e alunos, como também dos alunos entre si, visto que todos se sentem engajados para a realização de um bem comum.

Além de despertar um aprendizado de forma mais dinâmica, os jogos lúdicos resultam na melhor socialização dos alunos com seus professores. Os docentes afirmaram que no momento da realização das atividades lúdicas, os alunos se tornam mais participativos, interagem de forma a fazer perguntas, dar suas sugestões sobre como melhorar as estratégias do jogo. Nesse momento, os professores relataram se sentir realizados, pois percebem ter ganho a confiança,

bem como a tenção de seus alunos. Eis que se estabelece aí uma relação de interação entre docente e discente.

No gráfico oito, buscou-se investigar a respeito de- *Você concorda que o ensino de Língua Portuguesa deve contemplar a utilização do lúdico como ferramenta de ensino?* Para tal questionamento, foram sugeridas como respostas objetivas sim e não. Obtendo-se um resultado de cem por cento (100%) de respostas afirmam que sim, que o ensino da Língua Portuguesa deve adotar atividades lúdicas para como ferramenta auxiliadora no processo educacional.

GRÁFICO 8: Docentes que consideram importante o uso de atividades lúdicas para o ensino da Língua Portuguesa.



Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017.

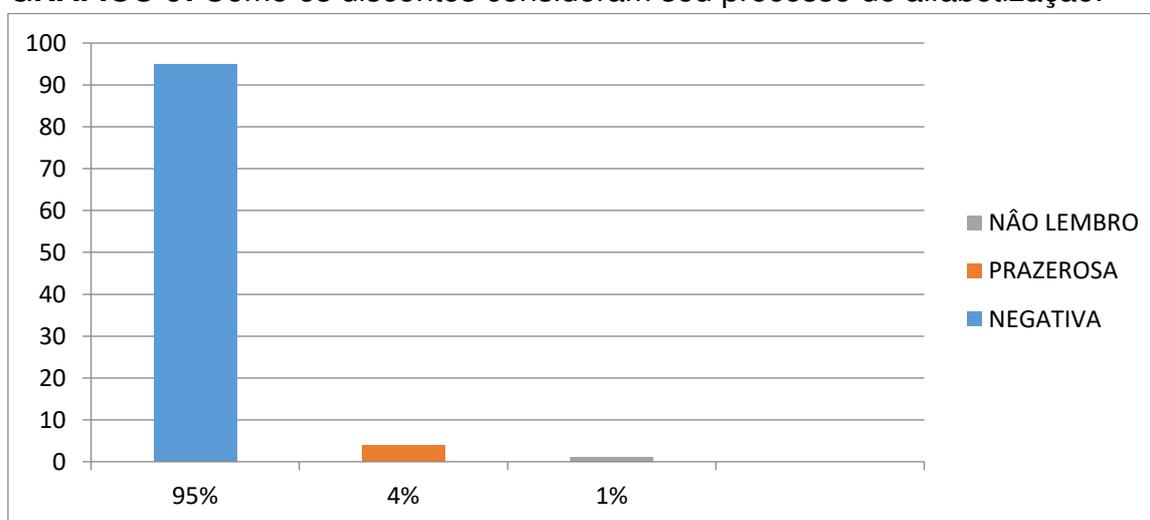
Segundo Antunes (2003,p.15) “[...] o ensino de Língua Portuguesa não pode afastar-se desses propósitos cívicos de tornar as pessoas cada vez mais críticas, mais participativas e atuantes [...]”. Após o exposto, pode-se afirmar a necessidade existente de tornar o ensino da Língua Portuguesa mais atrativo, de forma com que o discente possa se sentir envolvido e de forma agradável e prazerosa venha a interagir sempre durante as aulas, participando, dando suas contribuições, formando opiniões. Pois o ensino da Língua Portuguesa deve contemplar a formação do aluno por meio do desenvolvimento pessoal e interativo com o meio social ao qual está inserido.

Diante do questionário exposto, percebeu-se o quão eficaz é a inserção das atividades lúdicas para o ensino, visto que além de estabelecer uma relação de interação entre docente, discente e o ensino, a ludicidade também contribui para o desenvolvimento significativo na formação e aprendizagem do discente. Também se faz importante ressaltar que a função do docente é de extrema importância para que o ensino seja dinâmico e significativo, ao passo que o docente é o mediador desse processo de ensino e aprendizagem.

Com base nas respostas obtidas mediante a aplicação de questionário aplicado a discentes cujos mesmos cursam entre o sétimo (7º) ano do ensino fundamental na escola Unidade Escolar de Itapecuru-Mirim, foram desenvolvidos gráficos a que vem apresentar os resultados da pesquisa.

No primeiro quesito, buscou-se analisar com os discentes da referida escola- *Como foi a sua experiência pessoal em relação ao seu “Período de aprender a ler”, desde a sua infância até os dias de hoje?*

GRÁFICO 9: Como os discentes consideram seu processo de alfabetização.



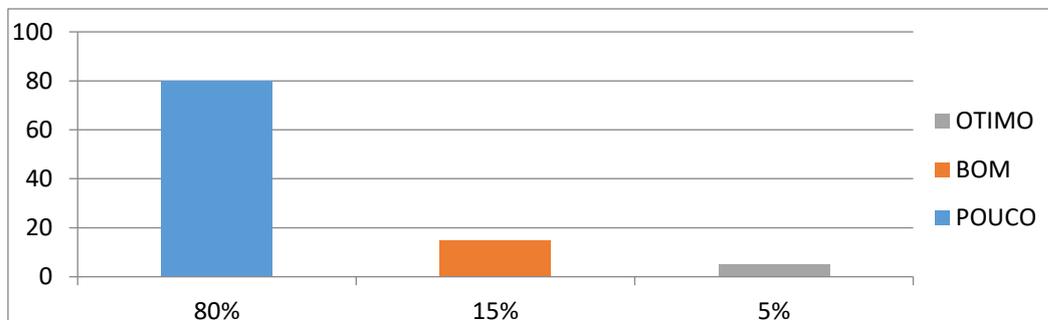
Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana, 2017.

Conforme apresenta o gráfico nove (9), 95% dos discentes afirmou que seu processo de alfabetização fora uma atividade negativa, 4% afirmou ter sido uma atividade prazerosa e 1% dos entrevistados não lembra.

Na segunda questão aplicada aos discentes, investigou-se- *Você considera que o seu contato com livros de histórias na infância foi?* De acordo com os dados

do gráfico, 80% considera pouco, 15% considera que seu contato com os livros tenha sido bom e 5% considera ter sido ótimo.

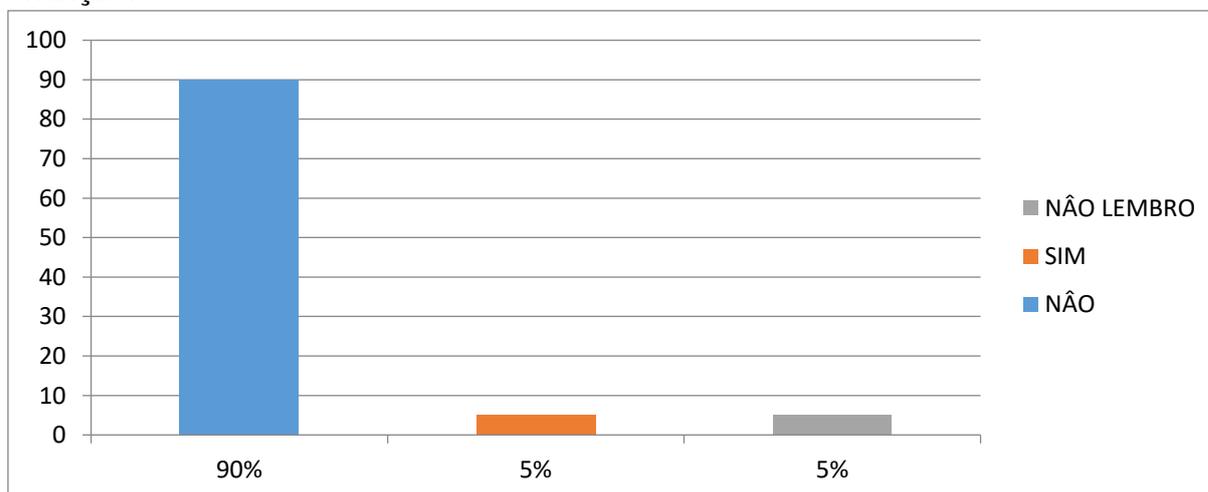
GRÁFICO 10: Como os discentes consideram seu contato com os livros.



Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana, 2017.

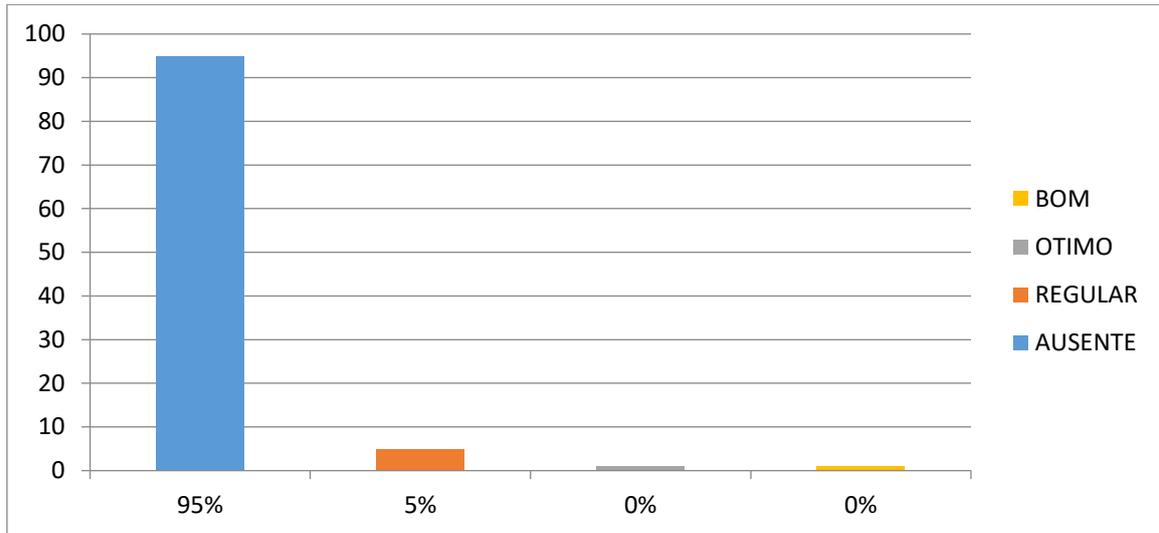
No terceiro quesito aplicado aos alunos, foi investigado sobre- *Quando criança, os seus pais liam pra você?* Conforme mostra o décimo primeiro gráfico, 90% dos discentes afirmam que seus pais não liam para eles enquanto os mesmos eram crianças, 5% afirmam que seus pais liam às vezes e 5% afirma não lembrar.

GRÁFICO 11: Intensidade com que os pais dos discentes liam para os filhos quando crianças.



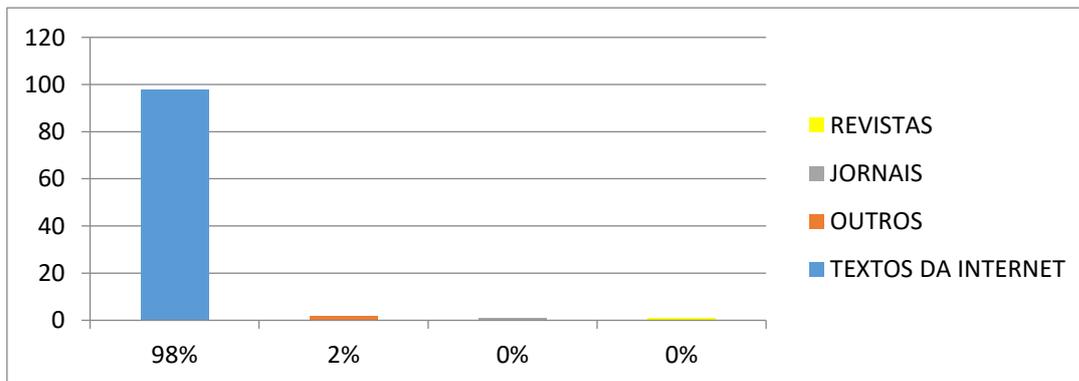
Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana, 2017.

A quarta questão da análise feita com os alunos, buscou descobrir- *Como você classifica o seu interesse pela leitura atualmente?* As respostas obtidas a partir desse questionamento foram bastante alarmantes, visto que 95% dos entrevistados classifica seu interesse como ausente e somente 5% classifica seu interesse pela leitura como regular.

GRÁFICO 12: Como os discentes avaliam seu interesse pela leitura.

Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017.

Na quinta e última questão aplicada aos discentes, questionou-se sobre- *O que você gosta de ler?* A abordagem realizada no questionário está representada no gráfico 13, onde 98% dos entrevistados afirma ler mensagens na internet e apenas 2% dos alunos afirma gostar de ler outros.

GRÁFICO 13: O que os discentes gostam de ler.

Fonte: SOUSA, Iranir. LINHARES, Layane. SANTOS, Polliana,2017.

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o estudo das pesquisas realizadas no presente trabalho, observou-se que a ludicidade além de uma ferramenta de ensino dinâmica e atrativa, possibilita também o ensino de uma forma prazerosa, onde o aluno tem a possibilidade de envolver-se social e emocionalmente. Isso contribui para que sejam estabelecidos vínculos afetivos dos discentes em relação aos conteúdos a eles propostos em relação a eles próprios e também em relação ao professor. Portanto, a presente proposta pedagógica buscou investigar e analisar a importância e eficácia da ludicidade em favor do ensino da Língua Portuguesa, em especial, nas turmas de sétimo ano (7º ano) da Unidade Escolar de Itapecuru-Mirim, bem como buscou apontar alguns benefícios que contemplam docentes e principalmente discentes, por meio de um processo de ensino significativo e eficaz.

Diante das concepções dos autores citados, concluiu-se que a ludicidade trata-se de um excelente método facilitador do aprendizado e que utilizando deste, o professor poderá vir a utilizá-lo não somente como forma distrativa, não deve ser unicamente por lazer, mas sim como um recurso de extrema importância para o campo educacional e um facilitador do conhecimento. Portanto, as atividades lúdicas devem ser inseridas à prática de ensino, como fator de suma importância para o desenvolvimento do discente de forma integral e satisfatória.

As atividades lúdicas aplicadas em sala de aula com os discentes das turmas de sétimo ano (7º ano) da Unidade Escolar de Itapecuru- Mirim, foram bastante gratificantes e satisfatórias, ao passo que os mesmos estiveram bastante empenhados e envolvidos com as atividades realizadas. Os discentes demonstraram alta capacidade cognitiva e de raciocínio, muita criatividade, atenção e dedicação com o que lhes foi proposto, capacidade de observação e agilidade. Tudo ocorreu dentro da normalidade, e os objetivos propostos em cada atividade foram atingidos, além do que, percebeu-se nas salas de aula onde foram aplicadas as atividades, uma forte proximidade e interação entre todos os envolvidos.

Ao considerar as bases de estudo desta proposta, é possível concluir que a ludicidade desenvolve um papel de grande relevância tanto na formação intelectual e cognitiva, quanto emocional dos envolvidos. Principalmente no que tange o ensino da língua portuguesa nas turmas de sétimo ano (7ºano), onde o ensino necessita ser dinamizado para que assim possa haver resultados de fato significativos.

Sobre esta égide, é relevante para a construção do conhecimento, o estudo da Língua Portuguesa, faz-se um instrumento primordial e imprescindível. Nessa perspectiva, o professor, deve buscar diferentes possibilidades para oferecer um ensino satisfatório, seja no aspecto da gramática quanto nas questões de reflexão e produção. Assim deve se reinventar, para que possa ofertar uma aprendizagem favorável. Nesse sentido, a ludicidade no âmbito educacional, é de extrema importância, sendo trabalhada na sala de aula é possível fluir uma aprendizagem dinâmica que influencia na ampliação da criatividade.

Em virtude das bases de pesquisa adotadas, bem como dos dados coletados verificou-se a imensa necessidade de que sejam realizadas melhorias no sistema público de ensino, referentes á metodologias adotadas pelos docentes, bem como nas formações dos mesmos, em especial aqueles que lecionam no ensino fundamental. Assim supõe-se que, havendo uma formação de mais qualidade, estes possam também ofertar aos seus alunos um ensino de qualidade, onde o aprendizado seja satisfatório para ambas as partes.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998, p.33-40.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro e interação**. 8 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000
- Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa**. - Brasília: 144p
- CUNHA, Nylse. H. S. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.
- DOHME, Vânia. **O lúdico na educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- GROSSI, Gabriel Pillar. **Leitura e sustentabilidade**. Nova Escola, São Paulo, SP, nº 18, abr. 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.
- MARTINS, Maria Helena Franco. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 1984 (Coleção Primeiros Passos).
- OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- PATURY, Fabiane Maltez; Cardoso, Marilete Calegari. Ludicidade na Formação Profissional do Professor: Um Olhar Atentivo. **Anais da Semana de Pedagogia da UESB: Memórias de um percurso formativo, 2012**. Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/?Pagina=trabalhos-aprovados>>. Acesso em: 03/08/2017
- ROLOFF. E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.
- ROSA, Adriana Padilha e DI NISIO, Josiane. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 1999.
- SANTOS, S, M. P. dos. (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SCHULTZ, A.M. dos S. **O cuidar e o educar como ações completares no desenvolvimento integral da criança na educação infantil**. Revista FACEVV, n. 6, Vila Velha jan./jun.2011.

SOUZA, Adriano de. SCAGLIA, Alcides José. Unidade 1 – **Pedagogia do Esporte**. In: **Dimensões Pedagógicas do Esporte**. Brasília: UnB/CEAD, 2004.

UNICEF. A Convenção sobre os Direitos da Criança. Adaptado pela Assembleia Geral nas Nações Unidas em 20 de Novembro de 1989 de 1989 e ratificadas por Portugal em 21 de Setembro de 1990. Disponível em: http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direito_crianca2004.pdf
Acesso em: 03/08/2017

VIAL J. Jeu et éducation: les ludothèques. Paris: Presses Universitaires de France; 1981. 12. Wajskop G. **Brincar na pré-escola**. 3a ed. São Paulo: Cortez; 1999.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 3a ed. São Paulo: Cortez; 1999.

_____ Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

ZABALA, Antoni; trad. ROSA Ernani F. da F. **A Prática Educativa como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

APÊNDICE

APÊNDICE A: ENTREVISTA COM O DOCENTE

1. As formações continuadas têm o estimulado a utilizar a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem?
 SIM NÃO
2. Você considera que a ludicidade seja importante no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa?
 SIM NÃO
3. Em média, quantos livros você já leu durante esse ano?
 0 1 à 3 4 ou mais
4. Como você analisa o nível de leitura de seus alunos?
 RUIM BOM REGULAR MUITO BOM
5. Você promove leituras de histórias na sala de aula?
 ÀS VEZES SEMPRE NUNCA
6. Você costuma realizar atividades lúdicas em sala de aula?
 ÀS VEZES SEMPRE NUNCA
7. Quando realiza atividades lúdicas em sala de aula, os alunos:
 PARTICIPAM E FAZEM PERGUNTAS NÃO PARTICIPAM
8. Você concorda que o ensino de Língua Portuguesa deve contemplar a utilização do lúdico como ferramenta de ensino?
 SIM N

APÊNDICE B: ENTREVISTA PARA O ALUNO

1. Como foi a sua experiência pessoal em relação ao seu “Período de aprender a ler”, desde a sua infância até os dias de hoje?

Uma atividade negativa: chata e cansativa;

Uma atividade prazerosa;

Não lembro.

2. Você considera que o seu contato com livros de histórias na infância foi:

Pouco Bom Ótima

3. Quando criança, os seus pais liam pra você?

Sim Não As vezes Não lembro

4. Como você classifica o seu interesse pela leitura atualmente?

Ótimo Bom Regular Ausente

5. O que você gosta de ler?

Jornais

Livros

Mensagens de texto na internet.

Revistas

Outros

