



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO
CURSO DE PEDAGOGIA**

MELKA PETRÚCIA BEZERRA ALVES

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DIDÁTICO NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA**

**GUARABIRA
2018**

MELKA PETRÚCIA BEZERRA ALVES

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DIDÁTICO NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo
Barbosa de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba**

**GUARABIRA
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A474! Alves, Melka Petrucia Bezerra.
O lúdico como facilitador didático no ensino da língua portuguesa [manuscrito] : / Melka Petrucia Bezerra Alves. - 2018.
43 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Ensino. 2. Língua portuguesa. 3. Lúdico.
21. ed. CDD 371.337

MELKA PETRÚCIA BEZERRA ALVES

O LÚDICO COMO FACILITADOR DIDÁTICO NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

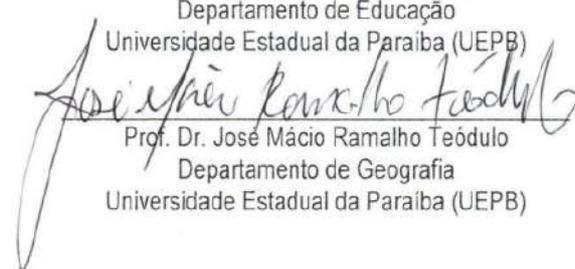
ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo
Barbosa de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba

Aprovada em: 05/06/2018.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Departamento de Educação
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teóculo
Departamento de Geografia
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Prof. Ms. Sheila Gomes de Melo
Departamento de Educação
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Não poderia concluir esse trabalho de conclusão de curso sem externar aqui minha sincera gratidão a todos que de forma direta ou indireta, contribuíram para que eu chegasse a essa conquista.

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me concedido força de vontade para vencer todos os obstáculos impostos, por ter me mantido firme na caminhada e ser sempre presença constante na minha vida, mesmo eu não sendo digna.

A minha família, a cada membro dela de modo especial, pela preocupação, apoio e incentivo.

Aos meus pais Ednalda e Braz e a minha vó Josefa, por terem sido base forte de apoio para mim. Sem vocês eu não teria conseguido! Obrigada por dividirem comigo as noites mal dormidas e por toda preocupação para que tudo ocorresse bem durante esses anos de curso. A minha irmã Aline e ao meu cunhado de Diogo, pela disponibilidade de ajuda que sempre tiveram para comigo, agradeço pelo apoio e preocupação de vocês.

Agradeço também as minhas colegas de curso, que se tornaram grandes amigas e companheiras nessa jornada marcada por trocas de ajudas e incentivos: Priscila Soraya, Natally, Rita de Cássia, Allana, Thaynnara, Eva e aos demais, vocês marcaram minha vida e sempre serão lembrados por mim de uma forma muito especial.

Meu agradecimento de maneira mais singular a minha amiga Mariele Claudio, que cursando comigo, partilhou a maior parte dos trabalhos coletivos e me deu total incentivo para elaboração e conclusão desse trabalho.

Minha gratidão ao meu namorado Helder, pelo companheirismo e incentivo nessa jornada de estudo, obrigada por ser tão presente na minha vida e por fazer parte desse momento de imensa importância para mim.

Ao meu orientador, Professor Dr. Vital Oliveira. Obrigada pela confiança, paciência e incentivo, por toda atenção e preocupação para que tudo caminhasse bem para construção desse trabalho.

Aos professores convidados a compor a banca, Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teódulo e Prof. Ms. Sheila Gomes de Melo, obrigada pela participação de vocês nesse momento único e fundamental para minha formação.

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade ressaltar a importância da ludicidade dentro do processo de ensino aprendizagem da língua portuguesa. Faz uma abordagem histórica do lúdico e do ensino da língua. Destaca alguns fatores inerentes a educação, enfatizando o uso de jogos e brincadeiras como método construtor do conhecimento. Para este estudo foi utilizada a pesquisa qualitativa por meio de um questionário de múltipla escolha, aplicado a 20 professores do ensino fundamental I. A partir da análise qualitativa e bibliográfica, constatou-se que a ludicidade é fator intrínseco a educação infantil e que suas contribuições são perceptíveis quando associadas ao planejamento e acompanhamento adequado. Verificou-se a importância empregada pelos profissionais da educação acerca do uso de jogos em suas aulas de português, atentando para os aspectos favoráveis e desfavoráveis ao uso de tal metodologia.

Palavras-Chave: Ensino. Língua portuguesa. Lúdico

ABSTRACT

The present work aims to highlight the importance of playfulness within the teaching process of the Portuguese language. Does a historical approach to the playful and the teaching of the language. It highlights some factors inherent in education, emphasizing the use OF games as a constructor of knowledge. For this study, the qualitative research was used through a multiple choice questionnaire, applied to 20 elementary school teachers I. From the qualitative and bibliographical analysis, it was verified that playfulness is an intrinsic factor in early childhood education and that its contributions are noticeable associated with proper planning and follow-up. It was verified the importance of the use of games in their Portuguese classes by the professionals of education, considering the aspects favorable and unfavorable to the use of such methodology.

Key words: Teaching. Portuguese language. Ludic.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 A HISTÓRIA DO LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO	15
2.2 A HISTÓRIA DO LÚDICO NA SOCIEDADE BRASILEIRA E O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA	16
2.3 O MÉTODO MONTESSORIANO	19
2.4 O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO CONTEXTO ATUAL	21
2.5 MÉTODOS TRADICIONAIS E CONSTRUTIVISTAS	23
2.6 OS JOGOS E BRINCADEIRAS: ALÉM DE UM MÉTODO DE ENSINO DISCIPLINAR.....	25
2.7 O LÚDICO COMO MEIO INCLUSIVO EM SALA DE AULA.....	27
2.8 O BRINCAR COMO UMA NECESSIDADE INFANTIL.....	29
2.9 O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA.....	31
2.10 FORMAÇÃO DO PROFESSOR.....	32
3.0 APORTES METODOLÓGICOS	35
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	35
3.2 PÚBLICO ALVO	35
3.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA	35
3.4 ANÁLISE DE DADOS.....	36
4.0 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	37
5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
APENDICE	45

1 INTRODUÇÃO

Com base em análises teóricas durante todo o curso de pedagogia, especificamente na disciplina de jogos e brincadeiras, compreendi a intervenção lúdica como um método de ensino capaz de produzir resultados mais positivos no processo de ensino aprendizagem.

Durante a fase de descobertas em que as crianças vivenciam, os jogos, que em sua maioria mantêm a proposta desafiadora, são consideravelmente atrativos e geram estímulo nos educandos. Quando introduzida na prática de ensino, essa ferramenta lúdica rompe, de certa forma, com o modelo tradicionalista de lecionar e faz uma junção de ações que se complementam, acarretando um aprendizado satisfatório.

Brincar e aprender são elementos indissociáveis nesse contexto. Trata-se de uma forma de oferecer o prazer na aprendizagem, apresentando caminhos diferentes para obtenção de conhecimento.

O presente trabalho faz uma abordagem sobre a intervenção lúdica em sala de aula, especificamente na disciplina de língua portuguesa, busca-se investigar a aplicação dessa estratégia de ensino, compreender como ocorre o processo de aprendizagem através da utilização de jogos, analisar a opinião docente acerca da ludicidade em sala de aula, identificar aspectos positivos e negativos.

Acredito que um dos grandes desafios do docente é manter uma turma focada na sua proposta de ensino, principalmente tratando-se de crianças. A vantagem da incorporação do lúdico no processo de ensino é justamente chamar e prender a atenção dos educandos com aquilo que mais agrada nessa faixa etária: os jogos e brincadeiras. Não podemos deixar de ressaltar que a aplicação de jogos em sala de aula, não trata-se de um passa tempo, mas de um momento de aprendizado como outro qualquer e que requer todo um planejamento voltado para o objetivo de ensino.

[...] 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).

Por mais que estejam se divertindo com o jogo, as crianças assim como os professores, precisam compreender que a proposta da atividade lúdica traz um objetivo de aprendizado. É importante esclarecer que o jogo é mais um meio de adquirir conhecimento, para que não se tenha a interpretação errônea que muitos pais e até mesmo professores adotam de que "existe hora de brincar e hora de estudar". Não discordo inteiramente, mas acrescento que essas duas ações quando unidas de forma adequada promovem a adesão de conhecimento também.

Quando me refiro a aprendizado, não me detenho somente ao aprendizado de conteúdos disciplinares. O período de educação infantil é um período de formação do

ser humano em que as descobertas do próprio ser estão acontecendo a todo momento. São nessas atividades lúdicas que a criança também irá formar e descobrir suas potencialidades, suas decisões serão cobradas e suas expressões virão à tona.

Com base na perspectiva citada acima, este trabalho objetiva-se a investigar o uso dos jogos e brincadeiras como método de ensino especificamente na disciplina de língua portuguesa.

2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A HISTÓRIA DO LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO

O lúdico sempre esteve presente em todas as épocas da humanidade mantendo a proposta de brincar como algo natural e ao mesmo tempo relevante na formação educacional do indivíduo. Há relatos da história antiga que afirmam que os jogos eram utilizados para fins de ensinamento de ofícios de pais para filhos.

É importante ressaltar que para cada contexto histórico as concepções de educação possuíam caráter diferenciado, porém o lúdico sempre foi citado como algo propenso a gerar bons resultados na educação. Os povos primitivos, por exemplo, empregavam grande valor a educação física, dando total liberdade para exploração de jogos naturais, contemplando o exercício do corpo de forma que influenciasse na educação das crianças.

Na Grécia antiga era a partir da aplicação dos jogos que se transmitia os ensinamento às crianças. A presença da ludicidade na educação dos povos indígenas é uma marca forte por vir de uma realidade histórica e permanecer se perpetuando até hoje. Durante a idade média no Brasil, os jesuítas buscavam trabalhar de forma lúdica com objetivo de passar conhecimentos.

Em meados de 367 a.C, Platão refere-se a utilização de jogos como algo importante para o desenvolvimento do aprendizado das crianças, ressaltando o exercício da brincadeira como algo coletivo entre meninos e meninas desde os primeiros anos de vida, como forma de atividade educativa.

No século XV, Rebelais já afirmava que o ensino deveria acontecer através de jogos, atribuindo a importância de despertar nos educandos o prazer pela leitura, desenho, cartas, fichas e jogos pois estes já eram considerados meios capazes de propiciar o aprendizado.

Além dessas contribuições, outros teóricos também atribuíram valor ao lúdico como método de ensino edificante. Vygotsky afirma em suas teorias que o aprendizado se desenvolve com melhor desempenho a partir da mediação, essa interação interfere positivamente para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores do ser humano. Cita os jogos como ferramentas de ensino importantes por promoverem o desafio e estímulo na busca de conquistas avançadas, proporcionando também o desenvolvimento da capacidade de distinguir significados e objetos.

Tratando da importância de gerar estímulos e desafios, Vygotsky ainda explica que se trata de uma ação que conduz a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) que é parte de um processo que o ser humano faz até atingir o que ele chama de Zona de desenvolvimento real (ZDR) que é a capacidade do ser humano efetuar suas atividades de forma independente.

Piaget também nos traz uma contribuição bastante relevante quando refere-se ao jogo como peça fundamental para o desenvolvimento da criança. Afirma que o ato de jogar, possibilita aos educandos, assimilar e transformar a realidade imposta, e nos apresenta uma subdivisão de jogos por faixa etária como se mostra a seguir:

- Primeira etapa – direcionada a crianças de zero a dois anos de idade, denominado período sensório-motor, em que as crianças reproduzem ações apenas por prazeres.
- Segunda etapa – direcionada a crianças de dois a sete anos de idade, o qual ele denomina de período pré-operatório em que as crianças não efetuam exercício mental mas só representam o que elas presenciam.
- Terceira etapa – direcionada para crianças com idade superior a sete anos, denominado de período operatório, fase em que já há a utilização de jogos com regras, trabalhando interação entre outras crianças, bem como o exercício coletivo de jogar.

É importante ressaltar que a utilização de jogos também é um meio capaz de fazer um resgate histórico – cultural. Cada época, cada região, país ou localidade dispõe de uma riqueza histórica que certamente contempla as brincadeiras, jogos e contações de histórias que são tradicionais e próprias daquele meio. Trazem um significado, e em alguns casos, são símbolos fortes da cultura e história de determinado lugar.

Na fase infantil adquirimos conhecimentos de diversas maneiras, seja pelo meio religioso, cultural, científico ou popular, são aprendizados que trazem suas particularidades e objetivos diferentes em cada contexto, mas há algo em comum entre todos os seres, pois o mundo da criança é lúdico, independentemente de onde ela seja, de qual religião pertença, seja qual for o seu contexto social e sua cultura pertencente. Dessa forma, é indiscutível que o aprendizado na fase infantil se dá por meio da ludicidade que está naturalmente presente na criança.

Trazemos uma rica bagagem de conhecimento adquirido desde os primórdios e trata-se de algo que devemos prestar maior valor e aplica-los no ensino, visto que a utilização da ludicidade como método de ensino é um desses ensinamentos que demonstra resultados positivos desde o início de sua aplicação.

2.2 A HISTÓRIA DO LÚDICO NA SOCIEDADE BRASILEIRA E O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Grande parte das práticas lúdicas presentes no Brasil, são advindas dos povos indígenas, negros e portugueses. A mistura de raças que houve nos séculos passados tornou nosso país mais rico em termos culturais por envolver uma diversidade de modelos de educação, crenças e costumes, sendo o desenvolvimento da ludicidade próprio de cada povo que habitou e habita nessas terras.

Todos os aspectos históricos, culturais e educacionais devem ser contemplados na formação dos nossos alunos, tendo em vista que trabalhamos com diversas etnias e que estas são formadoras da nossa história e do nosso povo.

O lúdico não é diferente, os jogos e brincadeiras que conhecemos hoje são originários dessa miscigenação e é certo que devemos considerar como uma herança concedida pelos nossos antepassados, preservando-a e mantendo sua originalidade cada vez mais viva na educação das nossas crianças.

Os povos indígenas sempre mantiveram práticas como caçar, pescar, dançar e brincar como atos representativos de sua cultura, passando esses costumes para as crianças desde muito cedo. É certo que durante a fase infantil, assim como em todo processo educativo, as crianças indígenas não executam tais atividades com o mesmo objetivo dos adultos. Constroem seus próprios brinquedos com materiais naturais, caçam e pescam para viverem uma brincadeira desafiadora que os prepara para atividades importantes para sua sobrevivência na fase adulta.

Os negros também mantinham práticas semelhantes a dos povos indígenas, transmitindo ensinamentos precocemente para suas crianças, como nadar, pescar e caçar que inicialmente não eram práticas voltadas para as necessidades reais mas que eram formadoras para sobrevivência futura. Os aspectos culturais trazidos pelos povos negros e indígenas são até hoje muito presentes e característicos da nossa cultura.

Os portugueses não mantinham essa relação entre ludicidade e sobrevivência, os jogos e brincadeiras eram considerados como práticas de lazer voltadas para o desenvolvimento intelectual, além disso eram atividades diferenciadas das desenvolvidas pelos índios e as que foram trazidas pela população negra.

Em meados do século XV, no final da idade média e início da idade moderna, a igreja católica excluiu a ludicidade do processo educativo por considerar jogos como práticas profanas. Com a chegada dos jesuítas os jogos voltam a ter uso na prática de ensino e posteriormente voltam a extinguir-se devido a expulsão dos educadores religiosos, fato que ocorreu em 1758, deixando o país sem nenhum sistema de ensino. Neste período eram enviados professores de Portugal.

Vale salientar que na metodologia de ensino dos jesuítas, língua portuguesa não tratava-se de uma disciplina a ser trabalhada, sendo voltada apenas para a alfabetização, a partir de então passava-se para o latim dentro de um programa de estudos denominado Ratio Studiorum.

Portanto, deduz-se que até meados do século XVIII, a língua portuguesa não fazia parte dos currículos escolares e esse fato se devia a três razões:

Em primeiro lugar os educadores da época faziam parte de classes dominantes e conseqüentemente seguiam o modelo de educação que até então trabalhava o latim e o aprendizado por meio do mesmo. Para essas classes privilegiadas, o ensino de língua portuguesa era oferecido como uma segunda opção de língua, mantendo a continuidade da gramática já conhecida no estudo do latim.

Em segundo lugar, a língua portuguesa ainda não estava inclusa no uso social, somente nos anos 50 do século XVIII, o marques de Pombal, torna obrigatório o uso da

língua portuguesa no país, alegando que por tratar-se de uma nação dominante seria conveniente que o povo dominado fosse instruído ao domínio linguístico. Além disso, que também seria uma forma de demonstrar afeto e respeito pelo príncipe, fazendo uso de sua língua.

O terceiro motivo se devia ao fato de o idioma português não oferecer elementos suficientes ao ponto de gerar conhecimento próprios para uma área de estudo aprofundada e assim gerar uma disciplina escolar. Foi a partir da reforma pombalina, com base na proposta de Antonio Verney que propõe que além do processo de alfabetização em português, deveria-se dar continuidade aos estudos gramaticais da mesma língua e posteriormente do latim, devendo assim haver um estudo de comparação entre as duas línguas.

A partir de então o português foi incluso nos currículos escolares sendo então considerado um instrumento para ensino do latim.

Com a publicação de diversas gramáticas brasileiras já no século XIX, o latim foi perdendo seu valor social e sendo excluído dos processos de ensino, fato que deu mais autonomia a gramática portuguesa que deixou de fazer parte do segundo plano de ensino como era antes. A partir de então, professores foram elaborando gramáticas e destinando a seus alunos.

Em 1837, se deu a criação do colégio Pedro II, no Rio de Janeiro, que instalou o padrão de ensino da língua no Brasil, sendo os professores desse colégio, os elaboradores de vários manuais gramaticais usados nos séculos XIX e XX no país.

Nos anos 50 do século XX houveram transformações significativas no ensino da língua portuguesa, a Portaria nº 36, de 28 de janeiro de 1959 até hoje conhecida como Nomenclatura Gramatical Brasileira (NGB) trouxe a proposta de unificar conteúdos e nomenclatura estudados no Brasil, propunha ainda o vigor de tais conteúdos em ensino programatizados e atividades aplicáveis em escolas de todo o país.

Ainda na década de 50 do século passado, as mudanças permaneceram ocorrendo no âmbito educacional, especificamente no ensino da língua. Questões socioculturais foram determinantes e acarretaram transformações significativas, como por exemplo, a promulgação da Constituição de 1946, que entre seus dispositivos principais defendia a igualdade entre todos perante a lei e liberdade de expressão de pensamento sem censura.

Foi a partir de então que mais oportunidades de acesso à escola passaram a surgir. Com o passo da democratização, os filhos de trabalhadores passaram a frequentar a escola, chegando a duplicar o número de estudantes no ensino primário nos anos 60, triplicando ainda a quantidade destes no ensino médio.

Em virtude de maior quantidade de alunos, foi efetuado maior número de contratação e processos seletivos menos exigentes para exercício da função de professor, o que levou a esse público menos preparado a buscar estratégias de ensino facilitadoras como o seguimento do livro didático para elaboração das aulas.

Já nos anos 70 o ensino de português passa a sofrer novas alterações resultantes da intervenção militar que a partir da lei 5692/71 propunha que a escola

trabalhasse de acordo com os interesses do governo em vigor. As concepções de língua deixam de ser atribuídas ao sistema prevalente associado ao ensino da gramática, bem como conceituada como expressão estética que também prevaleceu no ensino de poética e retórica e passam a ser substituídas por um conceito que identifica língua puramente como comunicação. Em meio a esse processo transformador, muda-se a nomenclatura da disciplina de português para comunicação e expressão.

Mais tarde, já nos anos 80 do século XX em pleno processo de redemocratização, a denominação *português* passa a ser resgatada pelo Conselho Federal de Educação, na mesma década, a linguística passa a ser incorporada no ensino de português, aplicando também a linguística textual, análise do discurso, psicolinguística e sociolinguística.

Esta breve análise histórica sobre o ensino da língua portuguesa nos faz refletir sobre os processos transformadores que essa disciplina sofreu, bem como suas reinvenções metodológicas que ocorrem até hoje. Os relatos históricos mais antigos não fazem referência ao uso de jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino na língua portuguesa, tal prática dentro dessa área de ensino é consideravelmente nova.

2.3 O MÉTODO MONTESSORIANO

É a partir do século XX que é desenvolvido o método montessoriano, cuja nomenclatura faz referência a sua criadora Maria Montessori, médica e pedagoga italiana. O método defende a capacidade criativa da criança e atenta para aspectos determinantes para desenvolvimento de tal capacidade, como por exemplo o ambiente de aprendizagem e recursos utilizados, tendo ferramentas lúdicas como veremos a seguir.

Maria Montessori iniciou seus estudos acerca do aprendizado infantil partindo de sua criticidade quanto aos conceitos da época em relação a educação. Ainda no início do século XX, mantinha-se a ideia de que o ato de educar estava inteiramente associado a severidade e castigo, não sendo atribuído o devido valor a criança. Os pensamentos de Montessori se diferiam totalmente quando esta defendia que a criança deveria ser mais explorada no sentido do seu aspecto intelectual que já apresentava fascinantes poderes ainda não despertados.

Inicialmente, o método montessoriano foi aplicado a crianças com necessidades especiais propondo um novo conceito de relação entre professor e aluno em que este último é incentivado a se autocorrigir. Neste caso, é direcionada ao professor a tarefa de ajudar a criança a se autodesenvolver interiormente de forma livre, sendo este aprendiz o próprio autor de sua educação.

Nesta perspectiva é aconselhado que o ambiente de aprendizado da criança seja propício para o despertar de sua autonomia, trata-se de materiais acessíveis para manipulação livre e que possibilite o conhecimento de formas de cada material. A descoberta da liberdade também se associa a disciplina como dois elementos indissociáveis no processo educativo. As crianças submetidas ao método

montessoriano tendem a descobrir a disciplina como um desafio para se chegar liberdade e não como uma imposição do outro. Trata-se de uma educação que configura por meio das experiências em que o aluno é exposto propositalmente.

O método divide-se em três princípios norteadores, são eles: atividade, individualidade e liberdade. A criança deve estar inserida no ambiente que se sinta confortável, tendo a escola a função de providenciar um espaço adequado com organização adaptada para que o aluno sinta-se livre. A disciplina é desenvolvida pelo próprio educando, ele irá compreender a partir da vivência no ambiente preparado para tal fim, que a organização e disciplina precisam estar juntas para que a sua rotina de trabalho possa funcionar bem.

Segundo a perspectiva montessoriana, professor e alunos devem estar em uma sintonia igualitária. O aluno deixa de ser um receptor passivo de conhecimento e passa a ser um sujeito atuante no processo de aquisição. Deixa-se então a prática tradicional do docente como ser superior e dominante do espaço, sendo este mais um participante da atividade em que irá auxiliar no que for necessário. Ainda nesta perspectiva, os pais também devem ser agentes participativos no processo de aprendizagem dos seus filhos, contribuindo para a continuidade do método na educação familiar.

A criança deve ser instruída a ser capaz de criar seus próprios conceitos e não recebe-los prontos pelo professor, este deve estar disposto a reconhecer o tempo de aprendizagem de seus educandos que na maioria das vezes apresenta-se distintamente, merecendo atenção e respeito, sem trabalho com estipulação de limites temporais para realização de determinada atividade.

Tratando-se da questão do aprendizado da linguagem, Montessori atenta para as dificuldades iniciais motoras da criança, pois o manuseio de mecanismos de escrita ainda não é algo dominado na fase infantil, bem como a reprodução da forma da letra a mão, então a autora do método faz referência importante ao uso de materiais que introduzam a criança ao aprendizado das letras e suas formas.

O primeiro recurso apresentado é a Letra de Lixa, utilizada para que a criança aprenda o formato da letra, esta é confeccionada em lixa e colada em papel de material distinto para que a criança possa aprender inicialmente de forma sensorial.

Em seguida, o método montessoriano propõe o alfabeto móvel, ferramenta que auxilia no processo de alfabetização, por ser um material de pequeno porte e fácil manuseio, possibilita que o aluno "escreva" palavras e crie frases, trabalhando assim a memória visual e a escrita, uma vez que formuladas as palavras e/ou frases, o educando irá copiar sua produção em seu caderno.

Outro material de grande criatividade e muito eficaz no ensino da língua portuguesa são os símbolos morfológicos. Trata-se de um material voltado para o ensino da função e posição dos artigos, substantivos, verbos e adjetivos, consequentemente trabalhando sua classificação.

A constituição do material se dá por meio de uma caixa contendo símbolos móveis em formato tridimensional, e pequenas frases escritas em papel. Cada símbolo tem sua representação própria quanto a morfologia, por exemplo: o triângulo representa

o artigo, o quadrado representa o substantivo, o círculo representa o verbo e o retângulo representa o adjetivo.

A atividade se inicia, a professora apresenta uma frase simples contendo as quatro modalidades de palavras, apresentando os símbolos representantes para cada uma delas, porém de forma isolada, (é mais interessante que inicialmente se trabalhe com a inculcação de conceito de cada categoria, como a do substantivo, por exemplo), continuando a atividade de forma que o aluno já possa participar, sendo questionado de forma que o faça refletir acerca da função da palavra, tendo ele a tarefa de empregar o símbolo a palavra que o mesmo representa.

Dentro deste método de ensino também se acentua atenção as cores, o verbo por exemplo é representado em forma de círculo vermelho, cor esta escolhida por Montessori por ter um aspecto vibrante, o que representa a mobilidade que a palavra desta categoria possui, atentando para sua flexibilidade dentro da oração.

No Brasil, o método montessoriano vem sendo adotado, porém apresenta maior aplicabilidade no exterior. É perceptível que a utilização de tal método produz resultados concretos para a formação educacional das crianças, interiorizando conceitos e tornando-os presentes em seu cotidiano.

De acordo com a metodologia de Montessori, os materiais lúdicos utilizados carregam a proposta de provocar reflexão para a finalidade de seu uso, são como instrutores não repreensíveis que se comprometem exclusivamente a ensinar de forma encorajadora. Percebemos então, que o método montessoriano carrega fortes características lúdicas que argumentam de forma muito justificável seu uso e função.

2.4 O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO CONTEXTO ATUAL

Em sua atuação profissional, os docentes encontram uma série de dificuldades que estabelecem obstáculos no exercício de sua prática de ensinar, e também no processo de aprendizagem dos educandos. São problemas que se fazem presentes em todas as disciplinas, e com o ensino da língua portuguesa não é diferente.

Tratando-se desta área de estudo, percebe-se uma grande necessidade de alterações nas práticas de ensino através de metodologias distintas das que são usadas no método tradicional, que venham possibilitar interesse na participação da aula e uma aprendizagem de modo dinâmico.

Faz-se importante que os alunos passem a ser conscientizados do uso da língua como elemento predominantemente presente no nosso cotidiano e que o seu estudo mais aprofundado é fator necessário para que se dê adequado uso.

O ensino da língua portuguesa tem sido, muitas vezes, rotulado como "chato", "enfadonho" e "complicado", talvez essa interpretação negativa acerca da disciplina se dê ao fato de seu ensino ser marcado por uma apresentação incessante de regras sem

uma contextualização mais descontraída, o que torna a aula de qualquer disciplina extremamente tediosa.

Trabalhar dentro do contexto do corpo de alunos é uma ação que pode facilitar a aprendizagem pelo fato de aproximar estudo com a realidade vivenciada. Uma vez que a língua portuguesa é elemento presente no cotidiano desses educandos, é certamente atraente que se faça referência aos termos utilizados por esse grupo, a linguagem que compõe a raiz histórica dessas pessoas, fazendo, é claro, uma relação com os elementos constituintes das regras da língua, de forma que não menospreze a linguagem de um povo, mas que se abra espaço para contemplar a diversidade linguística.

O lúdico nos oferece vários exemplos práticos dentro do ensino da língua portuguesa, onde contemplam em meio as brincadeiras, as diversas situações de comunicação cotidiana, suas mais variadas origens e formas. Além de ser um modo de aprender de forma dinâmica, se torna um ensino mais atrativo por trabalhar o que é mais próximo da realidade.

Quando o professor da língua portuguesa se propõe a trabalhar com a disciplina de maneira diferenciada, isso acarretará um novo olhar sobre a prática docente e conseqüentemente, uma nova interpretação acerca do ensino da língua, por parte dos alunos.

Assim como em outros métodos de ensino, ao se trabalhar com o lúdico, o professor deve delimitar seus objetivos, levando em consideração o nível de aprendizagem de seus alunos, grau de dificuldade, tempo de cada um, fatores que devem ter total emprego de importância para que não se aplique um modo de ensino artificial, mas para que de fato os objetivos de aprendizagem sejam alcançados.

Nessa perspectiva, Santos (2001, p. 15), vem nos reforçar com a seguinte afirmação: *“A ideia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender”*. Isso nos faz refletir sobre o fato de aprender brincando, o que não deve jamais, ser confundido com o brincar de aprender. Ideia que alguns profissionais da educação não se atentam ao trabalhar com a ludicidade.

Partindo dessa ideia, fica óbvio, que o professor da língua portuguesa quando planejar sua aula a partir da perspectiva lúdica, deverá ter em vista seus objetivos delimitados e se caso necessário executar sua reelaboração, uma vez que a prática pedagógica exige autorreflexão e alterações quando preciso for. Assim será possível realizar uma prática de ensino organizada e que desperte o prazer pelo estudo e pesquisa por parte dos educandos.

Vale atentar para um aspecto que determina a aprendizagem significativa do aluno: a intervenção docente no momento certo; Esse fator se torna determinante uma vez que pensarmos e relevarmos a construção do conhecimento como um objetivo importante a ser atingido.

A transmissão exclusiva do conhecimento deixou ou pelo menos deveria deixar de ser o ideal seguido pelos docentes. Faz-se necessário formar indivíduos pensantes,

capazes de interpretar e extrair suas próprias ideias, quando o professor interfere em momento inoportuno, há um grande risco de podar as reflexões dos alunos.

A partir da apresentação de suas ideias, percepções e conhecimentos prévios adquiridos em sua vivência, torna-se possível estabelecer um diálogo mais aberto e troca de experiências entre aluno e professor, sendo ambos falantes, viabiliza-se meios que possam contextualizar o ensino através de conhecimentos acerca de comunicação, adquiridos informalmente.

O lúdico como estratégia de ensino, já oferece por si só, meios para que o educando possa raciocinar ao ponto de chegar as suas próprias conclusões. Quando tratamos do ensino da língua portuguesa em seus aspectos gerais, por mais que existam as regras que devem ser aprendidas, devemos lembrar também que o aprendizado da língua envolve interpretação textual e comunicativa em muitos momentos, e que boa parte dos alunos apresenta dificuldade quando atividades desse tipo são cobradas.

Tais dificuldades podem estar relacionadas ao fato de que o ensino tradicionalista especificamente da língua portuguesa, deteve-se e continua detendo-se ao ensino bancário. Existem potencialidades que se manifestam melhor através de estímulos lúdicos, por falta dos mesmos acabam sendo adormecidas e executadas sem êxito.

2.5 MÉTODOS TRADICIONAIS E CONSTRUTIVISTAS

O método tradicionalista detêm maior preocupação em transmitir o conhecimento já construído e inquestionável, mantendo uma proposta cumulativa da aquisição dos saberes da área. Tratando-se da gramática da língua portuguesa, esta passa a ser trabalhada desde os primeiros anos de ensino tendo sua continuidade em todos os anos seguintes de estudo.

O método construtivista já segue outra linha de pensamento defendida por Piaget e Vygostsky que considerando os conhecimentos prévios do educando, elementos determinantes para o processo de aprendizagem, ressaltando também sua capacidade de descobrir e formular saberes sem que essas sejam tão somente transmitidos pelo professor.

Os exercícios repetitivos, o ato de decorar informações está diretamente ligado ao método tradicional que considera o professor como detentor do saber, impondo o aluno uma postura de mero receptor de conhecimentos, nunca um construtor. Tal metodologia implica negativamente na habilidade criativa do aluno, podando suas reflexões e questionamentos.

O tipo de aprendizado modelo idealiza um individuo de cultura e vivências igualitárias aos demais, o que na verdade não existe, todos tem suas particularidades, histórias e experiências que se divergem, e que nesse caso deveriam ser articuladas por meio da interação social. O ideal é que o educando seja solicitado a descobrir,

através de métodos desafiadores o que o instigam a uma busca incessante e cada vez mais rica de informações que o conduzam a suas próprias impressões.

“Quando o aluno compreende em vez de memorizar, ele se torna capaz de raciocinar bem. Para Piaget, se o educando for solicitado a descobrir, em um contexto de atividades autônomas, os princípios, noções, implicações e relações existentes nos diferentes conteúdos, ele colocará problemas, pesquisará soluções e analisará dados, descobrindo, assim, o quanto é gratificante aprender.” (CÓRIA, 2007, p. 146-147).

O estímulo e valorização na habilidade de pensar criticamente deve ser um ponto relevado no processo de ensino aprendizagem, uma vez que o aluno é totalmente capaz de adquirir, compreender e gerar conhecimento.

No método tradicional o aluno é instruído a ouvir e memorizar as informações passadas, sendo objeto de escuta, executando exercícios repetitivos como meio de fixar as ideias transmitidas, metodologia que não contempla a participação e intervenção discente.

O ensino da língua portuguesa sempre manteve essa ideia de memorização de informações prontas. A gramática normativa no método tradicionalista era e em alguns casos permanece sendo repassada de forma repetitiva.

De acordo com Carretero (2002, p. 44) é concebível um ensino expositivo que relacione as teorias já elaboradas com as experiências de mundo trazidas pelos alunos, elaborando meios para transformação conceitual, cabendo a figura do professor oferecer espaço para expressão livre de seus educandos, desvinculando-se da oferta de um modelo pronto de saber a ser repassado.

“A tarefa da escola é a transformação do estado atual de desenvolvimento do educando. Ela deve conduzir ao patamar superior no processo de desenvolvimento. Vygotsky denomina zona de desenvolvimento proximal esse nível potencial de desenvolvimento que deve ser trabalhado pela escola.” (CÓRIA, 2007, p. 158)

Desta forma, cabe ao professor de língua portuguesa promover um ensino capaz de conduzir o aluno a um aprendizado reflexivo, contemplando as teorias e regras mas também sendo capaz de fazer relações com seus conhecimentos de mundo acerca da linguagem.

Desse modo, percebemos que há uma necessidade de manter o ensino da língua portuguesa cada vez mais próximo da realidade dos alunos. Segundo os PCN's:

“tornando-se a linguagem como atividade discursiva, o texto como unidade de ensino e a noção de gramática como relativa ao conhecimento que o falante tem de sua linguagem, as atividades curriculares em Língua Portuguesa correspondem, principalmente, as atividades discursivas: uma prática constante de escuta de textos orais e leitura de textos escritos e de produção de textos orais e escritos, que devem permitir, por meio da análise e reflexão sobre os múltiplos aspectos envolvidos, a expansão e construção de instrumentos que permitam ao aluno, progressivamente, ampliar sua competência discursiva”. (BRASIL, PCN's, 1998, p.27)

É nessa perspectiva que compreendemos a necessidade de fomentar a capacidade reflexiva e analítica do aluno, o ensino da língua portuguesa em seus parâmetros curriculares, recomenda a utilização de meios que possibilitem a construção de conhecimentos afim de aprimorar as competências inerentes ao uso da língua.

2.6 OS JOGOS E BRINCADEIRAS: ALÉM DE UM MÉTODO DE ENSINO DISCIPLINAR

Como sabemos, a utilização de jogos em sala de aula tem sido uma ferramenta de ensino capaz de promover um aprendizado mais prazeroso e significativo para os alunos. O fato de aprender brincando se torna muito mais atrativo por ser um convite a uma fuga dos métodos de ensino tradicionais que em alguns casos tornam-se cansativos e repetitivos.

Huizinga (1993), nos traz um conceito de jogo que explica a fascinação causada quando somos convidados a participar de tal atividade.

"[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana". (p. 33).

É justamente esse sentimento de tensão e alegria que o autor cita que nos leva ao prazer de jogar e sair do cotidiano real. O diferente nos chama atenção e nos leva a conhecer o que até então é de natureza oculta para nós. O oferecimento a conhecer o desconhecido de uma forma lúdica conduz o educando a se desenvolver não só intelectualmente, mas também em outros aspectos.

O desenvolvimento cognitivo é, sem dúvida, contemplado a partir da utilização de jogos, pois a partir da atividade lúdica o aluno é convidado a pensar com mais criticidade e cautela o que o leva a um intenso exercício de raciocínio, abordando neste caso um aprendizado disciplinar, mas não podemos deixar de ressaltar os outros aspectos que o lúdico chega a atingir positivamente na vida do educando.

Os aspectos afetivo, físico-motor e moral são também contemplados e passam por um processo de desenvolvimento através da utilização de jogos. Dessa maneira podemos perceber que a intervenção lúdica mesmo que aplicada com um objetivo específico, é capaz de abrir várias vertentes de desenvolvimento.

No aspecto físico-motor, o jogo que se adequa a explorar com mais precisão essa área, traz a proposta de movimentos pensados e relacionados ao espaço em que o educando está inserido no momento em que está jogando, tornando-o mais perceptivo e atento.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados

para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

A citação acima nos chama atenção para os tipos de jogos computadorizados que não devem ser rotulados como prejudiciais, mas que necessitam de uma atenção voltada às possíveis consequências advindas de seu uso indevido.

É certo que com a atual facilidade de acesso à internet e computadores, tablets e smartphones, a diversidade de jogos também se tornou muito mais acessível e convidativa. Mas o que se torna um fator preocupante é o sedentarismo a que os jogadores acabam se submetendo, devido ao uso exclusivo de jogos virtuais.

Tratando-se de aspectos afetivo e moral, durante a participação em jogos, o educando desenvolve relações com aqueles que estão envolvidos na atividade, a interação em grupo é meio fundamental para formação de identidade e personalidade, construção de postura reflexiva, crítica e da própria regra moral, processo que ocorre não tão somente com colegas de sala, faz-se importante ressaltar que os jogos não estão presentes como formas de ensino apenas na sala de aula, mas na educação familiar também, o que propicia maior relação de aprendizagem com os pais.

A partir da utilização de jogos percebemos então, um despertar para várias janelas de desenvolvimento que são abertas durante um único processo.

É importante deixar claro que educador e educando são juntamente contemplados na aquisição de conhecimento através da atividade lúdica. Tais atividades possibilitam ao professor, perceber os diversos modos de pensar e agir apresentados pelos seus educandos, trata-se de uma forma de conhecer o processo de aprendizagem de cada aluno, compreendendo seus modos de raciocinar que são diversos.

Tendo em vista que o professor é o responsável por conduzir as atividades lúdicas em sala de aula, é importante atentar para o perfil desse profissional. O educador deve buscar gerar estratégias que explorem o desenvolvimento do aluno, que o introduzam em situação que cobre do seu raciocínio, da sua ação e o encoraje a ação de tomar decisões com segurança.

Rizzo (1996) afirma:

“É a ação exploratória do homem que constrói o conhecimento humano. Precisamos de homens criados abertos ao novo, nascidos de crianças que construíram esquemas de ação típicos de uma personalidade alerta e curiosa, que, necessariamente, precisam ser seguras e confiantes em si próprias, pois, se temerosas e inseguras, tenderão a se fechar e se afastar do desconhecido, como norma e padrão de seu comportamento.” (p. 25).

Como educadores, precisamos nos dedicar a contribuir na formação de indivíduos seguros de seus pensamentos e ações. Não podemos agir de forma a construir gerações arredias e medrosas, podadas por intervenções arrogantes e não formativas.

É comum percebermos que desde muito cedo, os educandos buscam solucionar pequenos problemas criando estratégias, precisamos reforçar essa ação e influenciá-la para seu aperfeiçoamento. Quando percebemos uma postura contrária por parte dos educandos, esta necessita de sofrer influência para que não se reproduza na fase adulta.

Segundo Kishimoto (1993, p. 53) "*Se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil (...)*".

O comodismo em resolver as questões relacionadas com si próprio pode ser fruto de uma educação, tanto familiar como escolar, falha, que deixou de trabalhar o aspecto pessoal da criança, formando assim, alguém acomodado e inseguro.

Esses aspectos são condizentes com a formação humana e são extremamente ligados às estratégias de ensino e exploração de potencialidades na educação. Os jogos então, são consideravelmente excelentes meios de trabalhar a personalidade da criança, não tratando-se de um processo complexo nesse caso, mas de uma forma prazerosa de promover um aprendizado sobre si mesmo.

2.7 O LÚDICO COMO MEIO INCLUSIVO EM SALA DE AULA

Atualmente muito se tem falado da inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais no sistema regular de ensino, mas pouco se tem ofertado em recursos e preparo do ambiente escolar e dos profissionais que devem atender esses alunos.

É interessante que voltemos nosso foco especificamente para a realidade das escolas públicas do Brasil, pois sabemos da precariedade do ensino regular e dos agravos quando se trata da inclusão de crianças portadoras de necessidades especiais.

É certo que não podemos nos deter a um conceito negativo generalizado sobre as escolas públicas e seus atuantes, existem exceções que exemplificam com grandeza o exercício profissional levado a sério. Mas obviamente, não podemos fechar nossos olhos para a realidade que chega a ser gritante e majoritária do ensino público do país.

Por mais que exista uma lei que regulamente a inclusão de alunos portadores de necessidades educacionais especiais em sala de aula regular, faz-se necessário compreender que o que interessa não é tão somente a chegada do aluno na sala de aula, tratando-se do ambiente físico, mas sua participação na aula propriamente dita.

Atentamos nosso olhar para as figuras do docente e auxiliar/cuidador, profissionais que atendem esse público portador de necessidades especiais. Logo surgem questionamentos do tipo: Esses profissionais estão aptos a trabalhar com alunos em condições especiais? O cuidador é devidamente capacitado para estar exercendo tal função? Quais meios estão sendo utilizados para promover o processo de inclusão desse aluno com necessidades especiais?

São fatores preocupantes e determinantes para que aconteça ou não o processo de inclusão. Em muitos casos, os cuidadores são pessoas que não possuem formação para cumprirem com a função confiada, e os professores por sua vez, depositam maior parte da responsabilidade desses alunos a figura do cuidador.

Outros fatores também são preocupantes, ainda sobre o cuidador, possivelmente por falta de formação, este possui um conceito equivocado, errôneo e desrespeitoso sobre o aluno que está atendendo, contribuindo assim para que ocorra exclusão e rotulação da criança.

Em experiências do estágio supervisionado, pôde-se constatar que o cenário educacional público ainda se apresenta muito falho para trabalhar com a diversidade. Professores e cuidadores não apresentam interesse em incluir os alunos com necessidades especiais em tarefas que contemplem toda a turma. O ensino bancário ainda é vivenciado e não oferece meios de participação para aqueles alunos que necessitam de estratégias diferenciadas de ensino.

Nos deparamos então, com cuidadores que não demonstram uma postura profissional adequada, fazendo gestos que remetem a deficiência intelectual dos alunos de uma forma desrespeitosa, quando deveriam estar trabalhando em conjunto com o docente na busca de estratégias de ensino facilitadoras para aprendizagem dos alunos com necessidades especiais.

De acordo com a declaração de Salamanca (1994) deve haver a interação entre as crianças ditas "normais" e as que possuem alguma necessidade especial, sendo esta, devidamente incluída no sistema de ensino regular. A declaração afirma:

"Todas as crianças têm direito fundamental à educação e deve ser dada a oportunidade de obter e manter um nível adequado de conhecimento. Cada criança tem características, interesses, capacidades e necessidades de aprendizagem que lhes são próprias. Os sistemas educativos devem ser projetados e os programas aplicados de modo que tenham em vista toda a gama dessas diferentes características e necessidades. As pessoas com necessidades educativas especiais devem ter acesso à escola regular que deverão integrá-las numa pedagogia centrada na criança, capaz de atender a essas necessidades. As escolas regulares, com essa orientação integradora, representam os meios mais eficazes de combater as atitudes discriminatórias, criando comunidades acolhedoras, construindo uma sociedade integradora e alcançando educação para todos, além de proporcionar uma educação efetiva à maioria das crianças e melhorar tanto a eficiência como a relação custo-benefício de todo o sistema educativo." (UNESCO, 1994)

Com base no segmento do texto da citação, a escola e seus profissionais deveriam promover meios que contemplassem com efetividade os alunos com necessidades educativas especiais, traçando estratégias eficazes para cumprimento do que é proposto pela lei, porém o que vemos são condutas artificiais e não inclusivas por parte dos profissionais, partindo de um fato muito comum em escolas públicas que atendem alunos com as necessidades especiais, considerando fato normal, o de este

indivíduo permanecer sentado no canto da sala sem participar das atividades direcionadas a turma.

Essa abordagem se faz necessária para que possamos compreender que existe comodismo por parte da equipe docente em trabalhar o novo, em trabalhar com a diversidade dentro da sala de aula.

Fazendo referência a experiência do estágio supervisionado, as atividades de intervenção desenvolvidas por parte das estagiárias foram de caráter lúdico, o que proporcionou interatividade entre a turma, e a inclusão dos alunos que até então estavam acostumados a permanecerem a margem das tarefas aplicadas em sala de aula.

Foram realizadas nas aulas, séries de atividades voltadas para ensino de português, trabalhando de forma dinâmica e divertida para promover maior interesse de participação por parte do corpo dos alunos. Os resultados foram muito bem sucedidos, houve interação dos alunos, participação ativa e perceptível fixação dos conteúdos. Em uma das atividades, os alunos foram convidados a expor suas expressões acerca do tema "Diversidade", o que proporcionou, sem dúvida, reflexões sobre as diferenças e o respeito e valor que se deve empregar a cada um.

Dentre as atividades lúdicas desenvolvidas estavam: Ditado estourado, contação de história, atividades relacionadas a contação de história, com perguntas e respostas sobre o conteúdo relatado, caixa surpresa de palavras e caixa surpresa de frases, atividades que trabalharam de forma prazerosa a leitura, escrita e interpretação de texto com alunos da turma de 3º ano do ensino fundamental.

O que se pode perceber foi que as atividades lúdicas contemplaram toda a turma, e que os alunos portadores de necessidades especiais apresentaram aprendizado significativos por meio dessas atividades. Com o uso das brincadeiras como método de ensino, as crianças se propõem a prestar atenção nas regras e conduta da atividade, sendo esta de cunho competitivo, os alunos se empenham em raciocinar para saírem como vencedores do jogo. Isso faz com que a criança se autocontrole e cobre de si um resultado que só seu mérito, fruto do seu esforço, será capaz de oferecer.

Tratando-se dos alunos com necessidades educacionais especiais, foi totalmente perceptível que esses sentem-se felizes em fazerem parte de uma brincadeira onde participam todos os colegas de sala e executam as atividades tão bem como os demais, apresentando maior interesse participativo em tais atividades do que nas desenvolvidas no sistema bancário.

2.8 O BRINCAR COMO UMA NECESSIDADE INFANTIL

Não há dúvidas de que o ato de brincar deve ser algo priorizado na infância, tratando-se de um meio expressivo do ser humano, possibilita a descoberta do desconhecido, o desenvolvimento da comunicação e socialização. O lúdico permite que

a criança possa insira-se na sua cultura, de modo que possa articular sua vivências internas com as ocorrências externas.

O brincar mantém uma representatividade muito significativa no período infantil, a criança embarca no imaginário e vive constantemente suas ideias expressas em brincadeiras. É certo que tal ação sempre esteve presente na humanidade, historicamente, o homem manteve-se ligado a ludicidade, porém com o passar dos tempos, houve uma série de transformações nas brincadeiras, nos espaços, na forma de brincar.

As brincadeiras que acontecem em diversos ambientes como em casa, na rua, na escola e em festas são aspectos profundamente relevantes para o processo de interatividade social. Com o brincar, desenvolve-se a ética da criança, sua humanização, dentre outras potencialidades, por esse motivo deve ter maior atenção voltada por parte dos pais e professores, devendo, preferencialmente, haver uma parceria entre esses últimos citados para melhor acompanhamento e desenvolvimento da criança.

O brincar é consideravelmente algo comum do cotidiano infantil e nesse constante processo de descobertas que se dá através das brincadeiras, a criança passa a identificar objetos e ressignifica-los, passa a incorporar valores, conceitos e até mesmo preconceitos de acordo com suas construções ideológicas.

As atividades lúdicas são consideravelmente, ferramentas para a construção integral da personalidade da criança, merecendo uma atenção mais aprofundada por seus responsáveis que devem ser conscientizados de que o ato de brincar não representa uma distração mas um ato formador.

De acordo com Kiskimoto (2000, p.32) "Para Piaget ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos". Introduzir as brincadeiras de modo que desperte a interatividade e aprendizado como objetivos desde os primeiros anos de vida é algo que tem promovido melhor desempenho na escola. É importante que as crianças sejam instigadas a desenvolver suas habilidades perceptivas para que tornem-se adultos mais ativos e atentos em atividades de um modo geral, que certamente cobrarão uma atenção elevada para uma melhor efetuação.

É importante que as brincadeiras propostas sempre venham acompanhadas por objetivos educativos, como estratégia de favorecer a evolução cognitiva através de uma atividade que certamente a mais prazerosa no período infantil, o brincar. A proposta não é fazer com a que a criança desvincule-se no imaginário, deixando de viver ludicamente suas fantasias, mas é interessante viabilizar a capacidade de estabelecer relação entre o real e o utópico.

Segundo Velasco (1996), o brinquedo possibilita o desenvolvimento de muitas habilidades dentro de uma formação geral, tratando-se de uma aprendizado natural que ocorre de forma espontânea, sem pressão ou obrigatoriedade. Sendo a brincadeira algo indissociável do mundo infantil, quando aplicada adequadamente, promoverá reflexos positivos no âmbito pedagógico.

Como afirma Redin (2000):

“O lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.”

Percebemos que é atribuído ao lúdico, grande credibilidade tratando-se de sua propensão em garantir aprendizado significativo de forma dinâmica e prazerosa.

Seguindo essa perspectiva, podemos afirmar que existem várias razões para brincar, desde o puro prazer em participar da brincadeira até o objetivo de aprender de forma diferente do utilizado convencionalmente, trabalhando os aspectos cognitivo, motor, afetivo e social, além disso estimulando a criatividade, abstração, criticidade, entre outros.

A participação familiar nas brincadeiras infantis é um fator determinante para promover segurança, melhora nos laços afetivos e felicidade para as crianças. Carneiro e Dodge (2007, p.201), asseguram que:

“Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.”

Obviamente, a interação familiar entre seus membros é um ponto determinante para formação de indivíduos mais seguros, pois tal interação fortalece a sensação e certeza de apoio e trabalho coletivo, fatores que tornam o indivíduo mais encorajado em suas atitudes.

2.9 O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA

Desde o momento de sua concepção, o ser humano inicia uma jornada de desenvolvimento constante, formando-se um ser biopsicossocial e espiritual devido sua inserção no ambiente e interação com outros indivíduos. A infância é um período de integração ao mundo de forma gradativa e lenta em que o ser humano começa a absorver as práticas do seu grupo de vivência.

Quando falamos em desenvolvimento, agregamos referência a ideia de evolução, crescimento com mais foco voltado para aspectos físicos e biológicos. Porém, esse termo ultrapassa tais associações e contempla um processo construtor de uma gama de fatores, entre eles a influência biológica, intelectual, cultural e social.

Bock (2002, p.98) afirma que: “o desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. O desenvolvimento mental é uma

construção contínua, que se caracteriza pelo aparecimento gradativo de estruturas mentais.” Compreendendo-se que o desenvolvimento orgânico está associado ao crescimento físico humano que se inicia desde sua concepção, constata-se que o desenvolvimento mental, por ser contínuo necessita de estar em constante exercício de estímulo para exploração das capacidades mentais.

As fantasias criadas pelas crianças, suas mais variadas associações são frutos da evolução cognitiva que se expande de forma contínua. As brincadeiras de faz de conta e jogos simbólicos estimulam a criação de imagens mentais contando ou não com a presença de objetos.

Através de pensamentos utópicos que são capazes de transportar para um mundo próprio delas, as crianças passam a usar o animismo, dando alma aos objetos, perceberemos tal acontecimento quando presenciarmos falas do tipo: “o carro foi dormir”. Podem também, transformar simples objetos, que não são propriamente brinquedos, em um recurso lúdico para se fantasiar, o uso de uma tampa de panela simulando o volante de um carro é um bom exemplo.

Sabendo-se que o potencial cognitivo humano está em constante desenvolvimento, cabe-nos ressaltar que a fase infantil não é somente marcada por brincadeiras ilusórias que se detém em imaginar o irreal. A partir de certos estágios, a criança passa a aprender a ordenar objetos, assimilar regras, adquirindo uma forma de pensamento mais lógica.

Por fim, o indivíduo chega a desenvolver as operações formais, o pensamento antes voltado para a representatividade torna-se abstrato, adquirindo-se capacidade de dedução, reflexão e associações. O processo de desenvolvimento constante propicia a expansão de competências cognitivas que tornam o ser humano totalmente capaz de pensar acerca da realidade de forma crítico-reflexiva, fazendo suas próprias interpretações de conceitos.

2.10 FORMAÇÃO DO PROFESSOR

Um dos aspectos fundamentais que determinam uma prática docente de qualidade diz respeito a formação profissional. É de extrema importância que o profissional esteja devidamente preparado para exercer sua função, essa afirmação se aplica a qualquer área de trabalho.

A profissão docente merece uma atenção especial, pois está voltada a formação de pessoas. O professor é uma figura que marca a vida do aluno, suas ações devem ser inspiradoras, porém, um profissional não nasce pronto.

O processo de formação profissional docente é contínuo e requer constante disposição para aprender. Para realização de qualquer atividade inerente a sua profissão é necessário que o professor tenha consciência de quais objetivos ele deseja atingir com tal intervenção.

Quando falamos de jogos não é diferente. Uma intervenção lúdica em sala de aula não pode, ou pelo menos não deve ser considerada como um passa tempo ou algo recreativo.

O jogo é sim algo divertido, prazeroso e que transporta o aluno para uma realidade diferente do que ele é acostumado viver em sala de aula, mas acima de tudo, a aplicabilidade do jogo deve vir com um objetivo definido.

Faz-se necessário um perfil profissional que esteja aberto a trabalhar com o novo, que esteja disposto a incorporar novos métodos de ensino, desvinculando-se do uso exclusivo da metodologia tradicional e que acima de tudo seja consciente do que a atividade lúdica pode acrescentar de positivo na aprendizagem dos educandos.

Como formar um perfil profissional docente flexível aos conceitos novos de metodologia de ensino, tratando especificamente de jogos e brincadeiras? Primeiramente, já seria interessante que naturalmente esse profissional já disponibilizasse de conceitos próprios favoráveis a utilização de jogos no ensino, posteriormente é de extrema importância a formação continuada, cursos de aperfeiçoamento, a pesquisa e todos os meios que levam o profissional ao constante processo de atualização.

Um dos fatores mais preocupantes está relacionado ao comodismo em que alguns professores acabam entrando, mantendo uma metodologia repetitiva e que possivelmente não resulta mais em uma aprendizagem significativa, um conceito de ensino enraizado a educação bancária. Esse tipo de postura dificulta totalmente a introdução de atividades lúdicas que proporcionam o desenvolvimento crítico do aluno, entre outras potencialidades. Quando jogos e brincadeiras são incorporados dentro desse contexto, podem acabar tornando-se atividades de puro lazer, sem um objetivo delimitado.

“É importante descobrir o que os alunos já sabem quando vêm a sua aula pela primeira vez e como decidir o que ensinar-lhes em primeiro lugar. Isso pode ser feito através de uma série de meios, como conversar com seus professores anteriores, olhando os registros, entrevistando alunos e fazendo testes de diagnóstico simples.” (SESAN, 2003: 159)

De acordo com o pensamento de SESAN, é importante que o professor considere os conhecimentos prévios dos seus alunos e os ofereça meios para descobrir além daquilo que já sabem. Isto é, promover uma aula atrativa que faça um convite a descobertas que dependerão dos próprios educandos para serem feitas.

Para que os jogos sejam considerados métodos de ensino, eles precisam vir acompanhados de planejamento e objetivos para que sejam intervenções significativas no processo de ensino aprendizagem.

Conforme Carneiro e Dodge (2007, p.91):

“Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas

práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.”

O que o professor busca trabalhar com a aplicação do jogo na aula? Quais foram os critérios relevantes para a escolha do jogo? Quais objetivos foram traçados? Será que o próprio professor domina as regras básicas do jogo? Essas são algumas questões que tem importância na hora de escolher uma atividade lúdica para aplicar em sala de aula. Podem parecer questões básicas, e são na verdade, porém a realidade educacional brasileira comporta profissionais que infelizmente não atentam para estes aspectos. É um comportamento que diz respeito não tão somente a uma formação falha mas até mesmo a falta dela.

Em alguns casos, profissionais mantêm um conceito equivocado de jogos e brincadeiras, algo ainda associado a atividade recreativa, utilizado as vezes para conter os alunos, mantê-los focados em alguma atividade. De certa forma, já é uma maneira de trabalhar a concentração dos educandos, mas sendo assim, qual é o objetivo de aplicação do jogo? No que ele está acrescentando na formação dos alunos? Trata-se de um jogo adequado para o nível da turma?

Questionamentos desse tipo sempre surgem e são direcionados ao professor, é ele que tem que saber dos objetivos de suas ações e responsabilizar-se por elas. Durante o período de educação infantil, a criança se encontra na fase de constantes descobertas e precisa do incentivo do educador a instigar a busca pelo conhecimento.

A utilização de jogos propiciam uma forma de promover a ação exploratória própria da criança, reflexão e criação de estratégias, tratam-se de múltiplos desenvolvimentos que vão se expandindo num mesmo processo e que necessitam do acompanhamento profissional adequado.

De acordo com o parâmetros Curriculares Nacionais da Língua Portuguesa (PCN), o processo de aprendizagem depende de estímulos que faça os educandos compreenderem a necessidade de aprender.

“A aprendizagem significativa depende de uma motivação intrínseca, isto é, o aluno precisa tomar para si a necessidade e a vontade de aprender. Aquele que estuda apenas para passar de ano, ou para tirar notas, não terá motivos suficientes para empenhar-se em profundidade na aprendizagem. A disposição para a aprendizagem não depende exclusivamente do aluno, demanda que a prática didática garanta condições para que essa atitude favorável se manifeste e prevaleça.” (BRASIL, 1997, p.65)

Percebemos que a ocorrência bem sucedida do processo de aprendizagem não depende apenas do aluno, mas também do professor. A prática didática deve ser o meio favorecedor para que haja uma aquisição do conhecimento e construção do mesmo. Podemos considerar a figura do docente como um norteador que auxilia e articula para que a aprendizagem de fato aconteça.

3.0 APORTES METODOLÓGICOS

Neste capítulo, iremos apresentar todo o processo metodológico utilizado para a efetivação dessa pesquisa.

Aqui iremos abordar o tipo de pesquisa, público alvo, instrumento de pesquisa e a análise dos dados coletados, esclarecendo todo o processo de investigação antecipadamente planejado, e as conclusões advindas do estudo realizado.

3.1 TIPO DE PESQUISA

Neste Estudo será abordado a Pesquisa Qualitativa, por ir de encontro aos nossos objetivos e também por ser mais apropriada aos nossos propósitos, compreensão e interpretação dos fenômenos educacionais.

Através desse tipo de pesquisa, foi possível extrair informações claras e objetivas acerca do comportamento profissional do público alvo escolhido, mantendo como foco principal de investigação, o uso da ludicidade em sala de aula.

3.2 PUBLICO ALVO

A presente pesquisa teve como público alvo 20(vinte) professores das Escolas assim discriminadas: Escola Municipal São José, Escola Municipal Antonieta Albuquerque Silva e Escola e Escola Municipal Pedro Belo Da Silva, por se tratarem de profissionais que trabalham o ensino da língua portuguesa numa fase em que os alunos necessitam de estratégias de ensino mais elaboradas, este trabalho objetivou-se em analisar suas opiniões enquanto o uso de ludicidade dentro do processo de ensino da língua.

3.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

O instrumento de pesquisa utilizado para o levantamento de dados foi um Questionário (Apêndice A) com 11 inquietações aplicado aos professores. A escolha de tal instrumento se justifica pelo fato deste método oferecer meios para a aquisição de informações mais precisas e de forma simplificada, permitindo que o professor possa responder o mais fiel possível a sua opinião, sem intervenções que comprometam a veracidade das respostas.

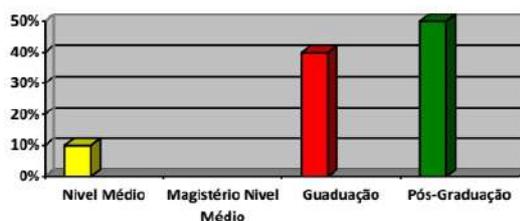
3.4 ANÁLISE DE DADOS

Para esta análise, foi feita uma leitura exaustiva das perguntas elencadas, além de uma revisão bibliográfica pertinente ao assunto trabalhado, o que proporcionou uma junção de informações necessárias para fins conclusivos desta pesquisa.

4.0 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo, iremos abordar os resultados obtidos com base na da pesquisa realizada, bem como, as discussões acerca dos dados expostos em cada gráfico.

Gráfico 1 –Qual o seu nível de formação?



Fonte: Bezerra, 2018

Ao observar o Gráfico 1, percebe-se que 50 % (cinquenta por cento) dos professores tem pós -graduação, isto demonstra que os docentes estão preocupados em ter uma formação profissional cada dia mais aperfeiçoada, o que favorece a qualidade da educação.

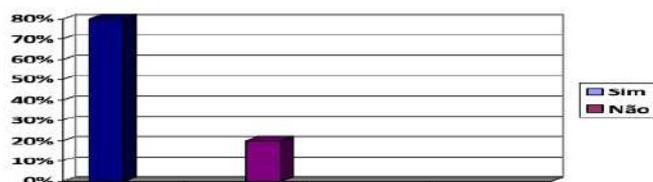
Gráfico 2 – Durante suas aulas de ensino da língua portuguesa, há aplicações de jogos como estratégia de ensino?



Fonte: Bezerra, 2018

Em análise ao gráfico 2, constata-se que 95% (noventa e cinco por cento) dos entrevistados faz uso de jogos em sala de aula como uma estratégia facilitadora de aprendizagem, o que expressa um alto percentual do uso da ludicidade para fins educativos. Sendo assim, apenas 5% (cinco por cento) alega não utilizar o lúdico como meio de ensino.

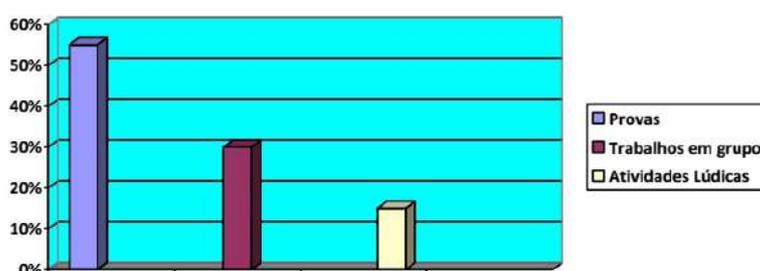
Gráfico 3 – Você já usou alguma atividade lúdica como método avaliativo?



Fonte: Bezerra, 2018

De acordo com o gráfico 3, percebe-se que os métodos avaliativos estão se tornando mais flexíveis, abrindo um espaço para a ludicidade que aparece num percentual de 80% (oitenta por cento) como um dos meios já utilizados para examinar o nível de aprendizagem e desenvolvimento dos educandos.

Gráfico 4 - Quais desses métodos avaliativos você mais usa em sala de aula, na disciplina de língua portuguesa?

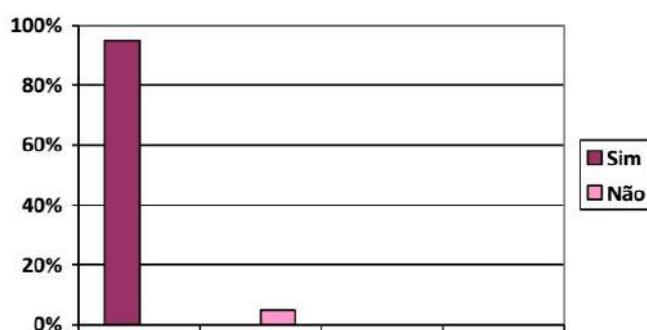


Fonte: Bezerra, 2018

Porém, com base no gráfico 4, observa-se o predomínio da aplicação de provas como método de avaliação, onde 55% (cinquenta e cinco por cento) dos professores informa ser o procedimento mais frequente para fins avaliativos, vindo em seguida, os trabalhos em grupo, com 30% (trinta por cento) e as atividades lúdicas com 15% (quinze por cento).

A seguir, o gráfico 5 apresenta a opinião dos professores quanto a possibilidade do uso da ludicidade amenizar as dificuldades de aprendizagem em língua portuguesa. Os profissionais da educação demonstram uma impressão positiva, tendo 95% afirmado acreditar que o uso de jogos e brincadeiras pode favorecer o ensino, e conseqüentemente diminuir os empecilhos no estudo da disciplina.

Gráfico 5 – O lúdico é capaz de amenizar dificuldades de aprendizagem na disciplina de língua portuguesa?



Fonte: Bezerra, 2018

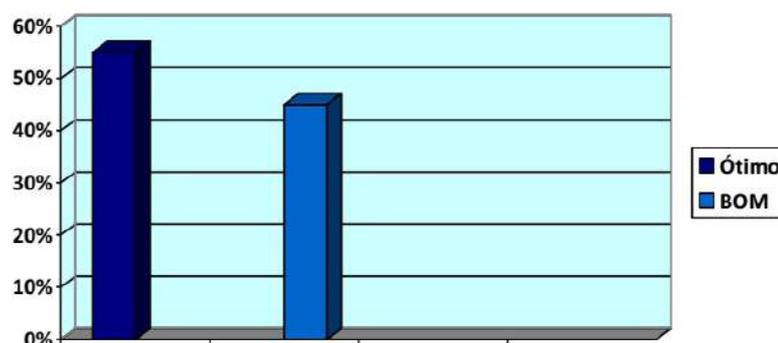
Conforme o gráfico 6, quando questionados acerca da ludicidade como um estímulo para desenvolvimento de outras potencialidades dos alunos, o corpo docente demonstrou total afirmação. 100% (cem por cento) dos entrevistados alegou acreditar que o uso de jogos e brincadeiras trabalha além do ensinamento de disciplinas, mas que possibilita também, a expansão de outras habilidades dos educandos.

Gráfico 6 – Você considera o lúdico capaz de promover desenvolvimento de outras potencialidades do aluno, além do aprendizado da disciplina?



Fonte: Bezerra, 2018

Gráfico 7 – Qual o nível de aceitação dos seus alunos quando há aplicação de atividades lúdicas?

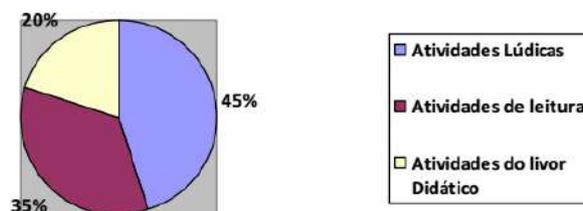


Fonte: Bezerra, 2018

O gráfico 7 representa o nível de aceitação dos alunos quando submetidos a atividades lúdicas. Com base na opinião dos professores, 45% (quarenta e cinco por cento) afirma que seus alunos mantêm um nível "bom" de aceitação e 55% (cinquenta e cinco por cento) alega que os alunos demonstram nível de aceitação "ótimo", o que não chega a ser uma novidade. A fase de educação infantil carrega a ludicidade como uma característica forte e fundamental para o desenvolvimento da criança, quando incorporado a prática de ensino de forma adequada, o lúdico alegria e favorece o processo de ensino aprendizagem.

Já com base no gráfico 8, é visto que os professores atribuem uma confiança acentuada em atividades mais dinâmicas, como mais propensas a resultarem em uma aprendizagem mais significativa em língua portuguesa. 45% (quarenta e cinco por cento) confere as atividades lúdicas maior probabilidade de gerar efeitos mais enriquecedores no aprendizado da disciplina. Outros 35 % (trinta e cinco por cento) dão mais credibilidade a atividades de leitura e 20% (vinte por cento) apontam as atividades do livro didático como melhores meios de adquirir conhecimento dentro da área de estudo trabalhada.

Gráfico 8 – Quais dessas atividades você considera mais propensas a gerar bons resultados na aprendizagem da disciplina de língua portuguesa?

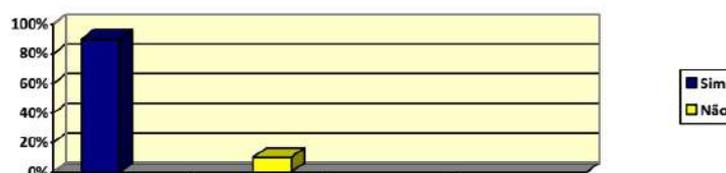


Fonte: Bezerra, 2018

Levando em consideração as informações contidas no gráfico 9, podemos analisar o suporte que as escolas oferecem aos professores para trabalharem de forma lúdica, onde 90% (noventa por cento) dos profissionais alegou ter acesso a recursos disponíveis na instituição, o que favorece a realização de atividades dinâmicas com mais qualidade.

Porém, os 10% (dez por cento) dos professores alega que as escolas em que atuam não dispõem de recursos para tais fins, o que expressa uma realidade carente no âmbito de recursos educacionais.

Gráfico 9 – A escola que você atua oferece recursos para trabalhar com atividades lúdicas?

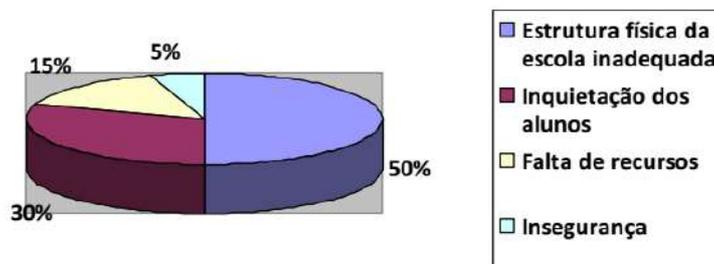


Fonte: Bezerra, 2018

É certo que trabalhar com jogos e brincadeiras é algo positivo para o processo de ensino aprendizagem, mas não corresponde a um método de total sucesso e facilidade. Os docentes enfrentam uma série de obstáculos que chegam a dificultar a prática de suas atividades.

Conforme exposto no gráfico 10, 50% (cinquenta por cento) dos professores alegam que o espaço físico da instituição escolar não possibilita uma melhor execução das atividades lúdicas, sendo assim, a maior dificuldade atribuída pelos profissionais da área.

Gráfico 10 – Qual das alternativas abaixo representa a maior dificuldade para se trabalhar com o lúdico em sala de aula?

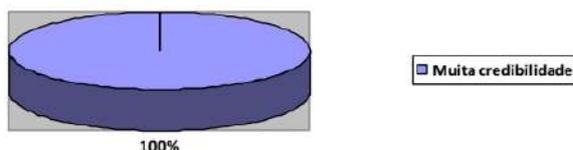


Fonte: Bezerra, 2018

A inquietação dos alunos apresenta-se como a segunda maior dificuldade encontrada ao ter que se trabalhar de forma lúdica, tendo um percentual de 30% (trinta por cento). Em terceiro lugar com 15% (quinze por cento) de afirmações, a falta de recursos na escola vem sendo um problema identificado que impossibilita, até certo ponto, o trabalho com jogos e brincadeiras. Já 5% (cinco por cento) dos profissionais aponta a própria insegurança como dificuldade para realizar aulas mais dinâmicas, que cheguem a desvincular-se do ensino tradicional.

Por último, o gráfico 11 vem representar a credibilidade atribuída pelos profissionais entrevistados acerca da utilização de atividade lúdicas como método de ensino, onde o percentual de alta credibilidade chega ao total de 100% (cem por cento), tratando-se de um resultado muito positivo, por expressar postura profissional mais flexível e aberta a trabalhar com novos meios de construir o conhecimento, possibilitando aos alunos aulas mais prazerosas e produtivas.

Gráfico 11 –Quais dessas alternativas representa a credibilidade atribuída por você quanto aos jogos e brincadeiras como método de ensino?



Fonte: Bezerra, 2018

5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de investigar as contribuições da ludicidade dentro do processo de ensino da língua portuguesa, a presente pesquisa revela que o uso de jogos é prática constituinte de um processo de aprendizagem significativo e dinâmico.

Com base em análises bibliográficas percebe-se que o lúdico sempre fez parte da educação infantil, independentemente do contexto histórico, social ou cultural das crianças, o brincar nunca deixou de ser uma prática formativa de conhecimento, estando ainda associada ao lazer e distração.

Teóricos como Vigotsky, Piaget e Rebelais já expunham seus pensamentos acerca do uso de jogos na educação infantil, atentando para a importância de despertar nas crianças o prazer pela leitura e trabalhar as práticas de ensino de forma que possibilitasse a construção do conhecimento por parte dos próprios educandos, submetendo-os a estímulos que acarretassem a desejo pelo avanço das conquistas.

Observa-se que a relação entre atividades lúdicas e ensino da língua portuguesa é consideravelmente nova, levando em consideração a interferência Montessoriana que vem ocorrer mais precisamente no século XX, com propostas educativas que passaram a contemplar o estudo da língua nos primeiros anos de ensino, a partir de atividades e recursos que tinham como objetivo trabalhar as habilidades motoras, sensoriais e cognitivas da criança.

É notório que jogar é algo extremamente atraente aos olhos infantis, e que essa ação desperta uma constante vontade de ir além, de buscar mais conquistas, de chegar ao ápice do que se é possível, o que é algo muito positivo para quem está aprendendo.

Os educandos precisam de mais estímulos para trabalharem a imaginação e conseqüentemente melhorarem suas habilidades cognitivas, sensoriais e motoras, aprendendo ainda a trabalhar em grupo por meio da interatividade que é fator fundamental para a construção de ideias.

Por mais que o termo *Lúdico* esteja sendo debatido contemporaneamente no âmbito educacional, sendo enaltecido como algo positivo para a educação, a ludicidade em si merece maior atenção e uso mais acentuado no ensino infantil.

Trabalhar com a ludicidade em sala de aula, envolve muito mais do que uma simples aplicação de um jogo ou brincadeira, requer planejamento, objetivo e acompanhamento, fatores que garantem o sucesso de aprendizado dos educandos quando submetidos a esse tipo de atividade.

Verifica-se um corpo docente aberto a trabalhar com novas práticas de ensino, educadores que atribuem alta credibilidade acerca da contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem de língua portuguesa, porém, profissionais ainda atrelados a métodos avaliativos tradicionais que conduzem os alunos a decorar informações.

Nota-se uma realidade educacional ainda afetada por desafios voltados diretamente para o docente, como infraestrutura inadequada, inquietação da turma, falta de recursos e até mesmo a insegurança em permitir-se a trabalhar com o lúdico.

Assim constata-se que existe nas escolas uma gama de fatores que contribuem para a perpetuação da metodologia de ensino tradicional, e que por mais que empreguem credibilidade no uso de jogos e brincadeiras dentro do processo de aprendizagem, existem profissionais ainda resistentes a tais atividades, principalmente quando trata-se de avaliar seus alunos, fator que pode estar associado diretamente a formação profissional desses indivíduos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Escolarização e Brincadeira na Educação infantil**. Disponível em :<http://www.fe.usp.br/laboratórios/labrimp/escola>. Acesso em 07/04/18.
- SESNAN, Barry. *How to teach english*. Oxford University Press.
- UNESCO. *Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais*. Brasília, CORDE, 1994.
- BRASIL. Secretaria de Educação fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental - Brasília: MEC/ SEF, 1997. p.82.*
- CÓRIA, Maria Aparecida Sabini. **Psicologia do Desenvolvimento**. 2ª edição. São Paulo: Ática, 2007.
- CARRETERO, Mário. **Construtivismo e educação**. 2.ed. ver. aum. – Porto Alegre: Artmed Editora S.A., 2002.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- REDIN, Euclides. *O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca*. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. *A descoberta do brincar*. São Paulo: Melhoramentos, 2007.
- BOCK, Ana Mercês Bahia. *Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia / Ana Mercês Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira*. – 13. Ed. Reform. e ampl. – São Paulo : Saraiva 2002.

APENDICE

**APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES DE ENSINO
FUNDAMENTAL 1 DAS ESCOLAS MUNICIPAIS: SÃO JOSÉ, PEDRO BELO DA
SILVA E ANTONIETA ALBUQUERQUE SILVA**

Questionário aplicado aos professores do ensino fundamental I

1. Qual seu nível de formação?
 - a) Nível médio
 - b) Magistério e nível médio
 - c) Graduação
 - d) Pós graduação

2. Durante suas aulas de ensino da língua portuguesa, há aplicações de jogos como estratégia de ensino?
 - a) Sim
 - b) Não

3. Você já usou alguma atividade lúdica como método de avaliação?
 - a) Sim
 - b) Não considero uma boa ideia tratando-se de avaliação

4. Quais destes métodos avaliativos você mais usa em sala de aula, na disciplina de língua portuguesa?
 - a) Provas
 - b) Trabalhos em grupo
 - c) Atividades lúdicas
 - d) Seminários
 - e) Outra

5. Na sua opinião, o lúdico é capaz de amenizar as dificuldades de aprendizagem na língua portuguesa?
 - a) Sim
 - b) Não

6. Você considera o lúdico capaz de promover desenvolvimento de outras potencialidades do aluno, além do aprendizado da disciplina?
 - a) Sim
 - b) Não

7. Qual o nível de aceitação dos seus alunos quando há aplicação de atividade lúdica?
 - a) Bom
 - b) Ruim
 - c) Ótimo
 - d) Péssimo
 - e) Não aplico atividades lúdicas

8. Quais dessas atividades abaixo você considera mais propensas a gerar bons resultados na aprendizagem na disciplina de língua portuguesa?
 - a) Leitura coletiva ou individual
 - b) Ditado
 - c) Atividade lúdica
 - d) Atividades do livro didático

9. A escola que você atua oferece recursos para trabalhar com atividades lúdicas?
- a) Não
 - b) Sim
10. Qual das alternativas abaixo representa a maior dificuldade para se trabalhar com o lúdico em sala de aula?
- a) Falta de recursos.
 - b) Inquietação dos alunos.
 - c) Estrutura física da escola inadequada.
 - d) Minha própria insegurança em aplicar outro método de ensino que não seja tradicional.
11. Quais dessas alternativas abaixo representa a credibilidade atribuída por você quanto aos jogos e brincadeiras como método de ensino?
- a) Pouca credibilidade
 - b) Muita credibilidade