

O LÚDICO COMO SUBSÍDIO DE APRENDIZAGEM NO 6º ANO DA ESCOLA BOM JESUS

Adalberto Tavares Gomes¹ e Luis Ozias Sousa de Araujo²
Prof. Dr. Claudir Oliveira³

RESUMO

Este artigo foi elaborado através de entrevista e pesquisa bibliográfica e de campo com alunos e professores da Escola Bom Jesus na comunidade de Água Fria na região do Lago Grande, no qual se busca após análise e estudo de caso oferecer subsídios pedagógicos e metodológicos a toda comunidade escolar sobre o tema “o lúdico como subsídio de aprendizagem no 6º ano da Escola Bom Jesus”, uma vez que se viu a falta de aplicações metodológicas e atividades lúdicas voltadas à realidade do educando e a algo que venham despertar a curiosidade e sua atenção. As atividades lúdicas surgem como forma de suprir tais necessidades e alavancar o processo de ensino aprendizagem na região do lago grande de forma mais dinâmica e utilizando algo que as crianças gostam. A pesquisa foi devidamente analisada e embasada em teóricos que versam sobre este tema sempre buscando situações que venham facilitar o processo de assimilação de conhecimentos através de propostas lúdicas.

Palavras - chave: O lúdico. Conhecimento, Educação.

1. INTRODUÇÃO

No atual momento de transitoriedade por que perpassa a educação no Brasil especificamente na região do lago grande onde a busca por metodologias que tenham efeitos positivos na vida dos alunos árdua e incessante, acredita-se que o lúdico é considerado uma forma de proporcionar prazer e aprendizado, utilizando o imaginário e a criatividade do aluno nas várias formas de brincadeiras e jogos. Este artigo tem como meta analisar o lúdico como subsídio pedagógico para as aulas nas turmas do sexto ano da escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Jesus, que as mesmas, possam despertar o aluno para um aprendizado mais dinâmico e conseqüentemente oferecer subsídios através das atividades lúdicas, uma vez que este método de ensinar surge como alvo merecedor de atenção e de cuidado por parte daqueles preocupados com o ensino e conhecimento utilizando metodologias diversificadas e que despertem o interesse e a curiosidade do aluno.

Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; em vez disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência. Ao pensar ela age. As ações são inseparáveis: imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa. VIGOTSKI (1984, P.119)

¹Professor da rede pública da Educação, Graduando em Licenciatura integrada em Matemática e Física pela Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: gomesbeto11@gmail.com sluisozias17@yahoo.com.br

² Professor da rede pública da Educação, Graduando em Licenciatura integrada em Matemática e Física pela Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: gomesbeto11@gmail.com sluisozias17@yahoo.com.br

³Orientador: Prof. Dr. Claudir Oliveira – Instituto de Ciências da Educação - Programa de Ciências Exatas.

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Oeste do Pará como requisito para obtenção do título de Graduado em Licenciatura integrada em Matemática e Física. Local e data de defesa: Santarém, 19 de dezembro de 2017.

Há de se crer que quando se propõe ensinar utilizando o lúdico abrir-se-á um grande leque de discussões onde os resultados serão positivos e outras negativas, pois lidar com o novo causa impactos para quem só observa, porém tais situações devem ser encaradas de forma a trazer motivação para que se possa oferecer o melhor para o educando, além de algo prazeroso e que faça parte do seu dia a dia, deixando de lado os velhos métodos, que inúmeras vezes mais atrapalhavam do que ajudava.

Como metodologia para o ensino-aprendizagem utilizando o lúdico nas aulas e nas varias disciplinas da grade curricular, pretende-se realizar palestras, exibir DVDs destacando a importância de métodos inovadores no ensino aprendizagem, executar jogos e brincadeiras para aplicar os conteúdos propostos de forma a auxiliar outras disciplinas facilitando o aprendizado do educando, além da execução de oficina teórica e prática.

Portanto, este artigo tem como objetivo oferecer subsídios pedagógicos e metodológicos a professores e alunos da instituição de ensino pesquisada e conseqüentemente estendida aos demais educadores da região do lago grande. Os resultados obtidos foram organizados didaticamente por categorias e analisados pelo método dedutivo e analítico. Portanto, este recorte será uma ferramenta muito importante para um fazer educacional e uma ação docente mais efetiva para o ensino local.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Oferecer à criança uma nova forma de aprender utilizando atividades que façam parte de sua realidade e de seu cotidiano como a ludicidade em sala de aula, leva-nos a refletir sobre as relações existentes entre o lúdico e o desenvolvimento psicomotor e cognitivo, a partir das contribuições das atividades lúdicas, brincadeiras e jogos para o desenvolvimento motor, intelectual, afetivo e social do educando.

Segundo PIAGET (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Analisando o pensamento acima citado, pode-se ver que a brincadeira possibilita a criança nova experiências, estimulando-os a desenvolver habilidades que os estimulem a questionar, a experimentar e a raciocinar de uma forma mais lógica e divertida. É notória a importância da ludicidade no processo educacional, haja vista que, toda a comunidade escolar esta sempre buscando métodos inovadores, com metas para despertar o aprendizado e a curiosidade da classe escolar como um todo, e através desta o ensino-aprendizagem torna-se mais eficaz e estimulante, e uma das alternativas é aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem.

Seguindo as propostas anteriores, para TEZANI, (2004). “O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral, somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu”. No caso específico de jogos e brincadeiras direcionadas para as crianças de educação infantil, esta se volta para promover tanto a apropriação do sistema da escrita alfabética quanto pratica de leitura num sentido de integração.

Na visão de KISHIMOTO, (1994), há uma diferenciação entre o ato de jogar e de brincar, pois afirma que “Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.” Analisando este trecho, pode-se concluir de que apesar das diferenças abordadas entre o jogo e a brincadeira, ambos, são muito importantes para o processo de ensino da criança principalmente na formação de sua base, ou seja, na educação

infantil, pois através das atividades propostas o aluno estará sempre em contato com a sua rotina, porém de uma forma mais organizada e com uma finalidade pré-definida e planejada levando-os a aprender brincando e de uma forma mais prazerosa.

Reforçando esta dicotomia para Vygotsky (1994) citado por OLIVEIRA, DIAS, ROAZZI (2003), “O prazer não pode ser considerado a característica definidora do brincar, como muitos pensam. O brincar na verdade, preenche necessidades, entendem as necessidades, como motivo que impelem a criança à ação”. É notório que nesta visão o educador não pode ser um mero repassador de brincadeiras e jogos, mais sim um facilitador de conhecimento através de propostas inovadoras que valorize o que realmente a criança goste, pois, não basta só fazer o aluno se sentir a vontade para aprender preciso instigá-lo a produzir conhecimento a partir da aplicação da ludicidade, levando o educando a relacionar o prazer de brincar com a necessidade de assimilar conhecimentos. Assim VELASCO (1996), afirma em sua obra “Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de forma rigidamente estruturada. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão”.

Com relação à aplicação do lúdico através dos jogos e das brincadeiras MALUF, (2003) enfatiza que: “São através dessas brincadeiras que o educador deve estar pronto, a saber, explicar as regras necessárias”. Sabe-se que as crianças têm um mundo imaginário que vai além de nossas imaginações, percebe-se que estão sempre prontos a se adaptarem as brincadeiras e jogos propostos, e é nessa perspectiva que o educador tende a explorar e fazer com que o educando possa estar interessado nas atividades para que o mesmo possa interagir com o outro, com o objetivo de competir e participar e, por conseguinte buscar formas de assimilar conhecimentos de forma mais simples e prazerosa e de maneira clara e concreta sempre utilizando algo que chame a atenção da criança.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O ENSINO APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 6º ANO.

3.1-AS ATIVIDADES LÚDICAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O ENSINO APRENDIZAGEM.

As propostas de atividades envolvendo o lúdico para despertar no aluno o interesse pelo ensino aprendizagem tornam-se muito relevante, uma vez que tal tema vem se tornando muito presente nos planejamentos dos educadores para melhorar o processo de aquisição de conhecimento das crianças através de jogos e brincadeiras, sendo que a mesma precisa se sentir valorizada e externar seus conhecimentos e ao mesmo tempo adquirir novos conhecimentos através das brincadeiras. Na sala de aula o professor deve estar atento aos questionamentos, as ideias, ansiedade e as inquietações dos alunos, além de estar comprometido com a tarefa de educar e de facilitar a assimilação de novos conhecimentos.

Ensinar não se esgota no tratamento do objeto do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga produção das condições em que se aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes (Freire, 1996, p. 29).

Concorda-se com a ideia do autor, pois, é de conhecimento dos educadores que há uma grande necessidade de se propor métodos que possam levar o aluno a se sentir valorizado e a partir daí produzir seu próprio conhecimento através de atividades que realmente seja do interesse do educando, e que esteja inclusa em seu cotidiano. Sendo este um dos papéis fundamentais que o educador deve trabalhar e instigar e despertar o educando a descobrir o conhecimento dentro do seu próprio ambiente.

Nota-se que infelizmente, algumas escolas continuam omitindo o seu papel e considerando desnecessária a exposição da importância das áreas de conhecimento para a vida social e pessoal do educando, em especial quando se reporta a relacionar o conteúdo com a realidade do educando a qual é exposta em sala de aula, sem nenhuma contextualização com outras disciplinas e sem nenhum questionamento sobre sua função na vida dos educando e na construção da sociedade.

... as pessoas não aprendem aquilo que está declarado nos programas pedagógicos porque aquele é um ensino que não se dirige a pessoas, principalmente quando se trata de crianças. É um ensino que se dirige a crianças ideais e não a crianças reais. Que criança pode ser somente polida, imóvel, dócil, inteligente, bondosa, silenciosa, enfim, dotada de todas as virtudes que compõem o modelo ideal de aluno. (FREIRE, 1993. p.115).

É preciso tratar o aluno como um ser pensante e capaz de ser autor de seu próprio conhecimento e não como um ser que precisa ser moldado de acordo com normas e tradições, o educador deve discernir e buscar subsídios que possam tornar a educação, o aprendizado algo prazeroso ao aluno e não um castigo, o educando não deve se sentir obrigado a estar em sala de aula e assimilar conhecimentos ele precisa sentir saudades das aulas, do conhecimento enfim, se sentir parte importante dentro de um ambiente de produção de saber através de métodos lúdicos e atrativos.

Na maioria das vezes, os educando, são taxados como incapazes e preguiçosos, por não aprenderem o que lhes é ensinado, sendo considerados os responsáveis pelo seu fracasso a escola. A escola como “Pilatos” lava as mãos, e tudo continua como antes já que para mudar seria necessário refletir coletivamente sobre as razões estruturais e conjunturais do fracasso escolar que, como por encanto, atinge sempre os mesmo grupos e assim hoje vivenciamos tais situações. GARCIA (2001, p.8)

Entende-se que, produzir conhecimento não é repassar conteúdos pré-programados, em antigos planos de aula e depois por a culpa na escola ou no aluno pelo fracasso das tentativas de ensinamento, mais é notório que levar o aluno a aprender de forma clara e critica perpassa pela aquisição de métodos onde a educação tradicional seja substituída por algo diferenciado que faça o aluno se sentir importante e sujeito de seu próprio aprendizado utilizando o que eles mais gostam que seja, jogar e brincar.

3.2A CURIOSIDADE E O LÚDICO COMO RECURSOS DIDÁTICOS.

O lúdico é um método que nos últimos tempos na região do lago grande assim como em todo o Brasil vem conquistando espaço no cenário educacional seja por sua grande importância reconhecida para o desenvolvimento da criança na escola e onde a mesma através de jogos e brincadeiras se torna criadora porque além da sua necessidade de externar o que sente, precisa relacionar-se com o mundo e com a realidade que esta a sua volta. Se a ludicidade está relacionado ao brincar, o jogo, ao faz-de-conta é importante utilizar dessa ferramenta como meio de intervenção pedagógica e de subsidio de aprendizagem.

Ensinar envolvendo recreações ou jogos lúdicos é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de relacionar os conteúdos com a realidade das varias formas de aprendizagem.

Neste sentido, destaca-se a necessidade de “valorar” a cultura lúdica da criança, pois brincar é uma necessidade, uma arte, um direito que juntamente com os requerimentos básicos da alimentação, saúde, moradia e educação são vitais para o desenvolvimento potencial de todas as crianças. A ludicidade proporciona condições de humanização e solidariedade à criança e aos adultos contribuindo para sua evolução enquanto pessoa humana. (MARCELLINO, 1991 p. 129).

Assim, ressalta que não há duvida de que os métodos lúdicos bem elaborados e planejados de acordo com a faixa etária de cada aluno em questão possam contribuir

positivamente para o processo de ensino, uma vez que a mesma proporciona a construção de um sentido que acompanha uma perspectiva de assimilação de conhecimento de maneira mais atrativa aos educando. Assim propõem-se neste recorte um novo método que utilize “jogos”, “brincadeiras” ou uma nova idéia, a serem propostas para a comunidade escolar como métodos e técnicas de aprender prazerosamente.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO LÓCUS

Para a elaboração e execução deste artigo buscaram-se informações dentro do âmbito escolar de uma escola pública da rede municipal de ensino comunidade de vila Curuai lago grande município de Santarém-Pará, a escolha desta instituição deu-se por a mesma se encontrar na zona rural do município e por entender que a mesma busca de todas as formas melhorarem o processo de ensino aprendizagem.

A coleta de dados desta pesquisa deu-se por uma metodologia do tipo descritiva com a abordagem qualitativa, que, consiste em descrever e analisar detalhadamente um determinado fenômeno em seu contexto. A opção por este tipo de pesquisa deu-se em virtude de possibilitar uma percepção abrangente da problemática da utilização de metodologias do ensino relacionadas às práticas pedagógicas da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Bom Jesus na comunidade de Água Fria Lago Grande.

Como critérios de seleção dos participantes da pesquisa, elencaram-se três professores que trabalham nesta unidade de ensino com as turmas de primeiro ao terceiro ano e com três alunos das referidas series. Foram elaboradas três perguntas abertas e aplicadas para os participantes destas atividades.

4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O artigo aqui disposto teve varias etapas para elaboração, pesquisa de campo, entrevistas, visitas e observações na escola além de interação com professores e alunos para fazer uma análise criteriosa dos métodos utilizados por educadores e educando no processo de ensino aprendizagem. Todas as s informações coletadas foram devidamente analisadas e transcritas de forma a tornar as informações coletadas claras e úteis aos demais educadores da escola pesquisada.



4.3 CATEGORIA DOCENTE

Por compreender que o professor desempenha papel relevante no processo de ensino aprendizagem e que a maneira como desenvolve seu trabalho está intimamente ligada ao desempenho dos alunos entrevistou-se três professores que trabalham com as turmas de séries iniciais na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Bom Jesus na comunidade de Água Fria Lago Grande.

Os questionamentos feitos aos professores foram referentes à atuação destes em relação às atividades com o lúdico e quais suas estratégias em aplicá-los dentro de seus planejamentos diários, como forma de ter uma ideia do que pensa o professor do ensino fundamental, a respeito de tais estratégias como contribuição na aprendizagem principalmente quando se enfatiza o ensino nas turmas de alfabetização.

E reconhecendo que a atuação do educador dentro da sala de aula como mediador e incentivador de conhecimento é importância relevante dentro do processo educacional, podendo contribuir para o sucesso escolar dos educando por meio das metodologias, que facilitem a assimilação de conhecimentos através de propostas que sejam antes de tudo atrativa ao aluno.

É dever da escola, oferecer oportunidade de estímulo aos educando, construindo o hábito na prática do ensino de forma dinâmica e participativa, e que essas práticas vivas vitais, no qual os jogos lúdicos sejam instrumentos poderosos que permitam pensar o mundo ou levar os discentes a reorganizar o seu próprio pensamento e raciocínio lógico, e que possa através da matemática descobrir outras formas de utilizar o cálculo em seu cotidiano, desenvolvendo as competências e habilidades necessárias para o pleno exercício no meio social.

E reconhecendo que a atuação do educador dentro da sala de aula, tem importância relevante dentro do processo educacional, podendo contribuir para o sucesso escolar dos educando por meio das metodologias, que facilitem a assimilação de conhecimentos através dos conteúdos matemáticos.

A princípio perguntou-se: você utiliza atividades lúdicas para desenvolver os conteúdos em sala de aula? Com relação à importância das metodologias que são realizadas, principalmente na matemática, o educador tem consciência e reconhecem como elemento fundamental. Sabem que a função principal do professor é serem mediador e facilitador do desenvolvimento integral do educando, oferecendo-lhe condições que satisfaça suas necessidades básicas, através das atividades lúdicas, que promovam a curiosidade, estimulando novas descobertas a partir do que já conhecem.

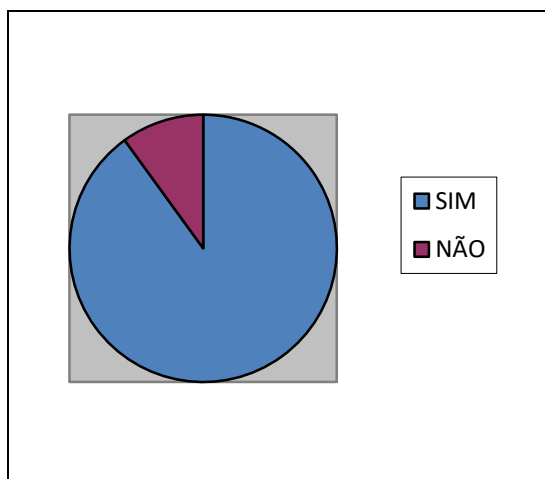
Reconhecendo que a atuação do educador dentro da sala de aula, tem importância relevante dentro do processo educacional podendo contribuir para o sucesso escolar dos alunos por meio de metodologias que visem facilitar o processo de assimilação de conhecimentos através dos conteúdos propostos.

Perguntou-se aos professores se estes relacionavam sempre os conteúdos à realidade do aluno de forma significativa, dentro e fora do contexto escolar?

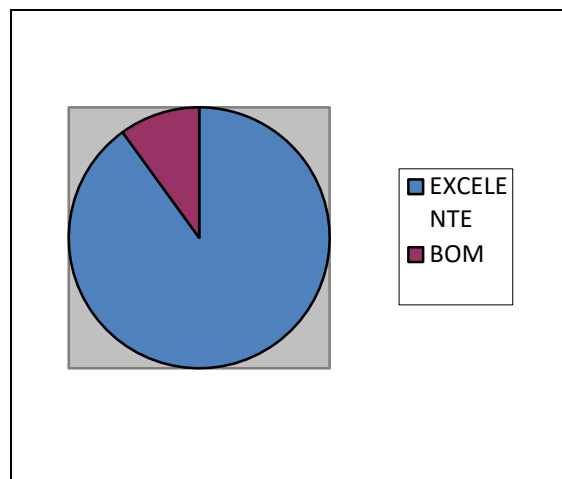
Gráfico nº 1: Conteúdos relacionados com a realidade dos alunos.

Perguntou-se ainda aos professores sobre o nível de aceitação dos alunos pelas atividades lúdicas?

Gráfico nº 3: Nível de aceitação dos alunos pelas atividades lúdicas.



FONTE: OZIAS ARAUJO, 2017.



FONTE: OZIAS ARAUJO, 2017.

Foi quase unânime a afirmação de que os professores desenvolvem seus conteúdos de acordo com a realidade do educando. Pois todos compreendem que o ensino voltado para as experiências de vida dos alunos viabiliza o aprendizado tornando o ensino mais significativo e dinâmico, visto que os professores trabalham com metodologias eficazes onde os conteúdos são moldados à realidade do educando.

O mesmo percentual afirmativo se obteve quando se questionou também com os professores, se em suas aulas eram utilizadas atividades lúdicas como meio de facilitar o aprendizado do educando.

Segundo estes educadores quando se faz o uso do lúdico nas aulas de matemática às possibilidades dos alunos assimilarem o conhecimento é bem mais elevada, sendo estes um mecanismo que pode facilitar o ensino. Pois os professores reconhecem a importância do lúdico no ensino aprendizagem como instrumento facilitador de aquisição de conhecimentos.

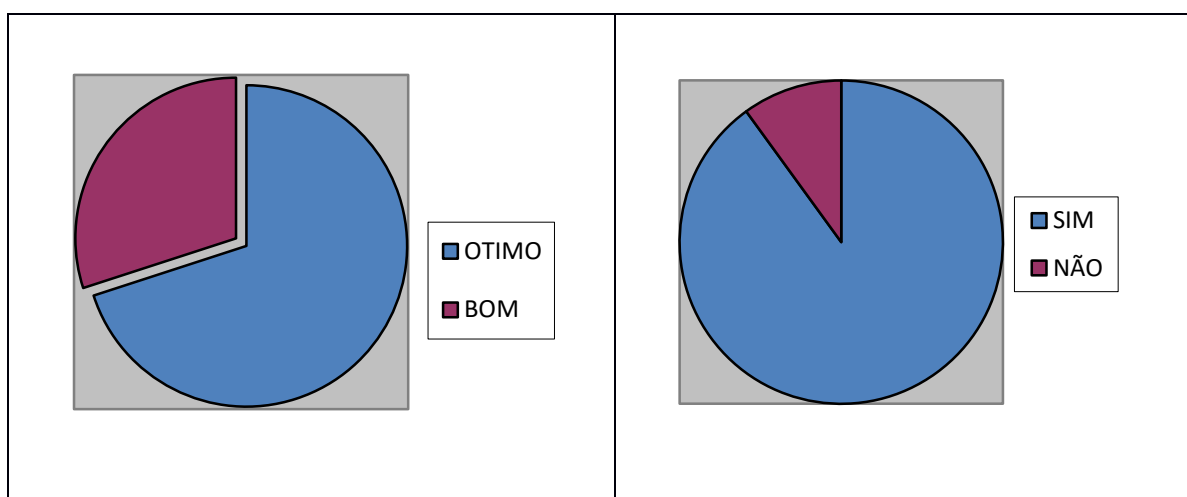
Constatou-se que entre os professores entrevistados todos sabem da importância da utilização de atividades lúdicas a fim de contribuir para o aprendizado matemático do educando, no entanto é necessário que os educadores desenvolvam com mais intensidade estes tipos de atividades dentro de suas práticas diárias oferecendo melhores condições para que o aluno possa contribuir o seu próprio conhecimento de maneira menos complexa e estressante.

Foi perguntado aos professores como analisavam o aprendizado dos alunos após a utilização de atividades lúdicas como método de ensino em sala de aula?

Gráfico nº 2: Aprendizagem dos alunos após a utilização das atividades lúdicas.

Os professores foram unânimes em afirmar que após a utilização de atividades lúdicas dentro de suas salas, os alunos passaram a ter outra visão da disciplina e com isso, a participar mais ativamente das atividades e das aulas, que vem acarretar em um melhor rendimento não só na disciplina matemática, mas também em outras.

Contudo, analisou-se que as atividades lúdicas contribuem não só para o ensino aprendizagem do educando, mas também para que o mesmo não veja a escola como uma obrigação, mas sim como complemento necessário para o seu crescimento como cidadão. Constatou-se que todos os professores envolvidos na pesquisa utilizam o lúdico em suas atividades escolares, embora a falta de material didático de apoio exista, os educadores conseguem com seus próprios esforços e com a ajuda dos alunos constroem jogos e materiais para outras brincadeiras, utilizando materiais alternativos.



FONTE: OZIAS ARAUJO, 2017.

De acordo com os educadores a participação dos educando nas atividades foram muito boas, sabendo que muitas tinham dificuldades em assimilar os conteúdos matemáticos, através dos métodos tradicionais, os professores propuseram as atividades lúdicas dentro de suas aulas e observam que os alunos passaram a ter um interesse maior pelas aulas e com isso melhorar o seu rendimento escolar e mudar sua visão sobre a matemática.

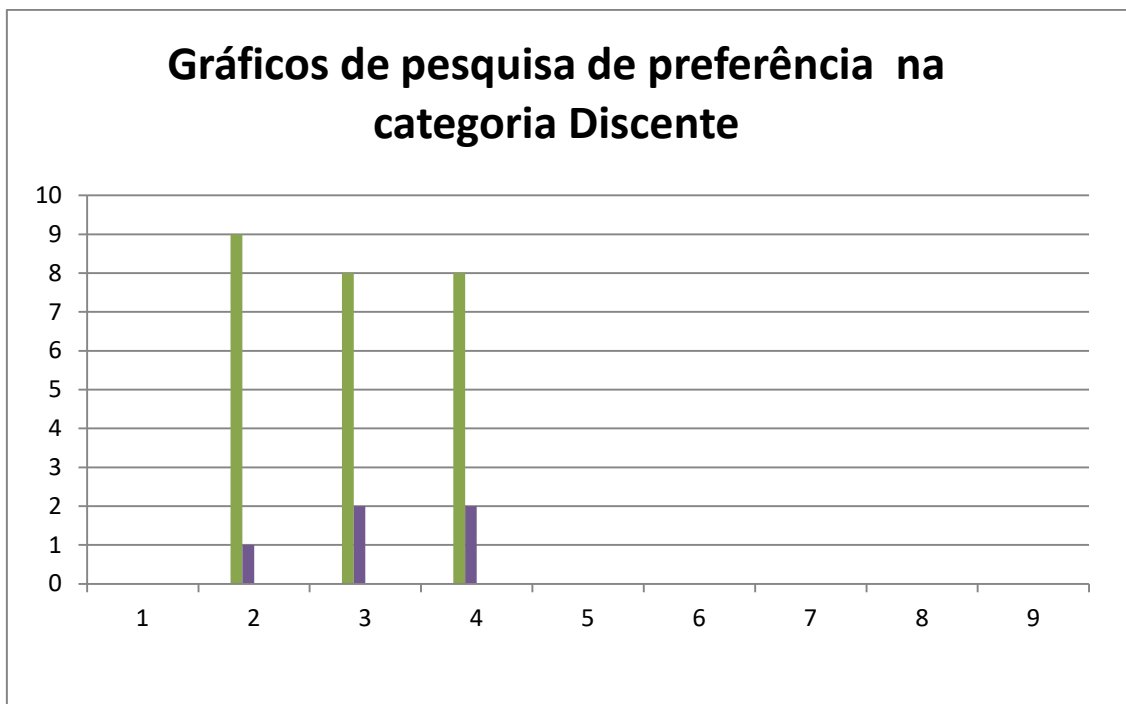
Ultimamente, o lúdico é um dos elementos que propicia o desenvolvimento da vida intelectual em todos os aspectos, pois produz uma excitação mental agradável e, ainda os educando que com ele se envolve demonstrando interesse e alegria. O uso do lúdico na educação permite uma boa estratégia para trabalhar os conteúdos matemático com finalidades de desenvolver a formação integral do educando dentro do processo ensino aprendizagem, mas para haver essa aprendizagem cabe ao educador organizá-la de forma que se torne atividade que estimule o aluno.

Pensando assim, é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor, dando condições para que ambos possam criar situações que facilite o processo educativo de forma prazerosa.

4.4 CATEGORIA DISCENTE

A pesquisa realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Jesus na comunidade de Água Fria, em relação às aulas aplicadas normalmente, foram muito satisfatórios, pois se constatou que os alunos apresentavam grandes dificuldades em aprender ou em relacionar os conteúdos que lhes são repassados nas aulas com a metodologia normal, porém depois da utilização das atividades lúdicas houve uma melhora significativa no aprendizado dos mesmos.

Pensando nisso entrevistou-se dez alunos, uma vez que são os principais personagens desta história, a fim de compreender a visão que têm a respeito dos jogos lúdicos no ensino da matemática na turma de 6º ano, se estes apresentam alguma importância em sua vida diária e como ocorre a atuação de seus professores durante as aulas, uma vez que essa prática seja trabalhada de forma interdisciplinar, concretizam o aprendizado real do aluno.



Considerando o fato de que muitos alunos apresentam resistência com relação à disciplina matemática, por ser conhecida como a disciplina mais complexa e por isso a que mais reprova. Fez-se necessário ouvir os questionamentos de dez alunos de 6º ano do ensino fundamental, na faixa etária de dez a quatorze anos de idade, com relação à disciplina de matemática e suas metodologias de ensino utilizando o lúdico como subsídio de aprendizagem dentro do seu cotidiano escolar, principalmente nas escolas públicas.

Foi perguntando aos alunos se eles consideravam o ensino da matemática através de jogos lúdicos importantes dentro do cotidiano em vivem, e o resultado foi o seguinte:

Gráfico nº 4: A importância do estudo através dos jogos lúdicos no cotidiano dos alunos.

FONTE: Adalberto, 2017.

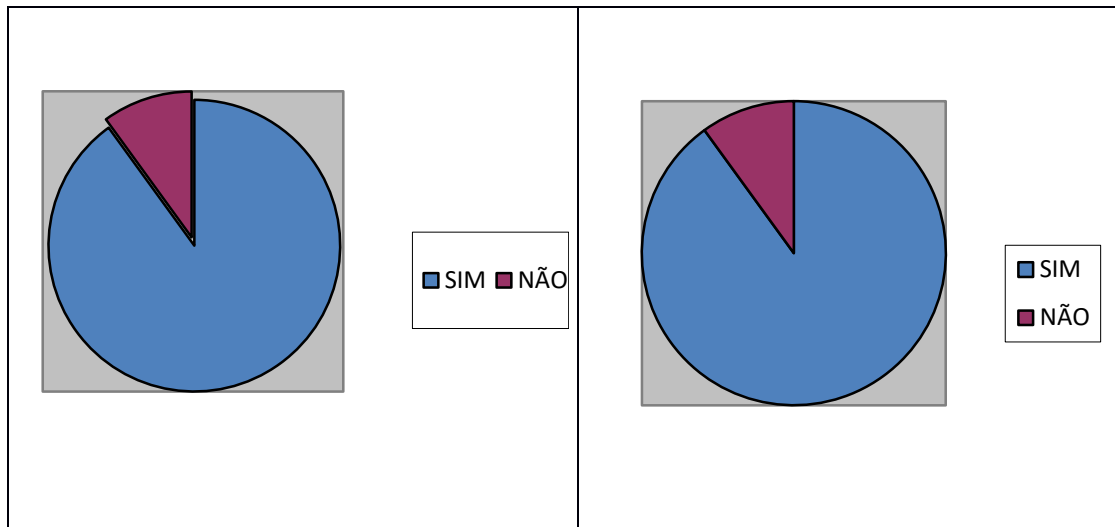
Dada as resposta foi identificada que todos os alunos compreendem a real importância dos jogos lúdicos dentro do ambiente em que vivem, principalmente para realização de suas atividades diárias, pois os mesmos dizem considerar a disciplina como uma das mais importantes da grade curricular pelo seu conteúdo fazer presente nas mais variadas situações do nosso cotidiano. No entanto acham que o método da ludicidade só vem a ajudá-los a compreender e aprender de forma mais dinâmica e prazerosa, fazendo com que aos poucos vão conhecendo realmente o que é igual à importância do ensino para sua vida.

Analisou-se que todos os alunos após a introdução dos jogos passaram a gostar da disciplina, pois se diz que a mesma é necessária para o seu desenvolvimento como aluno e para o seu cotidiano, sabendo que as atividades lúdicas fazem parte de tudo que ser humano faz e vive. Contudo, visam também que a educação, se bem trabalhada e com novos métodos deixa de ser tão difícil e passa a se tornar mais acessível e de fácil compreensão.

Também foi perguntado aos alunos se os jogos lúdicos facilitavam o aprendizado, e, mais uma vez a resposta foi de unanimidade.

Gráfico nº 5: Facilidade de aprendizado através dos jogos lúdicos.

Gráfico nº 6: Aplicação pelos professores de jogos lúdicos.



FONTE: Adalberto, 2017.

FONTE: Adalberto, 2017.

Os depoimentos mostram que 95% dos alunos afirmam que o lúdico facilita o seu aprendizado e somente 5% discordam. Muito embora as atividades lúdicas estejam apenas começando a surtir efeitos, vimos que a maioria dos alunos já se familiarizou com o método.

Analisando que apesar de ser um método introduzido há pouco tempo os alunos afirmam que os jogos lúdicos facilitam o seu aprendizado, por ser um método mais agradável e prazeroso, contudo cabe ao educador levar o aluno a reconhecer o lúdico como um método de aprendizagem e não como uma mera forma de aprender o aluno na sala de aula.

Foi questionando aos alunos se o professor aplica jogos lúdicos nas atividades, e a grande maioria respondeu afirmativamente.

Gráfico nº 6: Aplicação pelos professores de jogos lúdicos.

FONTE: Adalberto, 2017.

De acordo com as afirmações dos alunos a maioria os professores desenvolvem atividades lúdicas durante as aulas por ser uma forma prazerosa e estimulante para se aprender os conteúdos. Vale ressaltar que para se ter êxito faz-se necessário um maior empenho por parte de alguns educadores.

Sabendo que não basta utilizar o lúdico poucas vezes é preciso que as atividades sejam feitas constantemente para que o aluno possa se familiarizar com o método e ter o rendimento esperado.

Os depoimentos acima citados só fortalecem a idéia de se trabalhar as diversas disciplinas com os alunos, introduzindo materiais diversificados que tem dado certo, pois oferece um contato agradável com jogos de diferentes maneiras, despertando com isso o gosto e o interesse no desenvolver dos cálculos. Com isso, fortalece o otimismo de que os educadores estão em busca de inovar recursos desse tipo, na certeza de ampliar em sua prática pedagógica objetivando resultados mais satisfatórios e relevantes ao ensino aprendizagem do educando por meio dos jogos lúdicos.

Questionou-se aos alunos o que eles achavam da introdução de materiais diversificados se tem dado certo, pois oferece um contato agradável com jogos de diferentes maneiras, despertando com isso o gosto e o interesse no desenvolvimento dos cálculos. Com isso, fortalece o otimismo de que os educadores estão em busca de inovar recursos desse tipo, na certeza de ampliar em sua prática pedagógica objetivando resultados mais satisfatórios e relevantes ao ensino aprendizagem do educando por meio dos jogos lúdicos.

Na sequência das atividades os alunos foram questionados sobre as atividades envolvendo o lúdico como metodologia em sala de aula obteve se há seguintes respostas:

“Acho uma boa idéia, não da preguiça em aprender mais através dos jogos e de brincadeiras porque a gente brinca e aprende, eu já sei muita coisa que antes não sabia, achei mais fácil e também acho que toda aula deveria ser assim, e não só passar dever no quadro”. (Paulo de Assis- ALUNO – A).

Achei muito boa idéia, antes eu tinha dificuldade em aprender, agora já até acho fácil, e também eu brinco com os meus colegas na sala, na quadra, no campinho, é bom, a gente vê quem sabe mais, eu até estudo pra brincar no dia e saber mais do que eles gostei muito dos jogos (Manoel Dutra- ALUNO- B).

“Achei bom, antes ninguém prestava atenção na aula, só queríamos correr e pular, mais sempre quis ter uma aula boa pra aprender melhor, porque antes não sabiam muito e tinha vergonha de perguntar ao professor, agora eu até ajudo minhas colegas”. (João da Silva- ALUNO – C).

Como foi possível perceber, todos os alunos gostaram das aulas com mais dinamismos utilizando as brincadeiras e os jogos como forma de aprender e de assimilar conhecimentos descobrindo que a escola pode ser um local alegre e dinâmico. Essas respostas estimulam, sem dúvida, o professor a buscar metodologias que concretizam o aprendizado real do aluno.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apos a culminância deste artigo e conclusão da pesquisa, pode-se se ver que a escola São Jorge está trabalhando e buscando qualificar seus funcionários para que possa caminhar junto rumo a um novo futuro educacional de fato onde os alunos sejam realmente o centro das atenções onde o professor seja capaz de relacionar os conteúdos propostos com a realidade do aluno, podendo assim oferecer-lhes propostas pedagógicas que facilitem o processo de ensino aprendizagem.

Vale aqui salientar que todos os entrevistados participantes deste estudo foram enfáticos em afirmar que a atividade lúdica tem e terá um papel muito relevante no aprendizado dos alunos, pois através desta os educando podem se sentir mais motivado a estudar e isso pode ser o diferencial para que se possa alcançar êxito no processo ensino aprendizagem.

É necessário, então, que o professor organize bem suas atividades, e seus planejamentos de forma que estes sejam bem flexíveis para que os alunos possam interagir entre si e conseqüentemente desenvolver seu aprendizado de forma simples e prazerosa. Logo, o lúdico possibilita a aproximação do sujeito ao conteúdo científico, por intermédio de linguagem, informações, significados culturais, compreensão de regras, imitação, bem como pela ludicidade inerente ao próprio jogo, assegurado assim a construção de conhecimentos mais elaborados, utilizarem a metodologia de modo a provocar o interesse, bem como utilizá-lo como instrumentos para favorecer a aprendizagem de conteúdos em crianças com dificuldades de aprendizagem. Portanto, Criatividade, bom senso, entusiasmo, e muita dedicação, é a chave para construirmos um mundo de seres pensantes e atuantes na sociedade e mudarmos a atual visão que se tem das atividades educacionais.

6. AGRADECIMENTOS

Agradecemos nessa oportunidade primeiramente ao ser onipotente, Sr. Jesus Cristo, que nos concedeu o dom do discernimento e perseverança, bem como também familiares: esposa, irmãs e mãe que não mediram esforços em apoiar nossa incessante busca por conhecimento, que consolida todo este processo de formação profissional.

ABSTRACT

This article was elaborated through interviews and bibliographical and field research with students and teachers of the Bom Jesus school in the community of Água Fria in the region of Lago Grande, which seeks after analysis and study of causation to offer pedagogical and methodological subsidies to the whole community on the theme "the playful as a subsidy of learning in the 6th year of the Bom Jesus school", once we saw the lack of methodological applications and playful activities focused on the reality of the student and something that will arouse curiosity and attention. Playful activities come as a way to meet such needs and leverage the process of teaching learning in the Greater Lake region more dynamically and using something that children enjoy. The research was duly analyzed and based on theoreticians who deal with this theme always looking for situations that will facilitate the process of assimilation of knowledge through playful proposals.

Keywords: The playful. Knowledge, Education.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.
- FREIRE, Paulo. **A Educação na cidade**. São Paulo: Cortez, 1991
- FREIRE, Paulo. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 1996.
- GARCIA, Elisabeth Virag. **Noções Fundamentais para a Secretária**. 2ª ed. São Paulo: Summus, 2000.
- MATTOS, Mauro Gomes de e NEIRA, Marcos Garcia. **O papel do movimento na Educação Infantil**. IN NICOLAU, Marieta Lúcia Machado e DIAS, Marina Célia Moraes (org.) *Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância*. Campinas, SP: Papiros, 2003.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papiros, 1991
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo:



A



UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO GERAL INSTITUCIONAL DO PARFOR
ASSESSORIA PEDAGÓGICA- PARFOR

ATA DE DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 19 dias do mês de Dezembro de 2017 (dois mil e dezessete), na Unidade Rondon, sala R1, do Campus de Santarém, da Universidade Federal do Oeste do Pará, realizou-se a apresentação Pública do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) dos (as) acadêmicos (as) **Adalberto Tavares Gomes e Luís Ozias Sousa de Araújo**, intitulado: “*O lúdico como subsídio de aprendizagem no 6º ano da escola Bom Jesus, região do Alto Lago Grande, Município de Santarém-PA*”, sob orientação do (a) professor(a), **Claudir Oliveira**, presidente da banca examinadora, composta juntamente com os avaliadores **Josecley Fialho Góes e José Ricardo e Souza Mafra**. O presidente fez a abertura do trabalho com a apresentação dos componentes da banca e dos (as) discente (s). Atribuiu-se o tempo de vinte minutos para a apresentação do trabalho. Após a apresentação seguiu-se a arguição e em seguida as respostas. Ao final da arguição, a banca examinadora apresentou o parecer final com a NOTA: 7,9, e em seguida os membros da banca fizeram suas considerações finais passando a palavra para o discente que efetuou seus agradecimentos. Nada mais havendo a tratar eu, **Claudir Oliveira**, lavrei a presente ata que após ser lida será assinada pelos membros da banca juntamente com o orientador e pelos (as) discente(s).

Orientador (a): Claudir Oliveira
 Membro: Josecley Fialho Góes
 Membro: [assinatura riscada]
 Discente: Luís Ozias Sousa de Araújo
 Discente: Adalberto Tavares Gomes

Santarém, 19 de Dezembro de 2017.