



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PRÓ REITÓRIA DE ENSINO E EDUCAÇÃO À DISTANCIA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - PARFOR**

MARIA ONEIDE DA SILVA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA
NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I: Estudo de
Caso na Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio
Lima - Cacimba de Dentro/PB**

GUARABIRA PB

2014

MARIA ONEIDE DA SILVA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA
NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I: Estudo de
Caso na Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio
Lima. Cacimba de Dentro/PB/BR**

Trabalho Monográfico, apresentado ao Curso de Pedagogia-PARFOR, pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Como Requisito para Obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia. Sob a Orientação da Prof^a. Ms. Luana Anastácia Santos de Lima.

GUARABIRA-PB

2014

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

P436i

Pereira, Maria Oneide da Silva

A importância do lúdico no desenvolvimento da leitura nas séries iniciais do ensino fundamental I: [manuscrito]: estudo de caso na Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edísio Lima – Cacimba de dentro - PB. / Maria Oneide da Silva Pereira. - Guarabira: UEPB, 2014.

31 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia - PARFOR) – Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Profa. Ms. Luana Anastácia Santos de Lima”.

1. Ludicidade. 2. Aprendizagem. 3. Escola. 4. Educandos.
I. Título.

22.ed. CDD 372.4

MARIA ONEIDE DA SILVA PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA
NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I: Estudo de
Caso na Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio
Lima. Cacimba de Dentro/PB/BR**

Aprovada em 02 de Agosto 2014

COMISSÃO EXAMINADORA



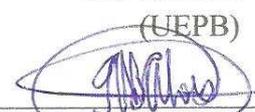
Profª Ms. Luana Lima

ORIENTADORA
(UEPB)



Profº Dr. Belarmino Mariano Neto

EXAMINADOR
(UEPB)



Profª Drª Taíses Araújo

EXAMINADORA
(UEPB)

GUARABIRA PB

2014

AGRADECIMENTOS

Á Deus,

Dedico o meu agradecimento maior porque tem sido tudo em minha vida.

Aos Professores,

Por todos esses anos de transmissão de conhecimento.

A professora Mônica, coordenadora do curso, pelo suporte que nos deu em todos os momentos.

A minha orientadora, professora Luana pela sabedoria e determinação com que me orientou durante a realização deste trabalho.

A minha mãe,

Pela mas bela razão de existir.

Ao meu esposo Humberto, meus filhos: Helton e Humberto Filho, que me deram suporte para que pudesse realizar este sonho.

Aos colegas de turma, pelo companheirismo durante estes anos, em especial Francinete e Robson que tivemos lado a lado em todos os momentos desta Jornada.

Dedico

RESUMO

A presente pesquisa apresentada trata-se de um apanhado de informações pertinentes, referente à ludicidade e a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem. Este trabalho acadêmico enfatiza a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização dos alunos das primeiras séries do ensino fundamental I, pois, sabemos que é nesta fase de escolarização que se devem construir bases sólidas, onde possa ser edificado um ensino que permita uma boa aprendizagem da mesma. Para tanto, realizamos uma pesquisa de campo, onde tivemos a honra de conviver de perto a realidade do tema abordado, tivemos um suporte teórico riquíssimo que contribui para formação desta pesquisa científica, buscamos conhecer de perto a realidade dos alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Odilon Edízio Lima”, situada em Cacimba de Dentro/PB. Mediante contexto exposto, apresentamos um suporte teórico que trás informações pertinentes acerca da ludicidade e a sua importância para o fortalecimento da aprendizagem escolar.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Escola. Educandos.

ABSTRACT

This research appears this is an overview of relevant information concerning the playfulness and its contribution in the teaching-learning process. This academic work emphasizing the importance of sports and games in the literacy of students of the first-graders I. Well, we know it is at this stage of schooling must be built solid foundations, which can be built instruction that will enable a good learning thereof. We conducted a field study where we had the honor to live closely the reality of the subject, we had a rich theoretical support that contributes to the formation of this scientific research, we know more about the reality of students of Municipal Elementary School Edízio Odilon Lima. Cacimba Inside / PB / BR. Context presented by a grand behind that relevant information about playfulness and its importance to the strengthening of school learning theoretical support.

Key-words: Playfulness. Learning. School. Learners.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO–APRENDIZAGEM	10
2.1 O Uso do Lúdico no Desenvolvimento da Leitura	12
2.2 Impedimentos Encontrados Para Trabalhar o Lúdico	15
3 METODOLOGIA	18
3.1 Sujeito	19
3.2 Instrumentos	22
3.3 Procedimentos	23
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	31
APÊNDICES	

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho acadêmico foi desenvolvido com o intuito principal de conhecer a prática docente da ludicidade dos professores que lecionam na Escola Municipal de Ensino Fundamental O dilon Edízio Lima. Portanto, acreditamos que o ato da ludicidade tem uma contribuição muito significativa para a vida dos alunos.

A escola mantém uma relação cordial com a comunidade que se efetiva através da presença dos pais na escola em festas realizadas pela escola, ou quando, eventualmente, o espaço escolar é emprestado para aniversários, casamentos, chá de bebê e de cozinha, festas americanas de pessoas da própria comunidade.

A presente pesquisa apresenta-se como bibliográfica de caráter qualitativo, pois engrandece a capacidade e o entendimento acerca do tema estudado. A pesquisa bibliográfica oferece subsídios favoráveis para construção de tal trabalho. Contamos também com a pesquisa de campo que enriquece a bagagem cognitiva, pois o contato direto com as pessoas possibilitando mais entendimento ao pesquisador.

Realizamos a pesquisa de campo na escola acima supracitada, é uma escola que atende uma população de classe social pobre e média. Aplicamos um questionário com 05 questões subjetivas que dão embasamento para que os professores fiquem a vontade para respondê-las. Durante a semana observamos o uso da prática dos docentes em relação a ludicidade, os jogos e as brincadeiras.

O nosso trabalho foi organizado na seguinte maneira a fim: apresentação do professor na escola, conversa formais e informais com os alunos a fim de deixá-los a vontade, observamos e ajudamos neste processo riquíssimo que é o processo de aquisição do conhecimento. Desenvolvemos várias conversas com o corpo docente deste estabelecimento de ensino, mais a nossa missão e a de proporcionar uma leitura agradável e um conhecimento importante para a prática docente, visando à participação dos alunos e de todos que compõem a escola.

A pesquisa tem como objetivo buscar informações relevantes sobre o papel do lúdico na escola e na sala de aula, a fim de criarmos alternativas para o sucesso da aprendizagem, desta forma possibilitando a promoção do aluno.

O presente texto traz informações pertinentes à importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, porém, a ludicidade é um fator muito forte e facilita a compreensão dos alunos, sem esquecer que o mesmo direciona interesse e participação a vida escolar e pessoal dos alunos.

Ressaltamos a importância de este contexto estar presente diariamente na escola para o fortalecimento da aprendizagem e do ambiente escolar. Trazemos considerações a respeito dos impedimentos que os educadores têm para trabalhar com a ludicidade na sala de aula, são fatores que prejudicam a prática educativa e o desempenho dos alunos.

Dando sequência a pesquisa, apresentamos a metodologia utilizada para construção de tal trabalho, os sujeitos e os instrumentos, que nos ajudaram significativamente para realização e elaboração de nossas ideias. O suporte teórico foi fundamental para engrandecer a pesquisa e conduzir outras opiniões a cerca deste assunto.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO – APRENDIZAGEM

Após várias leituras e pesquisas, podemos comprovar que o lúdico tem uma grande importância para o desenvolvimento de uma criança. O brincar é ferramenta essencial e necessária ao processo de desenvolvimento humano. Pois favorece a construção do conhecimento, tornando as atividades mais prazerosas, possibilitando a convivência social.

É nesse período que a criança desenvolve a capacidade de transformar, pois é a partir deste momento em que a criança realiza uma atividade brincando, que ela sente o prazer e a liberdade de está participando melhorando sua autoestima. Portanto, o lúdico é essencial para o desenvolvimento intelectual de uma criança, porque proporciona liberdade estimula a imaginação.

De acordo com Cunha (2004, p. 56), o ato de brincar possibilita infinitas maneiras de trabalhar com os alunos, a interação, o lúdico, a brincadeira em geral leva o aluno à construção do conhecimento, o brincar é muito mais que um simples momento de divertir-se, é um dos caminhos que pode levar ao conhecimento.

Diante disso, entendemos que as atividades realizadas por meios de brincadeiras estimulam e levam a criança a participar e interagir com os colegas, onde o ato de brincar, relacionado com determinadas atividades leva a criança a construir uma imagem positiva e desperta o interesse pela atividade como leitura ou escrita.

Os jogos e as brincadeiras proporcionam as crianças um aprendizado contínuo, a interação com o lúdico proporciona um aprendizado prazeroso dando mais estímulo às crianças, com essas práticas o professor enriquece seu trabalho didático. Tais práticas vão qualificar suas aulas, possibilitando um melhor rendimento escolar (RAMOS, 2003, p. 96).

Na visão do autor, os jogos e as brincadeiras são as melhores maneiras da criança se comunicar e conviver com outras crianças. Sendo assim, um instrumento para a realização de um bom trabalho, propiciando melhores resultados que favoreçam tanto o aluno como o professor.

Cunha (2003) afirma que:

O brincar é a forma mais natural de uma criança agir e expressar-se; preservar suas espontaneidade e colaborar para sua saúde emocional. Através do brinquedo ela estabelece contato com o mundo ao seu redor e se apropriar dele dentro dos limites de suas possibilidades; explora, desenvolve, transforma, exercita suas capacidades e constrói seu conhecimento (CUNHA, 2003, p. 12).

Como se observa, o lúdico é um estímulo tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para sua relação interpessoal fundamental para facilitar o ensino aprendizagem, por meios de atividades ligadas a brincadeiras, as crianças interagem. Neste sentido, o lúdico é uma espécie de fantasia que a criança cria diante das atividades apresentadas, por isto facilita o aprendizado porque tudo se torna encantador e admirável. Atualmente ouvimos falar muito da importância do lúdico, ou seja, dos jogos e brinquedos que estimulam, ajudam e facilitam o trabalho e o conhecimento da criança.

De acordo com Furtado (2008), a respeito do lúdico na sala de aula podemos compreender:

Os jogos e brincadeiras são reconhecidos como meios de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido de forma a estimular na criança, à curiosidade, a observação, a intuição, a atividade, favorecendo seu desenvolvimento pela experiência. Esse interesse e essa valorização do brincar na educação não são recentes, sua importância foi demonstrada já na educação Greco-romana com Aristóteles (384- 322 a. c.) e Platão (427- 384 a. c.). A partir de então, muitos teóricos, como Montaigne (1533 – 1592), Comênios (1599 – 1671), Pestalozzi (1746 – 1827) e outros frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças (FURTADO 2008 p. 56).

Quando o professor recorre aos jogos ele está criando na sala este ambiente agradável, motivador e acima de tudo, permitindo a socialização entre as crianças. Portanto, o papel do professor é fundamental porque faz a mediação do conhecimento através das brincadeiras e dos jogos.

Portanto, percebemos que a presença do lúdico para o desenvolvimento de criança e de suma importância para o seu aprendizado, de forma significativa, porque cria um clima de alegria, de descontração tornando as aulas dinâmicas, tirando aquela barreira de que a escola é só um lugar de brincar como também de participar e ser espontâneo, possibilitando a criança o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizagem preparando para a alfabetização.

Para tornar o aluno um leitor não basta que ele seja somente alfabetizado nas letras, sabemos que a capacidade de leitura não depende do valor sonoro de cada letra. É preciso conhecer as características da linguagem escrita.

É preciso que o aluno se torne apto a aprender a significação profunda dos textos com que se defronta, capacitando-se a reconstituí-los. Nesta concepção de leitura, procuramos expor a importância da mesma no relacionamento do indivíduo com o seu meio, sugerindo reflexões críticas aos educadores sobre sua prática pedagógica ao respeito à leitura.

Neste sentido, constata-se a importância do compromisso com seus alunos a que este compromisso seja contextualizado na sua prática docente o que são fator determinante sobre os diferentes aspectos do processo de ensino, o perfil de sua prática dentro de uma concepção da pedagogia sócio construtivista.

Quando na realidade, o ato de ler traria benefícios como lazer, prazer, conhecimento, enriquecimento cultural, por estas e outras razões é que se afirma que a leitura é um instrumento de importância fundamental na vida de ser humano, principalmente, para aquela que estão inseridas no processo de ensino-aprendizagem.

2.1 O Uso do Lúdico no Desenvolvimento da Leitura

Sabemos que alfabetizar é um processo amplo que requer atividades diversificadas para que a criança possa descobrir como também compreender o processo de leitura, para isso temos que percorrer vários caminhos que facilite esta descoberta, pensar em uma forma que seja interessante e prazerosa para a criança descobrir o mundo através da leitura, uma vez que a criança sem noção de escrita, ou seja, sem saber o traçado de uma letra possa construir diferentes palavras tão complexas existentes na nossa língua.

Atualmente, ouvimos falar muito a respeito do lúdico que é fundamental para o crescimento físico e mental da criança, como também um importante instrumento pedagógico que facilita o trabalho e leva o conhecimento de uma forma mais significativa.

De acordo com os ensinamentos de Ramos (2003, p. 18), podemos assimilar que “As atividades didáticas relacionadas com jogos proporcionam aos alunos uma

melhor compreensão das atividades propostas, levando os mesmos ao interesse e desenvolvimento cognitivo e assim possibilita a interação entre professor/aluno e aluno/aluno”. Piaget (1994, p. 25) ver no jogo como “um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança; acompanha-o, sendo, ao mesmo tempo, uma atividade conseguinte de seu próprio crescimento”.

O uso do lúdico auxilia no desenvolvimento da leitura porque o aluno se sente motivado em participar das atividades propostas, sente-se motivado, ao ver os colegas participando das brincadeiras, ele também deseja participar, pois o vencer é motivo de orgulho e prazer, então todos desejam participar para ser um vencedor.

Brincar é uma atividade que impulsiona o desenvolvimento da criança, onde a mesma a cada dia aprende, mediante contexto podemos apresentar a ideia de Vygotsky (2007) que destaca:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2007, p. 122).

Mediante contexto apresentado, podemos compreender a grande dimensão que o jogo representa para a vida escolar e pessoal do aluno, o mesmo tem uma relevância muito grande para o processo de ensino aprendizagem. O professor precisa trabalhar com a ludicidade para inovar suas aulas, deixando-as mais significativa e rica de aprendizagem, despertando nos alunos interesse e força de vontade.

Um dos pontos positivos que o lúdico pode oferecer as crianças, no que diz respeito a socialização é que eles adquirem iniciativas e autoconfiança, colaboram com o exercício de competitividade, do companheirismo, como também do trabalho em grupo, proporcionando no desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração.

O uso do lúdico em sala de aula favorece o trabalho do professor porque os tornam-se mais próximas, além de criar um clima de liberdade onde todos tem o mesmo direito de poder expressar, como também ajuda alguns alunos perder a timidez deixando a vontade para poder se expressar.

A respeito da importância do lúdico na sala de aula, para a melhoria das atividades pedagógicas e o rendimento das aprendizagens, vejamos Feijó (1992) afirma que:

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que o ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (FEIJÓ, 1992, p.185).

Como podemos perceber a verdadeira contribuição do lúdico na vida da criança, a escola precisa se preocupar em atender estes alunos de maneira agradável, aonde venha trabalhar com jogos e brincadeiras para tornar a aprendizagem mais significativa e atrativa.

É fundamental e valioso que as práticas metodológicas de ensino façam uso desse recurso poderoso para o desencadeamento da aprendizagem nas pesquisas e perspectivas de Pinto e Lima (2003) verificamos o suporte primordial que são as práticas da ludicidade na vida do ser humano.

Neste contexto, Pinto & Lima (*op. cit.*) enfatiza que:

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais (PINTO & LIMA, 2003, p. 5).

Partindo deste direcionamento, constatamos a missão valiosa do lúdico na sala de aula e na escola, a presença dos jogos e das brincadeiras evolui de maneira satisfatória a aprendizagem dos alunos. Quando o aluno aprende com vontade e prazer, esta aprendizagem é significativa para a sua vida e contribui de maneira ativa nas suas decisões e reflexões.

A atividade lúdica de acordo com o autor é a abertura para acolher e contagiar os alunos, os jogos e as brincadeiras oferecem oportunidades de crescimento, fazendo com que os alunos sintam prazer em estudar.

Partindo da concepção do lúdico, das brincadeiras e dos jogos na sala de aula, Kishimoto (1994) vem nos ajudando a compreender melhor, mostrando que:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias (KISHIMOTO 1994, p.13).

Em qualquer fase da vida do ser humano as brincadeiras e os jogos contribuem para sua formação, para sua alegria, para retirar os estresses do dia a dia. Para criança o trabalho com a ludicidades é um espaço valioso e constrói aprendizagem significativa.

As atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras criam um clima de cordialidade, de entusiasmo e de motivação escolar, é este aspecto primordial que propicia envolvimento e participação de todos os alunos, despertando o seu crescimento emocional, cognitivo e humano.

A ludicidade é um fator preponderante e um forte teor motivacional que é capaz de gerar um estado promissor de conhecimento, de vibração e euforia. Nesta linha de pensamento, Brougére (2004) vem enfatizando:

A palavra "jogos" aplica-se mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e, por isso, vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades de mesma característica como: histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas (BROUGÉRE, 2004 P. 16)

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

2.2 Impedimentos Encontrados Para Trabalhar o Lúdico

São várias situações encontradas que dificultam e muitas vezes impedem que uma atividade diferente seja realizada na sala de aula. São turmas numerosas, falta de espaço, falta de apoio ao professor, uma das dificuldades encontradas é o tempo que o professor não tem disponível para preparar uma atividade diferenciada,

encontramos professores atarefados com duas salas de aulas em cidades diferentes e turmas multiseriadas.

Em pleno século XXI as nossas escolas apresentam uma carência muito grande em relação a materiais lúdicos. O professor precisa ter a convicção que ele precisa agir de maneira consciente e profissional para desenvolver um trabalho voltado exclusivamente para o progresso do aluno abrangendo os aspectos sociais, cognitivos e emocionais.

Outro ponto que merece destaque, neste contexto, é a dificuldade dos professores em trabalhar com os alunos na sala de aula, a falta de educação e péssimos comportamentos, o que está gerando graves problemas na aprendizagem dos alunos. Muitos professores não estão conseguindo ministrar suas aulas, devido a grande rebeldia de muitos alunos.

São fatores como estes que fracassam a educação de nosso país, já que acreditamos que a presença da família na escola, nos ajuda a fortalecer a bagagem cognitiva dos alunos. O trabalho realizado com seriedade e compromisso pode alavancar com seriedade a capacidade dos alunos.

Diante do pensamento de Freire (1996), sobre o papel do educador, o mesmo afirma que:

O educador precisa refletir sobre sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do compromisso, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade. [...] o professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, promover a mudança, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, já que não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino (FREIRE, 1996, p. 74).

Entretanto, o professor precisa está consciente da grande responsabilidade que esta em suas mãos, do compromisso que assumiu em criar situações para que o educando sinta-se motivado, crie estratégias que facilite o aprendizado do aluno, procurando meios que possamos diminuir a prática rotineira na sala de aula.

Entretanto, devemos estimular não só as crianças, mas os pais também, a importância do brincar na pré-escola, para que desenvolva sua coordenação motora e o seu raciocínio criativo.

Mediante apresentação dos jogos lúdicos, dos brinquedos e das brincadeiras, desenvolve-se a criatividade dos alunos, a capacidade de tomar decisões coerentes e responsáveis, além da ajuda no desenvolvimento corporal da criança.

Podemos perceber, neste sentido, que o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. O brinquedo assume um caráter positivo da construção do conhecimento e no desenvolvimento da aprendizagem.

A este respeito, Kishimoto (2001) advoga que:

Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade conseguem montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

O lúdico ajuda a aprendizagem escolar, não apenas escolar mais possibilita um crescimento nos aspectos emocional, social, cognitivo, afetivo e humano. O jogo direciona valores que transformam opiniões e ajudam no desenvolvimento geral do indivíduo. Portanto, podemos afirmar que a escola precisa incluir nas suas atividades educativas brincadeiras, jogos, musicas e diversas formas de proporcionar alegria e bem-estar.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho acadêmico foi desenvolvido com intuito de conhecermos de perto a realidade da prática do lúdico na Escola Odilon Edízio Lima, com a finalidade de verificar como se tem trabalhado a questão da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Para tal, fez-se necessário visitar a escola acima mencionada, onde, a seguir, veremos os sujeitos e os instrumentos necessários para realização do mesmo.

Aplicamos um questionário com 05 perguntas subjetivas, que possibilitam a comunicação e a troca de diálogos entre pesquisador e entrevistado. A pesquisa visa buscar informações relevantes sobre o papel do lúdico na escola e na sala de aula, a fim de criarmos alternativas para o sucesso da aprendizagem, desta forma possibilitando a promoção do aluno.

A pesquisa bibliográfica engrandece e qualifica os conhecimentos do pesquisador, enriquecendo a bagagem cognitiva do mesmo.

Nesta perspectiva, Marconi & Lalatos (2001) corrobora este pensamento, afirmando que:

A pesquisa bibliográfica “tratar-se do levantamento de toda a bibliografia já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas em imprensa ou escrita”. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto, com o objetivo de permitir ao cientista o reforço paralelo na análise de suas pesquisas ou manipulação de suas informações (MARCONI, LAKATOS, 2001, p. 43- 44).

Esta pesquisa acadêmica preocupou-se em focar a verdadeira importância do lúdico na contribuição da aprendizagem, enfatizando a pluralidade de capacidades e de conhecimentos, onde cada ser deva respeitar e valorizar as potencialidades dos outros. Portanto, dar condições para o diálogo sadio e humanizado.

Para concretizar o nosso trabalho e fundamentar a pesquisa contamos com a participação dos professores, alunos e gestor escolar, que muito contribuíram para o engrandecimento e realização deste trabalho.

3.1 Sujeito

O presente trabalho foi desenvolvido na Escola municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio Lima, localizada na Rua Antônio Euriques de Vasconcelos, centro do Município de Cacimba de Dentro, onde direcionamos a nossa pesquisa para as séries iniciais do ensino fundamental I.

Os sujeitos participantes foram os alunos das seguintes séries 1º ano, composta por 23 alunos, o 3º e 5º com 25 alunos cada uma. Este trabalho foi realizado através de observações das aulas com o objetivo de verificar como o trabalho com o lúdico facilita o desenvolvimento da leitura.

As turmas observadas mantêm um relacionamento estável, pois tem muitos alunos que atrapalham a aula, mas diante desta situação os professores não desistem e continuam a realizar atividades que possam desenvolver a sua capacidade. Os alunos atendidos na escola são pessoas que vem de uma classe social carente e média.

As atividades desenvolvidas pelos professores possibilitaram aos alunos entendimentos oportunos, os mesmos se sentiram entusiasmado quando o professor trouxe para sala materiais, os jogos educativos, exemplo dos jogos a caixa de jogos do CEEL da universidade federal de Pernambuco.

As turmas são numerosas todas funcionam com mais de 20 alunos, com diversos problemas e dificuldades tanto sociais, quanto psicológicos impedindo muitas vezes e até dificultando o processo de aprendizagem, pelo fato de muitos passarem por situações difíceis em casa com a família, que vários fatores não investiram em sentimentos de infância acarretando vários problemas como comportamentos e outros.

Segundo Cury (2003), ele reforça a nossa compreensão acerca dos alunos, vejamos a indagação:

Os alunos atualmente chegam às escolas com excesso de estímulos visuais e sonoros produzidos pela TV, rádio, internet enfim com uma velocidade de informações tão grande que obrigam a pensarem quase instantaneamente, e o que é pior, a escola não está percebendo e nem acompanha esse passo (CURY, 2003, p. 48).

Sabemos que o aluno em processo de alfabetização e letramento necessita de algo para que auxilie e desperte para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

Percebe-se, ainda, a carência de um método, de propostas e projetos de ensino que possibilite um melhor desenvolvimento na aquisição da leitura por partes das escolas, porque os professores com todas as dificuldades encontradas tentam solucionar tais dificuldades nas salas de aulas, sobretudo, no que diz respeito à aprendizagem dos alunos, quando se tenta trabalhar de forma mais dinâmicas com jogos e percebe-se que os resultados são melhores.

Quanto aos alunos, durante a pesquisa, constatamos a importância que o lúdico tem nas salas de aulas, porque se percebe com muita clareza como os alunos se envolvem com as atividades que são propostas pelos professores quando são planejadas em forma de brincadeiras e jogos, todos se interessam para participar e o resultado é excelente.

De acordo com os pensamentos de Maluf (2003) acerca da ludicidade, podemos perceber que:

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de torna-se um adulto muito mais equilibrado físico e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia a dia, a criança privada dessa atividade poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de está desenvolvendo habilidades(MALUF 2003, p. 21).

Quanto aos professores, o seu papel é de suma importância, porque são eles os mediadores da construção do conhecimento participando das brincadeiras, disponibilizando materiais e criando espaços para que tudo seja realizado.

Durante as observações, constatou-se que os professores não têm projeto específico para trabalhar o lúdico, mas são incluídas as brincadeiras de acordo com os conteúdos, as datas comemorativas e sempre que necessário são realizadas brincadeiras na sala de aula que despertam o interesse do aluno, isso nas turmas de 3º e 5º ano, nas turmas de 1º ano, a professora introduz mais as brincadeiras para realizar as aulas de leitura e os alunos participam ativamente, se empolgam bastante quando as aulas são ministradas de forma mais dinâmicas.

Sabemos que são várias dificuldades que existem e impedem que um trabalho diferente seja realizado em sala de aula, o professor planeja e não consegue realizar, são grandes as dificuldades apontadas pelos professores.

De acordo com Freire (1980, p. 17), podemos constatar que: “O educador deve ser um inventou e um reinventou constante dos meios e dos caminhos com os

quais facilite mais e mais a problematização do objeto a ser desvelado e finalmente aprendido pelos educando”.

Concordando com a argumentação, que o professor deve estar em constante aprendizado, porque a cada dia surge algo novo na educação e o professor tem que estar preparado para as mudanças.

É essencial que o educador tenha uma formação continuada em relação às metodologias com o lúdico, para que se possa desenvolver mais sua criatividade para levar melhores atividades para a sala de aula.

Após observação, a escola de um modo geral não tem um projeto específico que incentive a realização de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras para que a aprendizagem de leitura seja facilitada e realizada de uma forma mais dinâmica e mais prazerosa.

O espaço físico não contribui para que esta prática seja realizada, porque a escola conta com um pequeno espaço onde as crianças brincam na hora do intervalo como a maioria das escolas que os alunos brincam de forma espontânea.

Para Bittencourt & Ferreira (2002, p. 11):

A escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos e brincadeiras, brinquedos e musicalidade (BITTENCOURT E FERREIRA 2002, p.11)

Diante disso, podemos concluir que a escola como um todo deve contribuir para favorecer um trabalho que facilite a aprendizagem e abra os caminhos para o mundo da leitura, que é um dos problemas sérios enfrentados de modo geral descobrir a leitura, que todos os caminhos que facilite esta descoberta possam ser percorridos.

O trabalho teve início através de observações em três turmas: 1º, 3º e 5º ano, com a finalidade de observar se o lúdico é trabalhado na sala de aula, verificamos que as atividades são realizadas através de escritas, atividades no livro didático, participações dos alunos de uma forma geral, são turmas diversificadas com várias situações para serem trabalhadas que muitas vezes dificultam o trabalho com brincadeira.

3.2 Instrumentos

Para a realização deste trabalho acadêmico, foram feitos vários contatos para que fosse possível chegar aos objetivos desejados. Procuramos a escola para falar com a diretora e explicamos o trabalho que precisávamos fazer.

A diretora foi muito atenciosa, me acolheu muito bem, disponibilizou-se a colaborar para que o trabalho fosse realizado da melhor maneira possível, de forma que fiquei à vontade na escola, porque ela me deu a liberdade de poder trabalhar.

Após a conversa com a mesma passamos nas salas de aulas, me apresentei nas turmas e expliquei o trabalho que tinha a fazer e que precisaria deles como também da professora, para que pudesse concluir este trabalho, que esperava contar com a colaboração de todos. De forma geral, fui muito bem acolhida por todos, revi muitos alunos que estudaram comigo e, assim, todos se comprometeram a colaborar e participar no que fosse preciso.

No dia seguinte, fui para a sala do 1º ano, onde tive um contato direto com todos e observei a aula, foi mais uma experiência vivenciada. No outro dia, observei a aula na turma do 3º ano, uma turma com muitas dificuldades de trabalhar, porque existem alunos com muita dificuldade na leitura, como também no comportamento, dificultando a sua aprendizagem.

Em seguida, foi à vez da turma do 5º ano, onde os alunos já estão dominando a leitura, se tornando mais fácil para a professora trabalhar, já que os alunos participam, interagem, se expressam com mais facilidade. No entanto, há aqueles que são mais tímidos, mas que também participam das brincadeiras e se envolvem, de alguma forma.

Para a realização dessa pesquisa, foi entregue um questionário¹ a 03 professores, com 05 questões cada, sobre o lúdico para que eles analisem e reflitam a questão do lúdico para o desenvolvimento da leitura e de sua capacidade cognitiva.

Para Vygotsky (1989):

O desenhar o brincar deveria ser estágios preparatórios aos desenvolvimentos da linguagem oral e escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outra. Devem acompanhar

¹O referido questionário encontra-se presente nos anexos deste trabalho.

esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta não somente objetos, mais também da fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita das letras (VYGOTSKY, 1989 *apud* BITTENCOURT; FERREIRA 2002).

3.3 Procedimentos

Inicialmente, foi necessário fazer uma visita à referida escola, a qual participou desta pesquisa. Neste momento, tivemos um diálogo com a gestora da escola, com a finalidade de expor os objetivos da pesquisa e a finalidade de estarmos realizando tal visita.

Após o diálogo inicial com a gestora, a mesma nos encaminhou para os professores do 1º, 3º e 5º anos, com os quais pudemos conversar no momento do intervalo.

Nesta conversa, mostramos o panorama geral do trabalho que pretendíamos desenvolver e, prontamente, os mesmos disponibilizaram suas aulas para que pudéssemos observar, bem como, se dispuseram a responder o questionário que iríamos apresentá-los no final da observação.

Em seguida, foram combinados os dias das observações e, então, nos foi possível observar a didática dos mesmos, relacionada ao uso do lúdico no desenvolvimento da leitura nas referidas séries do ensino fundamental I.

Por fim, os professores participantes da pesquisa responderam os questionários, enquanto nos forneciam informações extras, a respeito de suas aulas, as quais serão analisadas, no capítulo a seguir.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Através das observações feitas em sala de aula, percebi a dificuldade que os alunos possuem para ler e compreender os textos estudados. Neste sentido, podemos perceber, durante a observação que a participação da turma é mais proveitosa quando relacionamos as atividades de leitura e escrita com as brincadeiras.

O lúdico não é trabalhado com frequência, mas a professora procura incluir de acordo com os conteúdos que são trabalhados e em cada momento de acordo com as condições da sala. A metodologia usada é baseada no método tradicional de forma que, ainda assim, os alunos participam, discutem de acordo com o conteúdo, de forma que são feitas dinâmicas com as turmas maiores de 3º e 5º ano. Com os menores, as brincadeiras são realizadas no segundo horário porque todas as turmas funcionam com mais de 20 alunos.

Todos os professores participantes da pesquisa trabalham em outras escolas, sendo a mesma muito atarefada. Isso configura, a nosso ver, um dos problemas que a impede de realizar um trabalho mais dinâmico com as turmas. Este é um dos problemas que encontramos em todas as escolas, como também a falta de habilidades, falta de informações devido às novas mudanças que a cada dia está surgindo com os avanços tecnológicos.

A este respeito, Antunes (1999) enfatiza que:

O professor do século XXI precisa se adequar as transformações tecnológicas, adquirindo novas competências e habilidades para que possa não só ensinar como também “aprender a conhecer”, “aprender a fazer”, “aprender a viver junto”, “aprender a ser” (ANTUNES 1999, p. 74).

Mediante este contexto, fica claro que todo professor deverá procurar se qualificar, adequando-se às mudanças que a cada dia estão surgindo, porque o nosso alunado está inserindo no meio das informações, para que possamos nos envolver neste processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, o que se pode perceber é que a alfabetização não deve ser encarada de forma tradicional, cópia, repetição, mais de uma forma prazerosa para que as mesmas sintam-se felizes na sala de aula e passe a se interessar pelas atividades e acreditar no lúdico como um facilitador de aprendizagem.

Com relação às respostas que coletamos dos professores através do questionário, obtivemos indagações fantásticas. Foram respostas diferentes, mas que objetivam o mesmo sentido, a qual nos proporcionou mais conhecimento a respeito da eficácia do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem.

Quando enfatizamos a pergunta: “*Você usa o lúdico na sala de aula?*”, buscávamos conhecer de perto a realidade da escola e o trabalho dos educadores. Sobre tal indagação, os professores responderam que sim, que utilizavam a ludicidade na sala de aula, não necessariamente todos os dias, com jogos ou brincadeiras, mais que faziam o possível para utilizá-los como podiam, trabalhando de acordo a capacidade que a escola apresentava.

Diante deste fato, são necessários que os educadores objetivem motivar seus educandos, para que a aprendizagem possa ser efetiva e para que os mesmos encontrem significados naquilo que está sendo abordado em sala de aula.

O professor em sala de aula é responsável pela aprendizagem dos alunos, lembrando de seu desenvolvimento cognitivo, escolar, social e emocional, e cabendo-lhe viabilizar recursos necessários, que a escola dispõe para promover e despertar prazer e bem – estar nos educando.

Na segunda, fizemos o seguinte questionamento: “*Em que sentido o brincar favorece a criança?*”, buscando adentrar mais profundamente neste contexto, a fim de saber qual a visão dos educadores para com a importância do lúdico no processo educativo. Os professores responderam com uma visão muito avassaladora, que a brincadeira é essencial e vital para o processo de formação das crianças.

Afirmaram, ainda, que o educador tem que ser amigo e participar da brincadeira, pois as atividades que envolvem alegria, prazer, bem estar, a brincadeira faz parte da vida do ser humano, desde criança até a fase adulta. Nesta questão, os professores foram muito decididos nas suas colocações, pois se mostraram firmes e conhecedores da dimensão que as brincadeiras podem levar o ser humano.

Dando sequência as perguntas, partimos para um questionamento muito oportuno e que se faz necessário ao contexto trabalhado. Ao falar de ludicidade, de jogos e brincadeiras, indagamos: “*Qual é a relação entre o brincar e a aprendizagem?*”. Esta questão é valiosa para o nosso aprofundamento, pois a cada resposta coletada, comentada é fundamental para a nossa formação, a nossa bagagem cognitiva.

Diante de tal situação, verificamos que os professores são pessoas, profissionais brilhantes, realizam um trabalho muito, apesar de que a escola não oferece espaços físicos necessários e nem materiais adequados, mais mesmo assim fazem o possível para que a aprendizagem dos alunos não seja interrompida por questões destes tipos.

O brincar e a aprendizagem segundo os professores são maravilhosos, a brincadeiras impulsionam os alunos a participarem das atividades, de forma que os mesmos ficam motivados, motivando uns aos outros. A relação brincar/aprender é necessário na sala de aula, a criança aprende melhor quando se sente capaz, alegre e importante. A aprendizagem forçada, professores arrogantes e duros não conseguem trazer seus alunos para o contexto da sala de aula.

Sabemos que nem sempre o educador possui estruturas para colocar em práticas o que gostaria em suas aulas, mas se deve ao menos motivar os alunos com os recursos didáticos disponíveis, exercitar a criatividade é um fator primordial nesta área profissional.

Não há um pacote pronto para motivação no processo de aprendizagem, porém cabe ao educador ou outro responsável por tal, desenvolver atividades motivacionais, que despertem a curiosidade, a criatividade, e o interesse dos educandos, para que se possa fazer com que a aprendizagem seja realmente efetiva.

O trabalho do professor é brilhante. Dependendo da forma que ele trabalha, quando envolvemos os nossos alunos nos jogos e brincadeiras, temos um propósito, que é dar oportunidades para que os mesmos se sintam capazes e felizes. Nesta direção ressaltamos aos educadores: *“Que conclusões você tira após uma aula com jogos e brincadeiras?”*

As respostas obtidas através deste questionamento foram fundamentais para percebermos a verdadeira importância do lúdico no ambiente escolar. Segundo os participantes, quando os mesmos realizam um dia de atividades lúdicas, eles ficam maravilhados com a força de vontade dos alunos, que ficam encantados e participam sem nenhum problema. Mediante apresentação dos jogos e das brincadeiras, podemos ver a positividade que a mesma representa para os alunos.

Seguindo por este pensamento, temos que influenciar os nossos alunos a buscarem coisas novas que despertem o estado da motivação escolar e que possam promovê-los ao sucesso da aprendizagem e do conhecimento.

O prazer pelo aprender não é uma atividade que surge espontaneamente nos alunos, pois, não é uma tarefa que cumprem com satisfação, sendo em alguns casos encarada como obrigação. Para que isto possa ser mais bem cultivado, o professor deve despertar a curiosidade dos alunos, acompanhando suas ações no desenvolver das atividades escolares e diárias.

A função do professor dentro da escola é tão somente de fortalecer e encaminhar os processos de conhecimento, de qualidade do ser humano, de valorizar mais a vida e os estudos, de respeitar as individualidades e de conduzir esses alunos para o pleno desenvolvimento intelectual e social.

Percebendo a importância do lúdico, seguindo a linha de pensamento dos professores, preocupados com esta temática, resolvemos questionar: “*Quais as dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico na sala de aula?*”. Esta nos dá suporte para verificarmos a verdadeira situação da prática educativa envolvendo a ludicidade.

Os professores afirmaram que a maior dificuldade que eles comungam é a falta de apoio materiais pedagógico, pois quando realizam atividades que envolvem jogos, eles têm que comprar, ou seja, o dinheiro sai do seu bolso, e nem todas às vezes conseguem comprar, este é um ponto que todos apresentaram, outro ponto de extrema importância é a falta de espaço necessário para uma boa recreação.

Através das respostas que coletamos, verificamos que os professores se doam como podem, mas infelizmente a nossa educação precisa de muitos ajustes, temos ainda, em pleno século XXI, muitas escolas pobres de materiais e suportes pedagógicos.

A educação é um processo muito importante na vida do ser humano, por isso precisamos incentivar orientar e conduzir os nossos alunos, filhos e amigos a procurar esta maravilha em sua vida. Desta forma, enfocamos a escola para possibilitar esta qualidade à vida dos alunos a fim de proporcionar desenvolvimento na sua vida pessoal e social.

Mediante apresentações das respostas coletadas, podemos afirmar com toda clareza, entendimento e visão positiva a respeito da ludicidade e a sua contribuição no processo de aprendizagem dos alunos.

Acerca destas compreensões tiramos algo valioso que levaremos para toda a nossa vida acadêmica e pessoal.

Antes do que tudo, é preciso saber a verdadeira relevância que a ludicidade representa na vida escolar dos alunos, como os professores devem trabalhar sem prejudicar a vida social e educacional dos alunos. Além de representar, um dos pontos vitais para uma prática pedagógica, é que a mesma precisa ser inclusiva, integradora, motivadora e um ato amoroso. Por esta razão, é que esta pesquisa justifica-se como fundamento teórico, bibliográfico, qualitativo e de campo, que são necessários para um satisfatório desenvolvimento do processo de ensino – aprendizagem.

O educador, no intuito de dar um novo encaminhamento para a prática da avaliação escolar deverá estar preocupado em redefinir ou em definir propriamente os rumos de sua ação pedagógica, pois ela não é neutra, inserindo-se num contexto maior e estando a serviço dele.

Entretanto, observamos que os jogos e as brincadeiras não se resumem em meramente desenvolver atividades para que o professor possa ter tempo para fazer outra atividade. Mas é a oportunidade para que o professor se envolva, participe e mostre aos alunos a importância do brincar e verificar o grau de aprendizagem de cada aluno.

A sala de aula é um lugar, um laboratório particular para a prática pedagógica e a aprendizagem do educador, pois o seu fazer pedagógico intensificará a interação com os alunos, começando de onde eles estão, possibilitando a esses alunos estabelecerem uma aprendizagem significativa, como um novo ponto de partida para seu trabalho e assim aprender e usufruir do verdadeiro sentido do aprender.

A escola é o ambiente apropriado de conhecimento, de capacidade e competências, a escola não pode deixar de ajudar os alunos no processo de aprendizagem, portanto, cabe a ela mobilizar diversos recursos metodológicos que venham despertar a curiosidade e a capacidade de cada indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que os usos dos jogos e das brincadeiras no ensino possam contribuir para a motivação da aprendizagem. Esperamos que esta pesquisa possa fortalecer e abrir espaço na vida dos educadores e que os mesmos possam caminhar para o desenvolvimento da aprendizagem através da ludicidade.

No desenvolvimento desta pesquisa acadêmica, assimilamos uma variedade de informações fundamentais para o processo de ensino- aprendizagem, através, deste trabalho, podemos melhorar os nossos ensinamentos referente às atividades lúdicas e sua contribuição para o desenvolvimento da aprendizagem.

Diante desta, podemos perceber o verdadeiro papel do professor em relação à aprendizagem, vendo o quanto seu trabalho é significante para os alunos e precisa ser motivador e acolhedor para promover crescimentos e oportunidades. Portanto, este profissional tem que estar preparado e capacitado para direcionar as atividades lúdicas no tempo.

Porém este trabalho buscou realmente conhecer de perto a importância da ludicidade para o crescimento educacional de todos os alunos engajados no processo de ensino-aprendizagem.

Espera-se que através desta pesquisa, deste diálogo entre os professores desta instituição, possamos qualificar e promoveras ações da ludicidade, envolvendo respeito, tolerância, ajuda compromisso, cumprimento das suas atividades sem esperar pelos outros, dedicação e capacidade de se relacionar com todos de maneira eficiente, consciente e humanizada.

Envolvidos por tanta informação e crentes do sucesso que a escola tem para dar, ficamos feliz pelo apoio dos professores entrevistados, a doação e vontade de ajudar motivaram ainda mais o trabalho de campo. Sabemos que há uma limitação em cada pessoa, mas se cada um fizer a sua parte, teremos mais compromisso e muitas mais responsabilidades.

É através dessa busca constante de mediar aos alunos, conhecimentos necessários a sua formação pessoal, escolar e emocional, desenvolvendo um trabalho dessa natureza, onde por meio dele podemos avaliar os trabalhos realizados, a atuação dos envolvidos e a concretização ou não dos objetivos

previamente estabelecidos, onde, mediante as necessidades, faremos as adequações.

O trabalho feito com dedicação, humanidade e compromisso, trazem benefícios à vida dos alunos, de forma que a escola se desenvolve, os funcionários realizam seus trabalhos com prazer e o melhor de tudo, estamos desenvolvendo o senso crítico e reflexivo dos indivíduos a qual participa do projeto de intervenção ativamente.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. *A Teoria das Inteligências Libertadora*. Ed. Vozes. Petrópolis RJ, 2000.
- BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues, FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do Lúdico na Alfabetização**. Universidade de Unama, Pará, 2002.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, Linguagem e Alfabetização**. Petrópolis RJ. Ed, Vozes, 2004.
- CURY, Augusto. *Pais Brilhantes e Professores Fascinantes*. 09 Ed. Rio de Janeiro. Ed. Sextante, 2003.
- FEIJO, O. G. **O corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários a Prática Educativa**. São Paulo. Ed. Paz e Terra, 1996.
- FURTADO, Valério Queiroz. **Dificuldades na Aprendizagem da Escrita: Uma Intervenção Pedagógica Via Jogos de Regras**. Petrópolis RJ. 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Ed. Cortez, 2º ed. 1997.
- MARCONI, M. De A; LAKATOS, E. M. **Metodologia do Trabalho Científico**. 5ª edição. Revista Ampl. Atlas – São Paulo. 2001.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?ENTRID=132>. Acesso no dia 13 de Junho de 2014.
- PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da Criança**. 6. Ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.
- RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, Brincadeiras e Jogos Educativos**. Rio de Janeiro. Ed. DP & A, 2003.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE

APÊNDICE 1

Questionário Aplicado aos Professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio Lima

Questões:

1- Você usa o lúdico na sala de aula?

2- Em que sentido o brincar favorece a criança?

3- Qual é a relação entre o brincar e a aprendizagem?

4- Que conclusões você tira após uma aula com jogos e brincadeiras?

5- Quais as dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico na sala de aula?
