



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

GENILDA DA SILVA ALVES

**QUANDO A SEMANA É DO ESTUDANTE! REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA
ESCOLA**

**GUARABIRA
2018**

GENILDA DA SILVA ALVES

QUANDO A SEMANA É DO ESTUDANTE! REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia da Rocha Cavalcante.

**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.

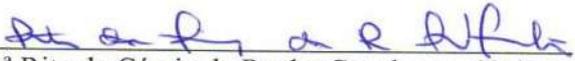
A474q Alves, Genilda da Silva.
Quando a semana é do estudante! Reflexões sobre o lúdico na escola [manuscrito] / Genilda da Silva Alves. - 2018.
22 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.
"Orientação : Profa. Dra. Rita de Cássia da Rocha Cavalcante, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."
1. Lúdico. 2. Escola. 3. Aprendizado. I. Título
21. ed. CDD 371.337

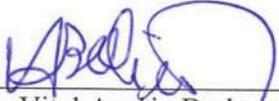
QUANDO A SEMANA É DO ESTUDANTE! REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA ESCOLA

Artigo que apresento a Coordenação do Curso em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Aprovada em: 27/11/2018.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia da Rocha Cavalcante (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


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


Prof. Dr. Waldec Ferreira Chagas
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Deus que sempre me acompanhou e a minha mãe,
pois acreditou na educação como forma de transformar
pessoas, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, idealizador de tudo o que há de perfeito no Universo, pois Ele ouviu minhas súplicas e sempre esteve atento ao meu clamor.

À Professora e Dr.^a Rita de Cássia da Rocha Cavalcante pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação. Uma mulher sábia, capaz de elevar a autoestima de todos os que estão ao seu redor. Incentivando a buscar seus sonhos.

Ao meu pai, Antonio Pereira Alves e minha mãe Maria da Penha da Silva Pereira, que me concederam nesta vida um dos bens mais preciosos, a educação, como meio de chegar a um lugar de sucesso.

Aos meus três irmãos que sei que vibraram comigo no instante que passei no vestibular. Em especial a Gisélia da Silva Alves, pois foi ela a porta voz da tão esperada notícia e que sempre me incentivou a chegar onde estou hoje. A Gilvânia da Silva Alves, que ficou sendo uma segunda mãe para minha filha, para que eu pudesse sair todas as noites para estudar. A Luís da Silva Alves, um apoiador.

A Lucinaldo Mariano dos Santos, meu esposo, que durante um bom tempo me ajudou, foi companheiro e compreensivo.

A Giullya Victória da Silva Alves dos Santos, minha querida filha, que tão cedo descobriu o quanto é corrida a vida de uma mãe estudante.

A Rielson Matias dos Santos, que também se tornou um grande colaborador me transmitindo força.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio. Em especial a minha comadre, Maria José Fernandes da Silva, minha companheira, amiga, confidente - uma irmã trazida pela UEPB. A Khomar Tander's de Oliveira, colega que tira você do sufoco, muito compreensiva e amável.

A minha amiga do colegial, agora Ms. Maria Aparecida Nascimento de Almeida, uma motivação.

A todos os professores, que contribuíram para o meu crescimento acadêmico

Agradeço de coração a todos os que me incentivaram, que elevaram a minha autoestima, não me deixando desanimar.

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo. (CARVALHO,1992, p.28)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	DESENVOLVIMENTO.....	10
2.1	A Semana do Estudante	14
3	CONCLUSÃO	18
4	REFERÊNCIAS	21

QUANDO A SEMANA É DO ESTUDANTE! REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA ESCOLA

Genilda da Silva Alves*

RESUMO:

Na atualidade, compreende-se a ludicidade como um fator relevante no desenvolvimento do processo de ensino, tendo em vista permitir aos estudantes uma aprendizagem significativa através de aulas divertidas e dinâmicas. O objetivo geral desse trabalho é refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras na melhoria do processo de ensino–aprendizagem, mostrando as contribuições da ludicidade a partir de uma experiência prática vivenciada numa escola estadual na cidade de Mulungu-PB, destacando o brincar na perspectiva da relação teoria-prática, considerando as produções científicas, acadêmicas e as ações de professores, gestores, estudantes e pais durante o semestre letivo. A metodologia utilizada foi de cunho qualitativo, envolvendo a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. Dessa forma, percebe-se que o lúdico nas atividades escolares tem apresentado resultados satisfatórios, possibilitando o desenvolvimento da autonomia e o despertar do interesse dos estudantes pelos conteúdos escolares. Concluímos que, o brincar não se torna uma atividade vã, mas o caminho para descobrir e construir o conhecimento.

Palavras-Chave: Lúdico. Escola. Aprendizagem

1. Introdução

Buscando respostas sobre a importância do lúdico em sala de aula, em meio há vários estudos, encontrei em dois dicionários vários significados para a palavra. No Minidicionário Compacto da Língua Portuguesa Rideel, o lúdico é relativo a jogos; engraçado. Já no dicionário Aurélio, lúdico se refere a jogos, brinquedos e divertimento, que se for usado em parceria com a escola, oportuniza e ajuda na aprendizagem de um indivíduo.

Um dos objetivos deste trabalho é mostrar que uma criança não precisa ficar sentada em uma cadeira todo o tempo para que aprenda. É preciso que elas brinquem, e é preferível que se tenham nas escolas aulas lúdicas, com jogos e brincadeiras. Mas, não será aquela brincadeira para passar o tempo, liberar o professor para fazer a caderneta, será aquela que trará conteúdos, e com o objetivo de auxiliar na aprendizagem escolar.

Numa aula lúdica será explorado sobre o aluno, suas várias habilidades como: a criatividade temporariamente escondida - ser capaz de desenvolver e não somente a centrar na produtividade. Mas o que percebemos é que professores são cobrados nas escolas que trabalham não só por qualidade do ensino, mas sim por sua produção. Essas cobranças acontecem por parte dos gestores do Sistema Educacional que esperam e querem bons números, notas altas em programas.

Por vezes, já acostumados com o método de ensino, o que encontramos nas escolas são alunos que não problematizam, não questionam, só recebem os conhecimentos repassados e, dessa forma se encontram acomodados. No entanto, para que se tenha a construção de conhecimentos, é preciso um conjunto, uma relação existente entre sujeito-objeto-realidade, sempre mediada pelo professor.

Em meio a várias perguntas sobre o lúdico, trazemos uma bem simples e frequentemente colocada pelos pais dos alunos: Qual a importância do lúdico, do jogo em sala de aula? Ouvirão do professor uma breve explicação. Como um bom livro e um excelente profissional se fazem necessário em uma sala de aula, o jogo também tem sua importância, pois ele é como um ingrediente que serve para dar sabor ao alimento. Ele simplesmente influencia o aluno a se socializar, facilitando o desenvolvimento de comportamentos sociais, a aquisição de valores e em decorrência possibilitando a observação dos professores.

Neste sentido, podemos dizer que, o lúdico em sala de aula não vem para promover festas, não irá colocar o aluno em nenhuma situação desconfortável - zona de perigo, mas através do lúdico a parceria com os conteúdos complexos será facilitada. O lúdico é o integrador e facilitador da aprendizagem.

Quando se utiliza os jogos e as brincadeiras de forma metodológica, o professor percebe que este é o caminho. Durante a brincadeira, percebe-se aquilo que está interiorizado no aluno e, este é mais um método de conduzir a criança com dificuldade a produzir sua atividade.

Estudos comprovam que, o aprender atinge os nossos sentidos. Podemos aprender pelo ouvir, tocar, degustar, ver e cheirar. Por isso, as crianças precisam mexer, brincar para aprender e com metodologia aplicada com o lúdico, vários sentidos e partes do corpo ajudam nesta aprendizagem.

Além disso, o

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110 *apud* SALOMÃO e MARTINI, 2007, p.03)

Quando um professor leciona e se utiliza do lúdico (jogos e brincadeiras), como um de seus métodos de ensino/aprendizagem, ele está pensando nos interesses de seus alunos, e fazendo assim não fugirá e não perderá seus objetivos.

Um professor interessado em promover mudanças no ambiente escolar em que trabalha, encontrará no lúdico uma importante ferramenta que ajudará a diminuir a evasão e o fracasso escolar de seus alunos.

Através dos estudos realizados, nas várias leituras, percebi que uma aula lúdica, vem apontar para superação de erros transmitidos por uma metodologia antiquada, que conseqüentemente acarreta dificuldades para a aprendizagem, como por exemplo, problemas emocionais, dislexia, traumas psicológicos e etc.

2. Desenvolvimento

Dallabona e Mendes (2018) em o lúdico na educação, enaltece o ser humano denominando-o como descobridor e aprendiz. E que a educação só acontece quando todos se unem, em busca do bem querer. Uma das maneiras ou um método, capaz de ajudar a criança no seu desenvolvimento escolar é o lúdico, pois o lúdico em sala de aula abre horizontes.

As autoras falam para os professores inovar, renovar e que é importante por/levar atividades lúdicas para as suas aulas, a partir da educação infantil, posto que as crianças, o público-alvo da escola aprendem através de aulas lúdicas. Esta é uma resposta que, pais e até mesmo professores se fazem sobre o lúdico.

As brincadeiras e os jogos são as principais ferramentas neste processo pedagógico. Mas, quando se fala em aula lúdica, não se está falando exclusivamente em brincar, jogar sem um fim pedagógico, isto porque, numa aula lúdica o professor procura de forma intencional e planejada fazer o melhor, transformar, melhorar o ensino de uma escola.

Convém ressaltar que, a importância do lúdico quando envolve o brincar atinge todas as dimensões da existência do homem. Essa condição está prevista entre as várias competências a se desenvolver na educação com base no construtivismo e sociointeracionismo.

Quando este método for posto em prática, o professor deixará de ser informante e o aluno um ouvinte. Passarão ambos, a ser chamados de agilizador do processo ensino aprendizagem e quem era um ouvinte será um pesquisador, buscando em si a construção do conhecimento.

Como a criança é capaz de desenvolver várias habilidades e as exigências atuais sobre elas geralmente acabam por sobrecarregá-las, com muitos conhecimentos armazenados se faz necessário que, o professor seja um agilizador com os jogos e brincadeiras, fazendo-a por em prática.

Quando uma escola abre suas portas e valoriza em seu meio atividades lúdicas, estimula a criança a gostar, a compreender, a buscar e a defender seus direitos com criança, como aluno, formando valores.

Ao jogar as crianças aprendem? Sim, segundo Pinto e Tavares (2018), o lúdico usado como uma ferramenta pedagógica permite que a criança aprenda o que lhe satisfaz, haja visto que, a criança, ser humano no começo da existência é capaz de socializar e modificar tudo ao seu redor.

Os autores em “O lúdico na aprendizagem”, ressalta e provoca o olhar do professor para seu aluno, afirmando que dessa maneira será capaz de

Conhecer o funcionamento cognitivo e a capacidade de planejar as atividades que são realizadas, controlar suas execuções e avaliar seus resultados para detectar erros, modificar a atenção, conhecer suas peculiaridades e o potencial é de grande relevância para o aprendizado do aluno. (PINTO e TAVARES, 2018, p. 226-235)

A aprendizagem envolve os elementos motores, cognitivo, afetivo de apreciativos, automaticamente isso significa o ser humano é completo, inteligente.

Através das leituras sobre a importância do lúdico e das atividades lúdicas na escola, encontrei autores que defendem a incorporação do lúdico nas escolas.

Falkembach (2018), afirma que o uso do jogo pode ser um recurso facilitador para a aprendizagem, pois toda atividade lúdica agrada, não importa a faixa etária. Nas atividades lúdicas, o jogo, é a área que mais chamou a atenção da autora, tanto que descreve a sua importância, como sendo:

A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão, ao conhecimento e a socialização é por meio dos jogos. O jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa. Jogando a criança, o jovem ou mesmo o adulto sempre aprende algo, sejam habilidades, valores ou atitudes, portanto, pode-se dizer que todo jogo ensina algo. Isso não significa que tudo que o jogo ensina é bom. (FALKEMBACH, 2018 p. 02)

Sabemos que, quando se falam em jogos vem a nossa mente, jogos computadorizados ou tecnológicos os “softwares”, por exemplo, que muitas vezes as escolas não tem para repassar a seus alunos, diante disso a autora sugere que a escola esteja unida. O profissional da área tecnológica, formem parceria com os da área pedagógica e juntos construirão jogos capazes de trazer o interesse e a atenção dos alunos, fazendo com que onde aja ludicidade seja transmitindo entretenimento e informação.

É observado que em cada etapa da vida escolar, o lúdico se apresenta de maneira diferenciada, principalmente quando tratamos de alunos pré-adolescentes, quando a ludicidade deve acompanhar os seus ritmos de mudança. O professor não poderá apenas cantar, dançar ou jogar, essas aulas devem estar voltadas a partir das necessidades, e procurando direcioná-los. ROLOFF (2018 p.04) nos diz que:

Neste período de descobertas múltiplas, é importante que esteja atento ao que acontece em sala de busque interagir de forma positiva e conciliadora, através de atividades que transmitam o conteúdo e

promovam a socialização. Principalmente porque o lúdico, o brincar, fica mais perigoso nesta idade, já que os jovens passam a ter habilidades motoras mais desenvolvidas e o 'brincar impetuoso' passa a fazer parte das aulas, dos recreios, dos pátios...Eles buscam testar o corpo muitas vezes, o tempo todo. [Grifos do autor]

Quando trabalhamos com adolescentes vemos muitas vezes que eles trazem nos gestos e nas palavras algo que pode não estar funcionando bem em suas vidas. Além disso, com tantas atividades e tarefas a cumprir, não lhes damos a atenção necessária. Em seu artigo, ROLOFF demonstra a necessidade de aulas lúdicas nas escolas, afirmando que, a partir delas os adolescentes interagem.

As aulas lúdicas na adolescência podem ajudar a trabalhar questões como depressão, agressão, frustração, aceitação e aprovação pelo grupo. (Idem, ibidem, p.05)

Tanto a criança quanto o adolescente têm em mãos um celular que, com o uso da tecnologia, esse celular, poderá ser utilizado como a ferramenta, por meios de aplicativos educacionais. Na área da matemática, jogos que ensinem pelo menos o básico, que são as operações, provavelmente fará com que o aluno se engaje em aprender.

Rodrigues (2001), citado por Falkembach (2018) diz que: “O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem”.

A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos. Partindo desse ponto, entendo que uma aula lúdica poderá elevar o raciocínio e a memória das crianças atendidas nas escolas.

A utilização do lúdico no aprendizado de crianças é antiga, já presente entre os gregos e os romanos voltados aos novos ideais de ensino, tendo o jogo a importância de ser utilizado para facilitar as tarefas escolares.

No entanto, a palavra lúdico não fazia parte do vocabulário e pouco se ouvia falar nas escolas em anos anteriores, mas a partir de novos recursos existentes nas escolas e das mídias esse termo se tornou bastante verbalizado.

Não é por acaso que, o lúdico começou a fazer parte do cotidiano de nossas crianças, a LDB (nº 9394/96) recomenda a sua implantação nas escolas. O referido documento “consolida e amplia o dever do poder público para com a educação em geral e em particular para o Ensino fundamental, assegurando a todos a formação comum indispensável para o exercício da

cidadania e lhes fornece os meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. Conferindo, assim, ao ensino fundamental um caráter de terminalidade e de continuidade”. (PINTO e TAVARES, 2018, p.226).

Observamos que, através de aulas lúdicas, jogos e brincadeiras, as crianças poderão progredir no que se refere a aprendizagem escolar.

As autoras também escrevem como deve ser o olhar de um professor- mediador e como deve agir. Ele deve conhecer o funcionamento cognitivo e a capacidade de planejar as atividades que são realizadas, controlar suas execuções e avaliar seus resultados para detectar erros, modificar a atuação, conhecer as suas peculiaridades e o potencial é de grande relevância para o aprendizado do aluno.

Através de aulas lúdicas, crianças que apresentavam dificuldades na aprendizagem, conseguiram superar e enfrentar o problema. Habilidades foram exploradas por seus professores.

Para Simpson (2018), as crianças com dificuldades na leitura e escrita podem se desenvolver em outras áreas do conhecimento e geralmente têm habilidades para a música, pintura, matemática e ciências. Cabe ao professor reforçar essa condição, auxiliando a utilizar com meio de compensar suas limitações. Além disso, as áreas de interesse da criança devem ser estimuladas para que se desenvolva a sua autoestima.

O lúdico é muito importante em uma sala de aula. Com o passar dos anos percebemos que gestores e professores estão mais adeptos a este método, a uma nova metodologia. Estão percebendo que é preciso mover a criança, levando-a a ser curiosa (querer saber o porquê disso ou daquilo), criativa e também competitiva, sem perder o foco que é a educação.

Sabendo disso, FORTUNA (2018), escreveu que: uma atividade lúdica, representa um momento prazeroso diferenciado das tarefas tipicamente escolares, onde um rasgo de espontaneidade é possível, por este motivo discordou de DOLTO (1999 p.109) sobre o brincar em sala de aula.

Defender o brincar na escola [...] não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento. (FORTANA, 2018 p.04)

Para uma aula lúdica acontecer, gestores e professores podem utilizar materiais reciclados em suas salas de aula, contribuindo com o meio ambiente e evitando o consumismo. Há materiais de boa qualidade a preço acessível que irão ajudar muito na sua aula. Por exemplo: com crianças pequenas que estão na fase do aprendizado da leitura e escrita o jogo da caixa surpresa”, em que se pode trabalhar pequenas palavras ou no “Ditado Doce”, que trabalha com

sílabas complexas, mesclado a outras atividades ativas que provoquem o raciocínio lógico, a instrução e a confecção de maquetes.

Uma aula de matemática, denominada por parte dos alunos - a mais complicada e chata de todas, poderia se tornar descomplicada, com o uso de dominós que representam as operações matemáticas. O professor poderá formar equipes para jogar o dominó e dessa forma, aos poucos os alunos serão surpreendidos com a matemática. Eles aprenderão sem cometer muitos esforços. Aprenderão a adição, subtração, multiplicação e divisão como algo de fácil compreensão.

Partindo dos estudos sobre o lúdico e a aprendizagem escolar achei relevante relatar neste trabalho uma atividade pedagógica desenvolvida na escola de educação básica, intitulada Semana do Estudante. Essa ação acontece através da atuação dos alunos e dos professores que se inserem em jogos e brincadeiras para explorar o conhecimento.

Penso que, a Semana do Estudante é um exemplo de como a ludicidade faz bem aos alunos e contribui para a sua aprendizagem e principalmente com aqueles alunos dispersos.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir os conteúdos no ensino da matemática, fundamentados nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Com relação à socialização, as crianças exercem a liderança ou a passividade, desenvolvem a personalidade e o controle de si mesma, realiza exercícios de competir e vencer, sendo motivo de orgulho e prazer, bem como age diretamente na cooperação do grupo e da participação coletiva.

Portanto, o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

2.1. A semana do estudante

Nas visitas a escola estadual da cidade de Mulungu para observação do uso do lúdico na sala de aula. Naquele momento percebi que a gestão e os professores queriam mostrar um diferencial aos estudantes, passando a apresentar algumas mudanças em relação ao ensino e a metodologia na escola. Mudanças estas que, observando do exterior veio para ajudar, elevar e principalmente melhorar o ensino naquela região.

Os professores entenderam que para ter a atenção dos estudantes era necessário inovar a metodologia, com atividades lúdicas, motivo principal para a criação da Semana do Estudante.

Alguns professores, denominam que o brincar, além de ser uma diversão, é importante para o desenvolvimento da criança, que despertará da fantasia, provoca a atenção, a memorização e a fala.

A coordenação da escola juntamente com seus professores, concordaram que é importante, que as aulas lúdicas tenham a intervenção de um adulto ou seja do próprio professor, pois já conhecem seus alunos, suas dificuldades e sua carências.

Durante o evento, eles notaram que os estudantes dispersos passaram a participar ativamente em todas as atividades realizadas.

Para fecharmos a nossa pesquisa, ouvimos alguns professores, para que eles relatassem como seus alunos participaram das atividades e como veem o uso de atividades lúdicas em sala de aula.

A primeira professora entrevistada, nos relatou o que trabalhou na Semana do Estudante com seus alunos, a importância do lúdico na aprendizagem de seus alunos e a utilização daquelas brincadeiras saudáveis, existente antes das tecnologias.

A semana do estudante teve várias dinâmicas e brincadeiras envolvendo aprendizagem e diversão. Nossa escola sempre utiliza a ludicidade para alfabetizar nossos alunos. Foram três dias de comemoração, o primeiro dia foi um cinema, já no segundo dia; teve a gincana com torta na cara e bingo, no terceiro e último dia foram diversas brincadeiras com: corrida de saco, corrida do ovo, baleada, torneio de bola de gude e danças, dando assim direito as crianças de conhecerem as brincadeiras saudáveis que a tecnologia as colocaram no esquecimento. (Professora 1)

Esta professora, trabalha com a turma de primeiro ano e sempre em suas aulas o lúdico se faz presente, pois ajuda na aprendizagem de seus alunos. Ela ressalta que através do lúdico as crianças especiais são as que mais se beneficiam.

Na semana do estudante trabalhei de forma lúdica em sala de aula e foi muito proveitoso. As crianças interagiram bastante. O lúdico em sala é muito importante, a criança aprende brincando de uma forma prazerosa. (...) O aprender brincando faz a diferença, facilitando a aprendizagem do aluno. (Professora 2)

Noutro relato de um dos professores do Ensino Fundamental II se encontra a afirmativa de que “o lúdico produz algo bom para o entendimento” e que “a semana dos estudantes foi muito produtivo devidos as brincadeiras que foram realizadas dentro dos temas de cada disciplina e palestra”. (Professor 3)

O aluno é importante em uma escola e pensando neles um trabalho de qualidade é implantado em sua metodologia. Nesse sentido, toda semana há um momento com aulas lúdicas, o professor tornar o que ele percebeu ser complicado para os alunos em um jogo, numa brincadeira, procurando facilitar a aprendizagem escolar.

Essa ideia ampliada gerou a Semana do Estudante. Nela a escola propõe aos seus alunos, uma vasta e proveitosa programação, com jogos, brincadeiras, apresentações culturais (danças, músicas), exposição de maquetes, competições esportivas e mostra de comidas típicas das regiões do Brasil.

Foto N° 01: Alunas encenando um acidente de trânsito



Fonte: Arquivo pessoal, 2018.

No ensino fundamental primeira fase, os estudantes participaram da corrida de saco, pega maçã, jogo de baleado, danças, cinema e karaokê. Para a segunda fase foram colocados o certo e o errado no trânsito, com os estudantes ensinando aos demais, degustação de comidas de origem africana, encenação teatral, música, dança e a brincadeira de torta na cara encerrando as atividades.

Fotos N° 02 e 03: Jogos e brincadeiras realizados na Semana do Estudante



Fonte: Arquivo pessoal, 2018.

É um momento em que a família se faz mais presente na escola e, isso é muito bom, pois quando os professores encontram e ganham o apoio dos pais, conseguem melhorar o seu trabalho e em consequência ampliam a possibilidade de aprendizagem escolar.

Fotos Nº 04 e 06: Jogos e brincadeiras realizados na Semana do Estudante



Fonte: Arquivo pessoal, 2018.

Alguns pais foram questionados a responder sobre as atividades lúdicas exploradas na escola, nos depoimentos abaixo encontramos a importância do brincar relacionado ao trabalho com os conteúdos escolares, encontramos pais cientes que a ludicidade é capaz de despertar o interesse do aluno, se for bem aplicada.

O brincar para as crianças, desperta muita curiosidade e esta ideia de brincar na escola será uma ideia maravilhosa, desde que as brincadeiras despertem nas crianças a vontade de aprender ou a gostar de matemática por exemplo. Sou a favor do brincar na escola. Vamos trazer coisas novas para o nosso futuro que, são nossas crianças. (Pai de estudante)

Os outros genitores ressaltam que, o lúdico pode ajudar a trabalhar o social e emocional da criança, pois por mais que os pais ajudem seus filhos com as tarefas, eles percebem que ainda falta algo e quando seus filhos chegam na escola eles interagem e na aula ludica expõem suas emoções.

Eu acho que é muito valido para o desenvolvimento da minha filha, pois acredito que ensina a lidar com emoções, como trabalhar em grupo, equipe, a vencer a timidez, enfim é muito bom para o aprendizado da minha filha. E porque as atividades escolares ajudam a trabalhar a união e o autocontrole. (Mãe de estudante)

Além disso, os pais mostram que para a brincadeira por ser uma atividade pedagógica é necessário acompanhamento das crianças e supervisão de um adulto com formação, e que é preciso dividir os horarios das aulas, não é preciso que as aulas tenham jogos e brincadeiras sempre. É importante a presença do professor nas brincadeiras e jogos afim de evitar “bagunça”

É comum as crianças brincarem, mas lembrando que existem horário de brincar e de fazer as tarefas. Hoje é um pouco dificil porque as brincadeiras chegam até machucar uns aos outros, mas quando eles interagem tudo fica bem. (Mãe de estudante)

3. CONCLUSÃO

Através das pesquisas realizadas mostram que o brincar na vida de uma criança, é parte essencial, tanto que está ao lado de uma boa educação, saúde, habitação.

O brincar é tão estimulante e proveitoso que é capaz de envolver com o cognitivo, social, afetivo e motor na vida de uma criança, pois permite trabalhar a linguagem (de expressão e de comunicação), a atenção, a interação, a curiosidade, coordenação motora, utilização e respeito das regras e outros.

Esses elementos conseguimos identificar na prática pedagógica dos professores há alguns anos, posto que, antigamente era raro uma aula envolvendo ludicidade nas escolas. Os professores em seu ambiente escolar, estão aproveitando ao máximo das brincadeiras, agora como uma ferramenta, como um recurso pedagógico. O que se tornou favorável para ele como educador e para os alunos, principalmente os da Educação Infantil.

Neste sentido, esta pesquisa tentou mostrar, o quanto é importante e valioso, o professor intervir em sua aula, pondo em prática a ludicidade. Os jogos e brincadeiras programados, avaliados e observados são capazes de contribuir para o desenvolvimento da criança, no futuro, na vida de um adulto. O professor é o sujeito ativo, pois é ele que conhece seu aluno, suas dificuldades, seus medos, seus anseios e através de sua intervenção nos jogos e nas brincadeiras, monta o espaço, um ambiente propício, disponibilizam materiais (de fábricas ou confeccionados na própria escola), e com tudo isto em prática, surgem a oportunidade de favorecer a aprendizagem, uma mediação avassaladora na construção do conhecimento educacional, por meio das brincadeiras.

Em busca de ampliar os horizontes de seus alunos, a escola campo de pesquisa, tem em seu calendário, o lúdico presente. A Semana do Estudante foi uma maneira proveitosa de dar aulas. Naquela semana basicamente a ludicidade se fez presente como proposta da escola. Eles estão atentos, criaram suas próprias situações de aprendizagem através do lúdico, no qual seus alunos vivenciaram desafios, aguçaram a curiosidade, criatividade em alta e descobriram como é bom aprender com prazer.

Vale ressaltar que, também encontramos resistência em por o lúdico em sala de aula, pois alguns professores não conseguem se adequar a tal recurso, que demonstra um despreparo com relação a Educação Infantil.

Finalmente que, para melhorarmos a educação em nossas escolas, toda a equipe deve está focada, direcionada em oferecer o um bom trabalho pedagógico. Precisamos ter professores comprometidos em sua prática pedagógica, que queiram incorporar o lúdico como um método para alcançar seus objetivos, que é o de elevar o ensino e a aprendizagem dos alunos de sua escola.

ABSTRACT

At present, playfulness is understood as a relevant factor in the development of the teaching process, in order to allow students a meaningful learning through fun and dynamic classes. The general objective of this work is to reflect on the importance of games and games in improving the teaching-learning process, showing the contributions of playfulness from a practical experience lived in a state school in the city of Mulungu-PB, highlighting the play in perspective of the relation theory and practice, considering the scientific, academic and actions of teachers, managers, students and parents during the semester. The methodology used was of a qualitative nature, involving bibliographical research and field research. Thus, it is noticed that the playful in school activities has presented satisfactory results, enabling the development of autonomy and the awakening of students' interest in school contents. We conclude that playing does not become a vain activity, but the way to discover and build knowledge.

Keywords: Playful. School. Learning

4 REFERÊNCIAS

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DALLABONA, Sandra Regina e MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil**: Jogar, brincar, uma forma de educar. Disponível em: Instituto Catarinense de Pós-Graduação - www.icpg.com.br, 2018. Acesso em: 21 de set 2018.

DOLTO, F. A. A criança e o jogo. In: FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? Disponível em: https://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 21 set 2018.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Rio Grande do Sul: EDFRS, 2018

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (Org.) Disponível em: https://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 21 set 2018.

LOPES, Vanessa Gomes, Linguagem do Corpo e Movimento. In: SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza e MARTINI, Marilaine. **A importância do lúdico na educação infantil**: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: www.psicologia.com.pt. Acesso em: 21 de set 2018.

PINTO, Cibele Lemos e TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: aprender e aprender. In: **Revista da Católica**. Disponível em: catolicaonline.com.br/revistadacatolica. Acesso em: 21 de set 2018.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <https://www.catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf>. Acesso em: 21 de set 2018.

ROSA, Ubiratan (Cord.). **Minidicionário compacto da língua portuguesa**. São Paulo: Rideel, 1993

RODRIGUES. M. O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo. In: FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Rio Grande do Sul: EDFRS, 2018.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza e MARTINI, Marilaine. **A importância do lúdico na educação infantil**: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: www.psicologia.com.pt. Acesso em: 21 de set 2018.

SIMPSON, D. M. Apreendendo a aprender. In: PINTO, Cibele Lemos e TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: aprender e aprender. Disponível em: catolicaonline.com.br/revistadacatolica. Acesso em: 21 de set 2018.