



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ – UFOPA
LICENCIATURA INTEGRADA EM BIOLOGIA E QUÍMICA -2013**

**CLEILSON SILVA SOUSA
JULIANA CASTRO DA SILVA**

**ANÁLISE DO USO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
LÚDICOS NO DESEMPENHO DE ESCOLAS DE ENSINO
FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE SANTARÉM, PARÁ,
BRASIL.**

SANTARÉM-PA

2017

**CLEILSON SILVA SOUSA
JULIANA CASTRO DA SILVA**

**ANÁLISE DO USO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
LÚDICOS NO DESEMPENHO DE ESCOLAS DE ENSINO
FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE SANTARÉM, PARÁ,
BRASIL.**

SANTARÉM-PA

2017

**CLEILSON SILVA SOUSA
JULIANA CASTRO DA SILVA**

**ANÁLISE DO USO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
LÚDICOS NO DESEMPENHO DE ESCOLAS DE ENSINO
FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE SANTARÉM, PARÁ,
BRASIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de formação de professores para obtenção grau de Licenciado em Biologia e Química pela Universidade Federal do Oeste do Pará ,orientadora M.^a Luciana Fernandes Ramos.

SANTARÉM-PA

2017

**CLEILSON SILVA SOUSA
JULIANA CASTRO DA SILVA**

**ANÁLISE DO USO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
LÚDICOS NO DESEMPENHO DE ESCOLAS DE ENSINO
FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE SANTARÉM, PARÁ,
BRASIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de formação de professores para obtenção grau de Licenciado em Biologia e Química pela Universidade Federal do Oeste do Pará ,orientadora M.^a Luciana F.P. Ramos.

Conceito:

Data de Aprovação 19\ 12\ 201 Nota 8,6

M.^a Luciana Fernandes Ramos.

Titulação - Membro – Orientador (a)

Universidade Federal Do Oeste do Pará - Ufopa

Juliana Gagno Lima

Titulação - Membro

Universidade Federal Do Oeste do Pará – Ufopa

Marilu Simone Corrêa Tavares

Titulação - Membro

Universidade Federal Do Oeste do Pará - Ufopa

RESUMO

O educador, de maneira geral, necessita acompanhar as mudanças tecnológicas de ensino. O presente trabalho concentra-se na temática sobre a utilização dos recursos lúdicos em escolas públicas e privadas do município de santarém-pará, brasil. O estudo teve fundamento partindo de uma pesquisa em quinze instituições de ensino público municipais e cinco instituições privadas, verificando sua aplicabilidade pelos professores e analisando os resultados quanto sua relevância em absorção de conteúdo, considerando o desempenho dos alunos, quanto aos docente que aplicam em relação aos que não trabalham com o lúdico,e quais são os jogos por eles utilizados . Na coleta de dados, foram utilizados questionários com os professores de que lecionam no ensino fundamental, médio e também nas salas de apoio. Os resultados do levantamento foram analisados e capitulados através de gráficos no software microsoft excel® 2010. Ao examinarmos os dados coletados ,verifica-se que o lecionar de ensinar de forma lúdica não é perder tempo e sim aprender de uma forma prazerosa despertando uma concepção de aprendizado no aluno, uma forma diferente de assimilar conteúdos através da criatividade, do raciocínio rápido, do interesse e de compreender o processo que leva ao resultado eficiente .

PALAVRAS- CHAVE: Jogos Lúdicos, Ensino, Educação, Escolas.

ABSTRACT

The educator, in general, needs to follow the technological changes of teaching. The present work focuses on the use of leisure resources in public and private schools in the city of Santarem -Para, Brazil. The study was based on a survey of fifteen municipal public education institutions and five private institutions, verifying their applicability by teachers and analyzing the results as to their relevance in content absorption, considering the performance of the students, regarding the teachers who apply in relation to those who do not work with the game, and which games are used by them. In the data collection, questionnaires were used with the teachers of which they teach in primary, secondary and also in the support rooms. The results of the survey were analyzed and capitalized through graphs in microsoft excel® 2010 software. When examining the collected data, it is verified that the teaching of teaching in a playful way is not to waste time but to learn in a pleasurable way to awaken a conception of learning in the student, a different way of assimilating contents through creativity, quick thinking, interest and understanding of the process leading to efficient results.

Keywords: Leisure Games, Teaching, Education, Schools.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras fazem parte, principalmente, do universo infantil. Quando utilizadas em ambiente escolar, elas tornam-se mecanismos estratégicos de superação das dificuldades de aprendizagem (LEON, 2011; NADALINE e FINAL, 2013). As artes visuais, a dança, a música e o teatro são componentes curriculares previstos na educação básica (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 1996). Assim, o lúdico não é apenas um passatempo. Ele é uma ferramenta de ensino que ajuda a criar um entusiasmo sobre os conteúdos importantes a serem trabalhados, propõe problemas e soluções, possibilita inter-relações humanas, e facilita o processo de desenvolvimento neuropsicomotor e afetivo da criança (NADALINE e FINAL, 2013; PINTO e TAVARES, 2010).

As metodologias de aprendizagem que exploram o lúdico na escola vislumbram não apenas a dimensão educativa, mas também reconhece que é uma experiência que contribui para o desenvolvimento da criatividade (ALVES e SOMMERHALDER, 2010). Autores relatam que os jogos promovem superação do modelo tradicional de ensino, isto é, perpassam o conhecimento unidirecional (professor-aluno), retirando os estudantes da posição de ouvintes e tornando-os agentes ativos no processo de construção e armazenamento de conhecimento (CASTRO e COSTA, 2011; NADALINE e FINAL, 2013).

A autora ainda afirma que o [...] “jogos e brincadeiras, despertam o interesse do aluno proporcionando assim um melhor desenvolvimento no fator biológico, emocional, psicomotor, social, simbólico dentre outros, formando assim pessoas, participantes, conscientes e críticas” (FREITAS, 2001, p.13)

No entanto, não são todas as escolas que associam educação escolarizada com a ludicidade. Para alguns educadores, a aprendizagem é vista como uma prática conservadora, séria e incompatível com as atividades recreativas (ALVES e SOMMERHALDER, 2010; NADALINE e FINAL, 2013). Nesse caso, quando os alunos são questionados sobre as brincadeiras no ambiente escolar, eles respondem que “a escola não é local para brincar, lá eu tenho que aprender” (LEON, 2011). Então, ainda hoje, a desmistificação do lúdico na escola é muito importante para o processo de aprimoramento do ensino-aprendizagem (PINTO e TAVARES, 2010).

Um sistema de ensino ideal seria aquele em que todas as crianças e adolescentes tivessem acesso à escola, não desperdiçassem tempo com repetências, não abandonassem a escola precocemente e, ao concluírem, aprendessem os conteúdos propostos (COSTA, 2010).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (1996) abrange a educação no aspecto de formação do indivíduo dentro do âmbito familiar, do trabalho, das instituições de ensino e pesquisa, dos movimentos sociais, manifestações culturais e das organizações da sociedade civil. A educação escolar está vinculada ao mundo do trabalho e à prática social, tendo como principal objetivo a formação do educando para o exercício da cidadania (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 1996). Em vista disso, a aprendizagem se dá através dos processos de socialização e as práticas educacionais lúdicas auxiliam no aumento do desempenho acadêmico de alunos que apresentam fracasso escolar (LEON, 2011).

O principal problema do sistema educacional brasileiro reside nas altas taxas de repetência, na elevada proporção de adolescentes que abandonam a escola sem concluir a educação básica e na baixa proficiência obtida por nossos estudantes em exames padronizados (FERNANDES, 2007).

No Brasil, a discussão acerca das elevadas taxas de abandono e retenção escolar provocam grandes polêmicas (COSTA, 2010; FERNANDES, 2007). Segundo Leon (2011), o fracasso escolar está associado à relação familiar conflituosa, ao excesso de exigências dos pais e à falta de diálogo com professores e outros profissionais do ambiente escolar. O não aprendizado escolar, muitas vezes, estigmatiza o aluno e promove exclusão social. Nesse caso, é fundamental entender o cotidiano e perceber as causas do não aprender de cada estudante. Em muitos casos, o professor espera que toda a classe apresente um mesmo padrão de desempenho e não consegue atender as diversas demandas individuais dos seus alunos. Acrescido a isso, a sobrecarga de trabalho, com jornadas triplas e baixos salários, são fatores que contribuem para a limitação do desempenho do professor (LEON, 2011; NADALINE e FINAL, 2013).

Nadalin e Final (2013) demonstraram que as atividades lúdicas podem sanar os problemas educacionais encontrados no ambiente escolar. Eles verificaram que a

indisciplina dos alunos diminui durante as atividades lúdicas. Além disso, é importante lembrar que os recursos pedagógicos disponíveis nas escolas são incluídos nos indicadores de avaliação institucional e, dentro do Plano Nacional de Educação, o governo incentiva a diversidade de métodos e propostas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2014).

Os conteúdos curriculares da educação básica precisam atender as condições de escolaridade dos alunos em cada estabelecimento (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 1996). Assim, as peculiaridades regionais e locais devem ser prioridade do planejamento escolar. A avaliação da qualidade de ensino das instituições brasileiras é realizada através de exames nacionais, tal como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB); os quais são elaborados e calculados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2014).

Atualmente, o IDEB é o termômetro da qualidade do ensino e desempenho dos estudantes do ensino fundamental e médio; o qual é obtido a partir dos resultados da Prova Brasil ou Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). A maioria das escolas brasileiras têm apresentado baixos índices de proficiência dos estudantes nesses exames (COSTA, 2010).

A partir de 2017, Os testes são aplicados, por amostragem, nos sistemas públicos e particulares de educação, contemplando estudantes do 5.º e do 9.º anos do ensino fundamental, e alunos do 3.º ano do ensino médio. Não fazem parte dessa população amostral os alunos que frequentam salas multisseriadas, classes de aceleração e classes de educação de jovens e adultos (ARAÚJO; LUZIO, 2005).

Além das provas de conhecimentos em português e matemática, também são aplicados questionários a professores, alunos e diretores das escolas, com o objetivo de identificar fatores que possivelmente influenciam o rendimento escolar e, conseqüentemente, a qualidade. Procura-se, com estes questionários, identificar o nível socioeconômico dos alunos, as rotinas de estudo, o perfil docente e dirigente, as condições de trabalho, a organização da escola e a estrutura física (SILVA, 2010)

No Brasil, os mecanismos de aferição da qualidade educacional tiveram início no final da década de 1980. Em 1987, o Ministério da Educação instituiu o Sistema Nacional do Ensino Público do 1.º grau (SAEP), como uma das exigências do Banco Mundial, para prover financiamentos para projetos educacionais a serem executados no Brasil. Em 1990, o SAEP foi substituído pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), com o objetivo de monitorar o sistema e subsidiar políticas públicas para a área da educação (COELHO, 2008)

Nesse sentido, o presente estudo objetiva relacionar o impacto do uso de recursos lúdicos no desempenho de escolas de ensino fundamental do município de Santarém, Pará, Brasil.

O atual sistema chamado de avaliação [...], mas que na verdade não passa de um conjunto de testes padronizados de português e matemática, é claramente insuficiente para aferir a qualidade da educação oferecida pelos sistemas de ensino, mesmo considerando os limites dos objetivos postos pela legislação. (PINTO, 2008, p. 59)

O Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação (Compromisso) é a conjugação dos esforços da União, Estados, Distrito Federal e Municípios, atuando em regime de colaboração, das famílias e da comunidade, em proveito da melhoria da qualidade da educação básica (BRASIL, 2007).

Os resultados do SAEB indicam que a maioria dos alunos das escolas públicas não atingem os padrões mínimos de conhecimentos nessas disciplinas e que, por outro lado, o desempenho dos alunos provenientes de escolas estaduais é, aproximadamente, o mesmo que o desempenho dos alunos provenientes de escolas municipais. Entretanto, alguns especialistas apontam que esses testes não revelam exatamente o diagnóstico do sistema educativo. Isso ocorre porque os resultados dos testes sofrem influência de variáveis, como o perfil socioeconômico da família e o nível de escolaridade dos pais. Esses são fatores inerentes ao processo de avaliação e que acabam interferindo em seus resultados (Oliveira e Araújo2005).

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa de corte transversal, descritiva, a partir de uma abordagem quantitativa.

Local de estudo e amostra

A população alvo foi composta por escolas de ensino fundamental situadas no município de Santarém, na área urbana e rural, o município situa-se na região oeste do Pará, Brasil (Figura 1). A área da unidade territorial é estimada em 17.898,389 km², com densidade demográfica de, aproximadamente, 12,87 habitantes/km². De acordo com os indicadores educacionais, em 2016, a média de aluno por turma da educação básica, no município de Santarém, era de 20,4 e 22 nos anos iniciais e finais do ensino fundamental, respectivamente (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2017).

Figura 1. Mapa da região de Santarém-Pará, Brasil.



Fonte: IBGE, 2017

A escolha das escolas a ser pesquisadas foi baseada em levantamento prévio, sobre a didática dos professores que usam os recursos de jogos lúdicos em seus planos de aula, nessas instituições como metodologia de aquisição de absorção de conhecimento no ensino fundamental. Através desses dados, foram selecionadas 20 escolas; sendo 15 da rede pública municipal, tanto da zona urbana quanto da zona rural, além de ensino e 5 de ensino particular, todas situadas na zona urbana de Santarém (Tabela 1).

Ao analisarmos a tabela 1, ela nos revela uma situação interessante, em relação ao total de alunos, nota-se que muitos pais de alunos residentes em bairros periféricos da cidade, matriculam seus filhos para estudar em escolas que ficam localizadas na área central do município, invés de matricula-se em escolas situadas em seu bairro de origem. Talvez por status social, melhor estrutura física da escola, professores mais qualificados, tradição, aprovação em testes de qualidades de ensino como prova Brasil e Ana (avaliação nacional da alfabetização)

Tabela 1. Descrição das escolas participantes da pesquisa.

Escola	Dependência administrativa	Localização	Total de alunos
BATISTA DE SANTAÉM	Privada	Urbana	651
CRISTO SALVADOR	Privada	Urbana	590
DOM AMANDO	Privada	Urbana	1,442
SANTA CLARA	Privada	Urbana	1,224
TAPAJÓS	Privada	Urbana	391
Brigadeiro Eduardo Gomes	Municipal	Urbana	485
Ester Ferreira	Municipal	Urbana	628
Fluminense	Municipal	Urbana	958
Haroldo veloso	Municipal	Rural	736
Jão XXIII	Municipal	Rural	434
Onesima	Municipal	Urbana	753
Pérola do maicá	Municipal	Urbana	235

Professora Encila Nobre	Municipal	Urbana	471
Professora Tereza Neuma	Municipal	Rural	345
Santo Antônio	Municipal	Urbana	527
São José Operário	Municipal	Urbana	641
São Raimundo Nonato	Municipal	Urbana	628
São José	Municipal	Rural	656
Sérgio Luiz Henn	Municipal	Urbana	322
20	Municipal	Rural	9.768

Fonte: Silva, Castro, Ramos.

Procedimentos de coleta de dados

O presente estudo foi realizado no turno matutino, no período letivo compreendido entre março a setembro de 2017 no município de Santarém -PA. Em todas as escolas participantes da pesquisa foi apresentado um Termo de Autorização de Pesquisa ao responsável pela instituição; após a assinatura do termo, os autores iniciavam a coleta de dados através de observações.

O protocolo de pesquisa utilizado foi constituído pelas seguintes variáveis: número de alunos regularmente matriculados; recursos tecnológicos e lúdicos disponíveis; uso de jogos lúdicos como ferramenta de ensino.

Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB)

Realizou-se uma consulta aos dados do Ideb através do site (<http://ideb.inep.gov.br/>). Nesta pesquisa não foram incluídas as escolas privadas Santarenas, pois somente no ano de 2017, as escolas particulares adotaram Sistema de Avaliação da Educação Básica do governo federal, sendo diagnosticada a qualidade do ensino básico através de três das seguintes avaliações São elas: ANA (Avaliação Nacional da Alfabetização), Aneb (Avaliação Nacional da Educação

Básica) e Anresc (Avaliação Nacional do Rendimento Escolar), mais conhecida como Prova Brasil O resultado dessas avaliações é usado para calcular o índice de desenvolvimento da educação básica (IDEB), que também é calculado a partir dos dados de aprovação escolar obtidos no Censo Escolar e fornece, portanto, indícios sobre a qualidade de ensino oferecido nas escolas de todo o país.

A busca ocorreu com o nome de cada escola da rede pública de ensino, da Unidade Federativa (UF) Pará (PA), do município de Santarém, da rede municipal, da série/ano de 4ª série / 5º ano. Obteve-se os dados referentes ao Ideb observado (de 2006 a 2015) e metas projetadas (de 2007 a 2021).

Análise estatística

Os dados pesquisados foram tabelados em software Microsoft Excel® 2010. Utilizou-se a estatística descritiva e os resultados foram apresentados através de frequência absoluta, relativa, medida de tendência central (média aritmética) e medida de dispersão (desvio padrão).

3. RESULTADOS

A tabela 2 revela que os professores das escolas particulares santarensas utilizam bastante o auxílio de recursos audiovisuais em suas práticas pedagógicas, com a frequente utilização de vídeos, imagens, animações e slides em computadores e datashow, em contrapartida o ensino público adota principalmente o livro didático xerox e aparelho de dvd, como ferramenta pedagógica de ensino. Outro dado curioso, que apesar de muitas instituições públicas terem muitos computadores disponíveis com laboratório de informática, poucas escolas têm acesso à rede mundial de computadores, porém os alunos do pré ao nono ano vão duas vezes por semana ao laboratório, assistir aulas com o professor titular da sala de aula, estudar os mesmos assuntos do plano anual porém com uma metodologia diferenciada, nesses espaços as escolas contam com a ajuda de instrutores para auxiliar os docentes a manusear os equipamentos eletrônicos e os softwares educacionais como tuxmath e gcompris além do pacote do br office. Nos laboratórios verifica-se o uso constante de diversas aulas das disciplinas da grade curricular vigente, oriundas do Mec em forma de cds e dvds.

Ela também nos revela que em todas as escolas privadas utilizam as lousas digitais , que agrega diversas funções em único equipamento ,com uma melhor resolução e áudio de melhor qualidade ,além de ser Leve facilitando o manuseio, locomoção, diminuindo o tempo de instalação ,vale ressaltar que neste ano de 2017 , algumas escolas da rede pública municipal receberam lousas digitais ,com capacitação ,manutenção e distribuição sob responsabilidade do núcleo de tecnologia municipal.

Tabela 2. Levantamento dos recursos tecnológicos e lúdicos utilizados nas instituições de ensino particulares e públicas do município de Santarém-Pará, Brasil.

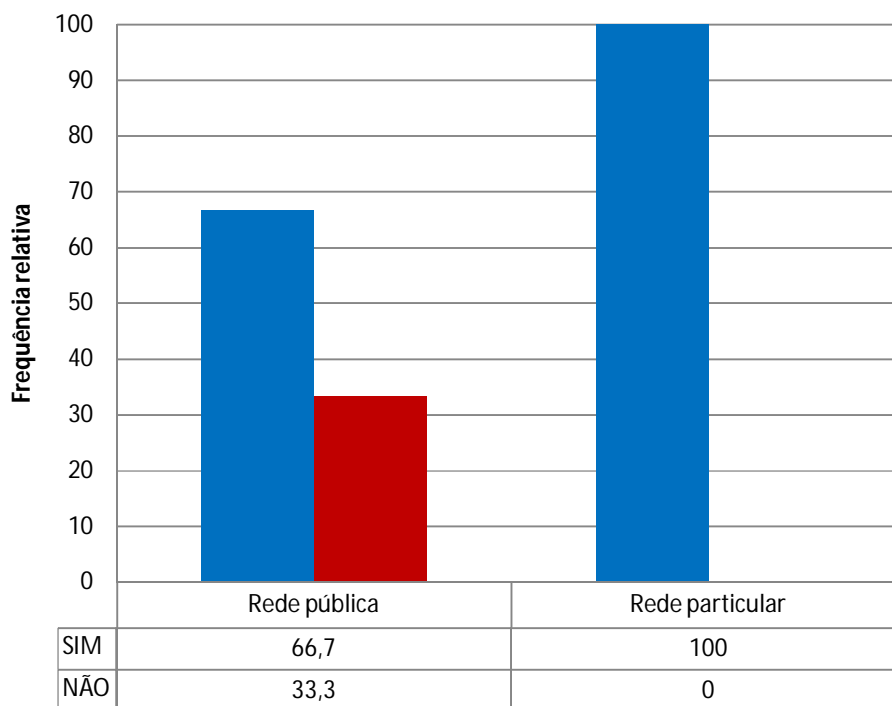
Recursos tecnológicos	Ensino rede particular		Ensino rede pública	
	N	%	N	%
Datashow	120	100%	55	60%
Computador	186	100%	150	100%
Pendrive	150	100%	127	100%
Televisão	67	50%	90	90%
Lousa digital	30	100%	11	25%
Internet	5	100%	6	15%
Livro didático	100	35%	500	100%
Cd/DVD	300	90%	320	100%
Aparelho de DVD	12	10%	42	100%
Total	970	685	1.301	690

Fonte: Silva, Castro, Ramos.

A figura 2. Revela que a rede de ensino privada santarena, em sua totalidade adotam jogos pedagógicos como metodologia de absorção de conhecimento , perceberam que ensinar de forma lúdica não é perder tempo e sim aprender de uma forma prazerosa despertando uma nova concepção de aprendizado no aluno,obtendo resultados satisfatório de aprovação e baixos índices de evasão escolar. Em contrapartida a rede pública municipal de ensino

fundamental , muitas escolas não utilizam essas ferramentas em sua didática de ensino .o que reflete diretamente na motivação , aprendizado e interação do professor e aluno .

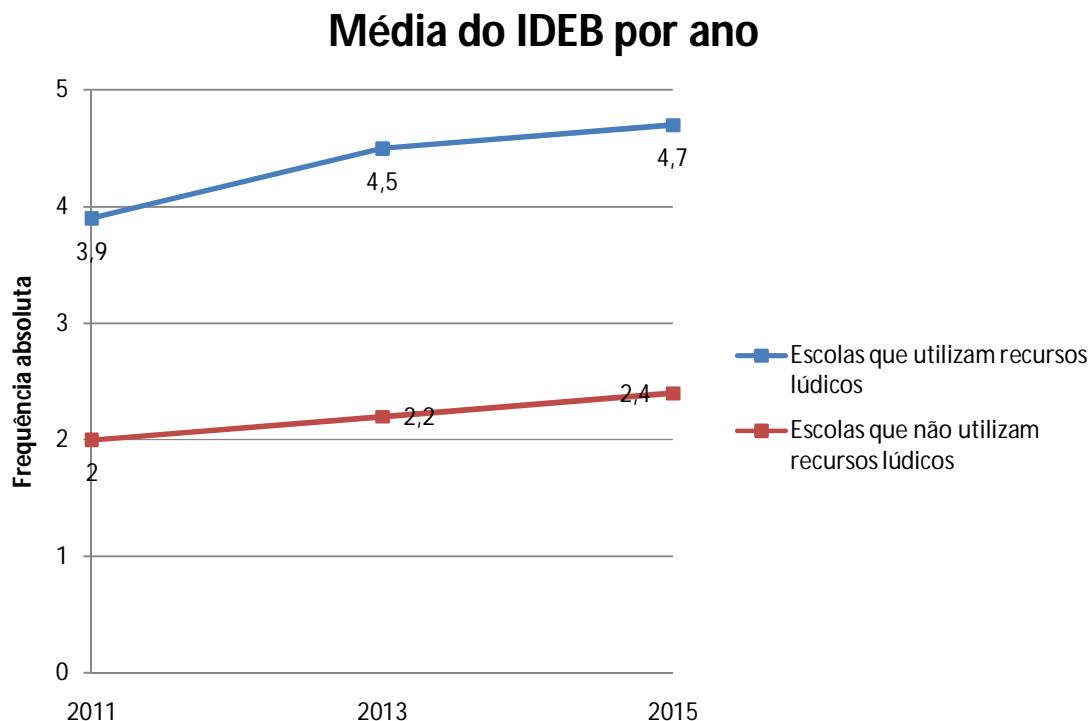
Figura 2. Associação entre o tipo de rede de ensino e o uso de jogos lúdicos como ferramenta de ensino.



Fonte: Silva, Castro,Ramos.

A figura 3 , evidencia os resultados positivos desta prática de ensino ,nota-se uma significativa diferença entre as escolas que usam recursos lúdicos em comparação as que não usam ,supondo a eficiência desta didática com os jogos pedagógicos no desempenho dos alunos , percebendo um desenvolvimento cognitivo eficaz dos alunos com resultados muito satisfatório em relação ao alcançado com o modelo tradicional ,além da possibilidade da criança poder brincar e aprender simultaneamente elevando os índices de desenvolvimento da escola contribuindo com a melhoria da qualidade do ensino , trazendo recursos financeiros,para a melhoria da estrutura da instituição escolar.

Figura 3. Média do ideb das escolas privadas e públicas em relação ao uso de recursos lúdicos como ferramenta de ensino



Fonte: Silva,Castro,Ramos.

4. DISCUSSÃO

Averiguou-se que essa pesquisa, salienta que as escolas santarenas que adotaram os jogos lúdicos como metodologias de ensino ,elevaram os índices de desenvolvimento contribuindo com a qualidade da educação básica ressaltando a relevância dos alunos interagir com o meio que com vive em sala de aula, através de brincadeiras, desse modo estará experimentando outras situações no âmbito social que o contribuirão a tornar-se um aluno mais confiante , seguro e convicto de suas decisões.

Sabe-se, que as brincadeiras são instriscico a natureza das crianças, elas são mais que simples passa tempo e diversão, elas têm a capacidade de desenvolver suas habilidades motoras cognitivas fortalecendo a autonomia ,fortalecendo laços de amizade, aprimorando o raciocínio lógico e cognitivo, dessa forma a utilização de

jogos lúdicos nas salas de aulas têm grande influência no desempenho e desenvolvimento dos alunos de acordo com.

Nesta visão (TEIXEIRA, 1995) diz , as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Estudos mostram que, sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento e assim possibilitam integrar as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva, De modo que as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais .

Percebe-se que os jogos didáticos são bem aceitos e muito utilizados nas escolas particulares santarenas ,com constantes utilização de computadores em sala de aula. “os professores que mais utilizam o computador em suas atividades são os que possuem algum conhecimento na linguagem informática [...] Por outro lado, uma maioria de professores não tem formação, razão pela qual resistem em aliar o computador à suas ações didático pedagógicas”. Silva (2003), Nessas instituições nota-se uma interação maior nas relações interpessoais entre professores e alunos, além de uma elevação dos índices de aprovações , nesse sentido Conforme assinala Piaget (1976).

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Entretanto, já em algumas escolas públicas santarenas, os professores do ensino fundamental preferem adotar o livro didático como metodologia de ensino, nesse sentido os autores FREITAG (1997) . Afirmam o livro didático não é visto como um instrumento de trabalho auxiliar na sala de aula, mas sim como a autoridade, a última instância, o critério de verdade, o padrão de excelência a ser adotado na aula.

CONCLUSÃO

Portanto, dessa forma, as mudanças estão em constantes movimento as Cada escola com suas metas e suas particularidades com metas e realidades bastante diferentes ,porém todas empenhadas e muito comprometidas com a educação e futuro melhor para seus alunos e em atingir os objetivos da escola ,Ao longo do ano letivo , percebe-se que o desinteresse dos educando em estudar principalmente nas disciplinas exatas, levando-os à déficit de aprendizado, oriundo de uma evidente desmotivação tanto deles quanto dos professores, à desatenção, à inquietação, frustração e à conseqüente reprovação por grande parte dos alunos, desse modo , é de suma importância incentivar o interesse dos mesmos ,instigando a refletir a buscar soluções para problemas e as novas descobertas ,além de despertar o prazer dos mesmos em estudar e principalmente em aprender ,contribuindo para a diminuição das reprovações e da evasão escolar, Auxiliando na melhoria e na qualidade da educação ,do desempenho dos alunos ,Ajudando a elevar os índices de desenvolvimento da educação básica.

Levando-se em consideração esses aspectos é imprescindível que todos se conscientizem, que se sensibilizem de que é fundamental incentivar e valorizar os professores a buscar e frequentemente utilizarem jogos lúdicos, como ferramenta pedagógica diferenciada como estratégias transformadoras para o aperfeiçoamento do processo educacional e não mero passa tempo tornando as aulas mais atraentes e ousada além de aumentar a integração e o diálogo entre alunos e professores, vale salientar, que os jogos e a brincadeiras são inerentes às crianças, utilizar-se de jogos educativos como forma de tornar a aula mais agradável ,atrativa, que faz os alunos aprenderem brincando, afastando-se dos modelos educacionais tradicional que em algumas situações torna-se repetitivo e monótono não integram e despertam habilidades múltiplas nos discentes ,tornando os alunos apenas ouvintes ou meros expectadores, não absorvendo os conteúdos ministrados pelos professores.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEIXEIRA, Carlos E.J. A ludicidade na escola. São Paulo: ed. Loyola, 1995

SILVA, Liliana Maria Pierozan Moraes da. Articulando educação e tecnologia: uma experiência coletiva. Passo Fundo: UPF, 2003

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

FREITAG, Bárbara. O livro didático em questão / Bárbara Freitag, Valéria Rodrigues Motta, Wanderly Ferreira da Costa, - 3. ed. – São Paulo- SP, Cortez, 1997