VI CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2019

VIVENCIANDO O LÚDICO EM UMA PERSPECTIVA PEDAGÓGICA DENTRO DO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO DE BOLSA A DOCÊNCIA

EXPERIENCIA DEL LUDIC EN UNA PERSPECTIVA PEDAGOGICA DENTRO DEL PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INITIATION DE LA ESCUELA PARA ENSEÑAR

EXPERIENCING THE LUDIC IN A PEDAGOGICAL PERSPECTIVE WITHIN THE INSTITUTIONAL PROGRAM OF SCHOLARSHIP INITIATION TO TEACHING

Apresentação: Comunicação Oral

Thayze Alexandrina Nunes Freitas¹; Alessandra de Araújo Silva², Aretuza Bezerra Brito Ramos;³

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0046>

Resumo

A presente pesquisa teve por objetivo acompanhar aulas por meio de observações e auxiliar a professora do 7º Ano do ensino fundamental da Escola Professora Maurina Rodrigues dos Santos, em Salgueiro/PE, promovendo atividades lúdicas nas aulas da disciplina de ciências. Essas ações tem o intuito de mostrar aos alunos que é possível aprender de uma forma mais dinâmica e espontânea, além de contribuir para o processo de aprendizagem dos estudantes da turma trabalhada que por algumas vezes se sentem desinteressados e desestimulados a aprender o que é trabalhado no âmbito escolar. Este estudo visa transmitir ao educador a importância da ludicidade no contexto escolar, pois ela pode ser uma forte ferramenta para instigar o interesse dos alunos e consequentemente contribuir para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento intelectual, profissional e pessoal do aluno, tornando-o um ser crítico, independente e formador de opiniões. Este trabalho tem natureza qualitativa etnográfica e durante sua prática foi realizado na fase de ambientação o acompanhamento das aulas ministradas na disciplina de ciências, assim como foram realizadas entrevistas com os funcionários da escola para o conhecimento das funções e atividades desenvolvidas pelos mesmos. Na fase de imersão foi realizado acompanhamento das aulas e intervenções com as atividades lúdicas, sendo a primeira denominada “Gincana dos Invertebrados” e a segunda o “Baralho animal”. Sendo assim, a partir dos resultados apresentados é possível constatar a importância da utilização de ferramentas lúdicas como os jogos e as brincadeiras no contexto pedagógico como um objeto mediador e facilitador da aprendizagem.

Palavras-Chave: Ferramentas, Ludicidade, Jogos, Ensino, Aprendizagem

¹ Ciências biológicas, FACHUSC, thayzenunesfreitas92@gmail.com

² Pedagogia, FACHUSC, sandraegabi2013@hotmail.com

³ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.amos.ab@gmail.com

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo seguir las clases a través de observaciones y ayudar a la maestra de séptimo grado de la escuela primaria en la maestra de escuela Maurina Rodrigues dos Santos, en Salgueiro/PE, promoviendo actividades recreativas en clases de ciencias. Estas acciones tienen como objetivo mostrar a los estudiantes que es posible aprender de una manera más dinámica y espontánea, además de contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes en la clase trabajadora que a veces se sienten desinteresados y desanimados para aprender lo que se trabaja en el aula. ambiente escolar Este estudio tiene como objetivo transmitir al educador la importancia de la diversión en el contexto escolar, ya que puede ser una herramienta poderosa para estimular el interés de los alumnos y, en consecuencia, contribuir a la construcción del conocimiento y al desarrollo intelectual, profesional y personal del alumno. Un ser crítico, independiente y formador de opinión. Este trabajo tiene una naturaleza etnográfica cualitativa y durante su práctica se llevó a cabo en la fase ambiental el monitoreo de las clases impartidas en la disciplina científica, así como entrevistas con el personal de la escuela para conocer las funciones y actividades desarrolladas por ellos. En la fase de inmersión, las clases e intervenciones fueron seguidas con actividades lúdicas, la primera llamada "Gymkhana of Invertebrates" y la segunda "Animal Deck". Por lo tanto, a partir de los resultados presentados es posible ver la importancia de utilizar herramientas lúdicas como los juegos y los juegos en el contexto pedagógico como objeto mediador y facilitador del aprendizaje.

Palabras Clave: Herramientas, Juegos, Juegos, Enseñanza, Aprendizaje

Abstract

This research aimed to follow classes through observations and assist the teacher of the 7th grade of elementary school at the School Teacher Maurina Rodrigues dos Santos, in Salgueiro/PE, promoting recreational activities in science classes. These actions are intended to show students that it is possible to learn in a more dynamic and spontaneous way, in addition to contributing to the learning process of students in the worked class who sometimes feel disinterested and discouraged to learn what is worked in the classroom school environment. This study aims to convey to the educator the importance of playfulness in the school context, as it can be a strong tool to stimulate students' interest and consequently contribute to the construction of knowledge and the intellectual, professional and personal development of the student, making it a critical, independent and opinion-forming being. This work has a qualitative ethnographic nature and during its practice were carried out in the environment phase the monitoring of classes taught in the science discipline, as well as interviews with school staff to learn about the functions and activities developed by them. In the immersion phase, classes and interventions were followed up with playful activities, the first being called "Gymkhana of Invertebrates" and the second the "Animal Deck". Thus, from the results presented it is possible to see the importance of using playful tools such as games and games in the pedagogical context as a mediator object and facilitator of learning.

Keywords: Tools, Playfulness, Games, Teaching, Learning

Introdução

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) oferece bolsas aos estudantes de cursos de licenciaturas presenciais que estejam disponíveis para a prática de

estágio nas escolas públicas. Dessa forma, o Programa se articula entre a educação superior e a escola e tem por finalidade antecipar o contato dos graduandos com a educação básica.

O Pibid tem por objetivo incentivar a iniciação à docência por meio de ações didático-pedagógicas que aproximem o licenciando da realidade escolar, articulando ensino superior e educação básica e visa aprimorar a formação inicial de professores, possibilitando que os licenciandos participantes do programa se familiarizem com o ambiente escolar desde o início da graduação. Tendo contato, portanto, com as diversas situações que ocorrem no âmbito escolar (BURGGREVER; MORMUL, 2017).

Segundo Sakuragui; Nunes e Couto Júnior (2018), o programa tem como objetivo ampliar as ações acadêmicas direcionadas à formação inicial de professores nos cursos de licenciatura das instituições de ensino superior, além de proporcionar aos futuros docentes a oportunidade de utilizar práticas metodológicas, tecnológicas, inovadoras e interdisciplinares no âmbito escolar.

Ainda de acordo com os autores supracitados, o programa

Foi criado com o intuito de valorizar as práticas pedagógicas do magistério e de financiar teórica e metodologicamente os estudantes de licenciatura. O programa tem como objetivo ampliar as ações acadêmicas voltadas à formação inicial de professores nos cursos de licenciatura das instituições de ensino superior, além de proporcionar aos futuros docentes a oportunidade de participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas inovadoras e interdisciplinares nas escolas.

Com isso, a Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central teve um projeto aprovado no ano de 2018 e para desenvolver as ações propostas o projeto foi dividido em etapas em que os discentes vivenciam durante o período de estágio, sendo a primeira denominada por ambientação e a segunda por imersão para desenvolvimento das ferramentas lúdicas propostas.

A ludicidade pode contribuir de várias formas para o processo de ensino aprendizagem, pois assim os alunos se sentem estimulados a participar das atividades realizadas e conseguem assimilar melhor os conteúdos trabalhados. O educador pode utilizar

ferramentas como jogos e brincadeiras para instigar o interesse do aluno e a curiosidade pelo novo. Dessa forma, a rotina do dia a dia escolar é quebrada e as atividades escolares podem se tornar prazerosas (RAMOS; SQIPANO, 2013).

A utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas podem ser a solução para melhorar o processo de ensino aprendizagem e tornar o trabalho educacional mais dinâmico e prazeroso (KIYA, 2014). Quando o trabalho com ferramentas lúdicas é contínuo, ajuda a determinar a sequência das atividades realizadas, as necessidades do aluno e os objetivos futuros a serem alcançados no contexto pedagógico (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2009). Entretanto, a ludicidade não deve ser vista apenas com o aspecto de diversão, sua importância tem relação com o processo de ensino e aprendizagem (SANTANA; NASCIMENTO, 2017). E para que os resultados sejam alcançados é necessário que o educador e a escola tenham conhecimento do que o lúdico pode proporcionar (RAMOS; SQIPANO, 2013).

Assim, a presente pesquisa teve por objetivo acompanhar as aulas por meio de observações e auxiliar a professora de ciências do ensino fundamental, promovendo atividades lúdicas com o intuito de mostrar aos alunos que é possível aprender de uma forma mais dinâmica e espontânea. Deseja contribuir também como processo de aprendizagem dos estudantes da turma trabalhada que por algumas vezes, se sentem desinteressados e desestimulados a aprender o que é trabalhado no âmbito escolar.

Os resultados apresentados podem transmitir ao educador a importância da ludicidade no contexto escolar, pois ela pode ser uma forte ferramenta para instigar o interesse dos alunos e consequentemente contribuir para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento intelectual, profissional e pessoal do aluno, tornando-o um ser crítico, independente e formador de opiniões.

A escola tem a missão de educar os estudantes para que eles possam conviver em sociedade, e formar cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e deveres. Sendo assim, se a ludicidade for utilizada dentro do contexto das salas de aula, o aluno assimila melhor os conteúdos e faz comparações entre a vida social e a escola (RAMOS; SQIPANO, 2013).

Fundamentação Teórica

O lúdico é uma ferramenta importante para o processo de aprendizagem do aluno, pois o uso de técnicas com atividades lúdicas ajudam em seu desenvolvimento e habilidades, que

são fundamentais para a aquisição de conhecimento (GOMES, 2017).

Utilizando a prática lúdica na sala de aula, o aluno assimila melhor os conteúdos, além de fazer comparações entre a vida social e a escola (RAMOS; SQIPANO, 2013). De acordo com Gomes (2017), “a escola tem como função proporcionar aos alunos oportunidades de evoluir como seres humanos; o trabalho pedagógico deve fazer com que os alunos cumpram regras, impondo-se limites”. Dessa forma, a ludicidade é a possibilidade do aluno adquirir conhecimento brincando, uma vez que ele não se sente “pressionado” para aprender os conteúdos trabalhados (VENTURINI, 2016).

O lúdico pode ser utilizado para promover a aprendizagem das práticas escolares e consequentemente possibilitar a aproximação dos estudantes da educação básica ao conhecimento científico (KNECHTEL; BRANCALHÃO 2009).

As atividades lúdicas desenvolvem as potencialidades do indivíduo de uma maneira simples, espontânea e sobretudo prazerosa. Isso torna o cotidiano escolar mais interessante e consequentemente ocasiona um esforço maior do aluno para alcançar os seus objetivos de aprendizagem (RAMOS; SQIPANO, 2013).

De acordo com Alves e Bianchin (2010), os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem pelo qual os educadores se interessam muito, pois sua importância tem ligação direta com o desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural.

Por meio dos jogos e brincadeiras os alunos podem interagir uns com os outros e desenvolver suas habilidades, ampliando o intelecto sem se sentir “obrigado” a aprender, tudo acontece de forma espontânea (ORTEGA; SOUZA; JESUS, 2016).

Sendo assim, o jogo promove benefícios como a aprendizagem, seja ela informal ou formal e pode acontecer dentro e fora da escola. Nas suas diversas formas, ele pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a interpretação, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações (PINHO, 2017).

Através das ferramentas lúdicas, o educador pode tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de levar atividades divertidas para a sala de aula, pode-se proporcionar

aos alunos situações de interação melhorando a forma de relacionamento entre os mesmos (KIYA, 2014). Assim, o lúdico torna-se um aliado importante, pois demanda novas formas de pensar, refletir, interpretar e representar o conhecimento (PESSOA, 2012).

Com isso, o educador também poderá estimular as habilidades, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. No entanto, para alcançar tais resultados é necessário que o educador e a escola tenham conhecimento do que o lúdico proporciona (RAMOS; SQIPANO 2013).

Segundo Santana e Nascimento (2017), para a utilização de jogos e brincadeiras é necessário ter a consciência de inseri-lo na prática pedagógica com o objetivo de promover mudanças positivas no aprendizado. Pois, quando se trabalha com atividades lúdicas é necessário que haja uma organização prévia e uma avaliação constante do processo de ensino e aprendizagem (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2009).

Além disso, tais ferramentas devem ser utilizadas como uma relevante estratégia para diminuir as dificuldades de aprender e o fracasso escolar (SANTANA; NASCIMENTO 2017).

Sendo assim, é de suma importância que ao final das atividades seja feita uma análise crítica dos procedimentos adotados em relação aos resultados obtidos (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2009), pois na educação o jogo ainda pode por muitas vezes ser visto como uma ferramenta utilizada para preencher a carga horária, isto é, uma atividade usada para entreter os alunos, naquele tempo que falta para o fim da aula, sem uma finalidade pedagógica (KIYA, 2014).

Metodologia

A presente pesquisa tem natureza qualitativa etnográfica e foi realizada na cidade de Salgueiro-PE, na Escola Maurina Rodrigues dos Santos, desenvolvida através do Pibid/Fachusc, sendo suas etapas divididas em ambientação e imersão. Para o andamento da pesquisa na fase de ambientação foi realizado o acompanhamento das aulas da disciplina de ciências, por meio de observações e anotações no caderno etnográfico.

As turmas contempladas aos estágios foram os 6º anos A, B e C com 45 alunos em ambas, os 7º anos A e B com 46 alunos também em ambas e o 8º ano A com 37 alunos e 8º ano B com 33 alunos. As observações feitas foram nos meses de outubro a dezembro de 2018 e as metodologias desenvolvidas pelas professoras e os conteúdos ministrados foram analisados e acompanhados.

Também foram realizadas entrevistas com os funcionários da gestão, auxiliares de serviços gerais, merendeiras e vigilantes. Nas entrevistas foram realizados questionamentos sobre o tempo de serviço de cada um; suas funções e as relações com os alunos e sobre a rotina de funcionamento da escola.

Na fase de imersão, desenvolvida nos meses de fevereiro a junho de 2019, foi realizado o acompanhamento as aulas e as intervenções na turma do 7º ano. A maior parte desse período foi de observação e participação nas aulas e após as observações foram realizadas duas ferramentas de intervenção por meio de atividades lúdicas.

A primeira ferramenta foi denominada “Gincana dos Invertebrados” e para sua produção foram elaboradas cinco questões sobre o conteúdo Reino Animal-Invertebrados e também foram feitas pesquisas de imagens de alguns seres que pudessem ter algumas características comparadas aos invertebrados. Em seguida, foram realizadas pesquisas sobre as principais características de alguns animais conhecidos pelos alunos para que estas fossem colocadas dentro de balões e fossem respondidas quando os alunos os estourassem.

A segunda ferramenta foi realizada por meio de um jogo com a utilização de cartas, denominado “Baralho animal”. Para a elaboração do mesmo foram utilizadas três folhas de papel A4, onde tinham todas as cartas com as perguntas e respostas digitadas. Em seguida, as cartas foram recortadas e utilizou-se duas cartolinas onde foram feitos trinta (30) recortes em forma de quadrados que mediam 6 cm para que as cartas pudessem ser coladas (Figura 1).

Figura 1: Imagem das cartas confeccionadas para o desenvolvimento da atividade lúdica na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues dos Santos, Salgueiro/PE

Fonte: Própria (2019)

Resultados e Discussão

De acordo com os dados obtidos em entrevistas com os funcionários da Escola durante a ambientação, o grupo gestor é composto por duas diretoras, sendo uma a diretora adjunta; uma secretária; uma analista educacional, uma assistente de apoio pedagógico e uma coordenadora. Foi relatado que a relação do grupo gestor com os alunos é com a parte burocrática, de comunicação e fornecimento dos materiais necessários. Também foi relatado que há uma relação de muito respeito entre os alunos e o grupo gestor.

A equipe responsável pela merenda e pela limpeza da escola é composta por duas merendeiras e duas auxiliares de serviços gerais, ambas trabalham em horário integral, porém fazem revezamento entre o turno da manhã e da tarde. Elas relataram que o mais gratificante em trabalhar nessa função é a atenção e reconhecimento dos alunos que as tratam de maneira muito respeitosa.

Há dois vigilantes na escola. Os dois trabalham juntos, também em horário integral e relataram que a relação com os alunos é normal, muito tranquila e nunca houve nenhum conflito.

No acompanhamento das aulas foi possível perceber que há três professoras de ciências, porém apenas uma é graduada em Ciências Biológicas e dá aulas somente para os alunos do 6º ano.

Durante a imersão para a prática da gincana a turma foi dividida em seis grupos com sete pessoas em cada um. A primeira prova da gincana foi um questionário para cada equipe com cinco questões sobre as principais características dos invertebrados, sendo duas questões objetivas e três discursivas que foram respondidas em conjunto pelas equipes.

Depois foram apresentadas algumas imagens de invertebrados e de outros seres para que os alunos pudessem comparar e identificar quem era o verdadeiro invertebrado. Em seguida, foi distribuído um balão para um membro de cada equipe e dentro dos balões havia papéis com características escritas de alguns animais invertebrados. Os alunos encheram os balões e quem conseguiu estourar primeiro teve que dizer qual era o animal de acordo com as características escritas no papel. A equipe que obteve a maior pontuação geral foi a vencedora (Figura 2).

Os estudantes se demonstraram interessados e empolgados em participar da gincana e a maioria das equipes conseguiu acertar mais da metade das questões aplicadas no

questionário, e também conseguiram identificar e distinguir quem era o verdadeiro invertebrado.

Os critérios de pontuação adotados foram a participação e a união no trabalho em equipe e a soma dos acertos em cada prova da gincana. Foi possível observar resultados satisfatórios, pois os estudantes relataram que a gincana contribuiu para a fixação da aprendizagem do conteúdo. Além disso, também foi relatado que as atividades lúdicas lhes proporcionam momentos prazerosos de aprendizagem, uma vez que a aula deixa de ser tradicional e passa a ser mais dinâmica e divertida.

Figura 2: Gincana dos Invertebrados desenvolvida na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues dos Santos, Salgueiro/PE. A – Aplicação do questionário sobre invertebrados; B- Identificação dos seres pelos estudantes; C –Gincana dos invertebrados sendo apresentado aos estudantes.

Fonte: Própria (2019).

A segunda ferramenta denominada “Baralho animal” teve o tema “associando as características” e o jogo procedeu da seguinte forma: a turma foi dividida em 6 grupos com 7 pessoas onde uma ou duas pessoas de cada grupo iria montar as cartas nas posições e ordens corretas, sendo um grupo por vez.

Para a realização do jogo foram utilizadas cinco cartas na parte superior na posição horizontal com os nomes das classes do grupo dos vertebrados e em cada carta a imagem de um ser que as representa. Também havia cartas ao lado esquerdo na posição vertical, em que pedia exemplos de animais que representasse suas respectivas classes, onde para a classe dos peixes o ser utilizado como exemplo seria a Tilápia; na dos anfíbios seria a Perereca; na dos répteis o Teiú; na das aves o Sabiá, e para os mamíferos os Seres Humanos.

Também foram posicionadas na vertical as cartas que pediam as respostas para o tipo de reprodução (sexuada ou assexuada), tipo de pele (com escamas; sem escamas; com penas; com pelos), o tipo de respiração (branquial; pulmonar; pulmonar e cutânea), habitat dominante (terra; água; terra e água) e membros de locomoção (nadadeiras; patas; patas e asas; pernas). As cartas com as respostas estavam embaralhadas e os alunos teriam que procurar as características que se encaixassem aos exemplos em que eles colocaram como correspondentes as classes (Figura 3).

Figura 3: Imagens dos alunos participando do jogo. A- Aluna iniciando o jogo individualmente; B- Dupla montando as cartas; C – Dupla dialogando sobre a montagem do jogo; D – Dupla finalizando a montagem das cartas.

Fonte: Própria (2019)

O jogo, enquanto atividade lúdica, além de ser prazeroso pode contribuir para estimular, na criança, diferentes esquemas de conhecimentos que são necessários para que haja a aprendizagem (KIYA, 2014). Santos; Costa e Martins (2015) afirmam que o jogo, devido a abrangência de significados, pode ser uma forma do indivíduo expressar a linguagem afetiva.

Com isso, a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção de conhecimentos, mas para que possa constituir-se um trabalho pedagógico, é necessário que o professor ofereça estímulos e influência aos alunos. Sendo assim, percebe-se que a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula possibilitará ao indivíduo à construção e aquisição de conhecimentos (SILVA, 2010).

Diante disso, percebe-se que o lúdico, como ferramenta de auxílio no processo de ensino aprendizagem, utilizado a partir de uma ação bem planejada e elaborada, proporciona o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo do aluno, além de alcançar bons resultados no que diz respeito a aprendizagem do conteúdo trabalhado em sala de aula (RAMOS; SQIPANO, 2013).

Os jogos e as brincadeiras são atividades que estão no dia a dia das pessoas. Essas atividades possibilitam ao indivíduo a socialização, elaboração de conceitos, formulação de ideias, além de estabelecer relações lógicas e íntegra percepção (KIYA 2014). Em suas várias formas, pode desempenhar uma função impulsionadora no processo de desenvolvimento da aprendizagem do aluno (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Ainda segundo esses autores, os jogos podem colaborar no incentivo ao respeito às demais pessoas e culturas e estimular a melhor aceitação de regras, além de possibilitar ao aluno aprendizado necessário para resolver problemas e dificuldades.

A utilização de jogos e de atividades lúdicas pode ser uma excelente estratégia do professor para estimular a inteligência de seus alunos. Através do brincar ou jogar os estudantes conseguem superar todos os limites de sua capacidade física, mental e intelectual. Essas atividades estão no dia a dia das pessoas e possibilitam ao indivíduo a socialização, elaboração de conceitos, formulação de ideias, além de estabelecer relações lógicas e íntegra percepção (KIYA, 2014)

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer (GOMES, 2017). Por isso, a utilização de jogos e ferramentas lúdicas,

como metodologia de ensino facilitadora da aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, instigando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral (KIYA, 2014).

A utilização destas atividades são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido no que está aprendendo. Os jogos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas (GOMES, 2017)

Com isso, a brincadeira e os jogos em sala de aula desenvolve-se culturalmente em relação ao aprendizado dos alunos, e muitas vezes podem ajudar o aluno, para que ele não só se divirta, mas também se desenvolva (SILVA, 2010).

Foi possível observar que durante as atividades os alunos conseguiram obter bom rendimento, uma vez que a maioria conseguiu responder corretamente os questionamentos presentes nessas atividades. Com isso, observou-se que as intervenções realizadas auxiliaram na revisão e fixação dos conteúdos trabalhados, contribuindo de forma significativa para a aprendizagem destes estudantes.

Mas, é necessário que haja um planejamento detalhado e cuidadoso antes de realizar estas ferramentas como metodologia pedagógica, pois muitas vezes, o educador pode utilizar estas ferramentas de forma inadequada, tornando a ludicidade apenas um objeto de entretenimento para os alunos, fugindo do objetivo pedagógico. Dessa forma, o lúdico seria utilizado apenas para gerar prazer e diversão, e não como um método facilitador da aprendizagem.

Diante disso, é essencial que toda e qualquer atividade lúdica seja bem planejada e analisada cautelosamente, para que a aprendizagem do aluno seja garantida, pois é notório que se tais ferramentas forem utilizadas de forma adequada o aluno pode ter uma aprendizagem de maior qualidade, além de se divertir ao mesmo tempo.

Conclusões

Diante dos resultados obtidos, pode-se concluir que a falta de vivência da prática lúdica como jogos e brincadeiras, muitas vezes causa um estado de desinteresse e ociosidade nos alunos. E é importante ressaltar que atividades criativas e inovadoras despertam no aluno o interesse e a curiosidade, consequentemente, estimulando seus sentidos cognitivo, intelectual e motor. Além de proporcionar mais conhecimento sobre o que está sendo

abordado durante as aulas. Todavia, para que tais conhecimentos sejam adquiridos é necessário que o educador e a escola estejam cientes do que a ludicidade pode proporcionar, como está ocorrendo com os bolsistas do Pibid, em Salgueiro.

Referências

ALVES, L; BIANCHIN, M.A. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, FAMERP. São José do Rio Preto, SP, 2010.

BURGGREVER, T; MORMUL, N.M. A importância do Pibid na formação inicial de professores: Um olhar a partir do subprojeto de Geografia da Unioeste- Francisco Beltrão. **Revista de Ensino de Geografia**. Uberlândia, MG, 2017.

GOMES, C.S.V. **O lúdico como ferramenta importante para o processo de aprendizagem na educação infantil**: O Professor Como Mediador Das Atividades Lúdicas. Centro de Educação a Distância, Curso de Pedagogia. Barra do Bugres, MT, 2017.

KIYA, M.C.S. **O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Secretaria de Estado da Educação, SEED; Programa de Desenvolvimento Educacional, PDE; Universidade Estadual de Ponta Grossa, UEPG. Ortigueira, PR, 2014.

KNECHTEL, C.M; BRANCALHÃO, R.M.C. **Estratégias lúdicas no ensino de ciências**. Universidade Estadual do Oeste do Paraná-UNIOESTE. Cascavel, PR, 2009. Disponível em: <<https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>> Acesso em: 10 jul. 2019.

ORTEGA, L.V.N; SOUZA,T.P; JESUS, A. **Jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil**. Instituto Superior de Educação de Mato Grosso. Cuiabá, MT, 2016.

PESSOA, M.A. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino aprendizagem**. Universidade Federal do Ceará, UFC, Instituto de Educação Física e Esportes, IEFES. Fortaleza, CE, 2012.

RAMOS, K.C; SQIPANO, P.V. **A importância da ludicidade dentro da escola**. Faculdades Integradas Promove. Brasília, DF, 2013.

SAKURAGUI, C.M; NUNES, A.P.S.F; COUTO JUNIOR, D.R. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência como proposta para a reflexão das Ciências Biológicas na Educação Básica, Graduação e Pós-Graduação. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, RBECT. Ponta Grossa, PR, 2016.

SANTANA, A.S; NASCIMENTO, M.B.C. **Ludicidade como prática pedagógica na educação**: A perspectiva dos professores de uma escola básica. 10 Encontro Internacional de Formação de Professores, ENFOPE; 11 Fórum Permanente de Internacional de Inovação Educacional, FOPIE. Aracajú, SE, 2017. Disponível em: <<https://ww2.unit.br>> Acesso em: 16 jul.2019

SANTOS, C.C.S; COSTA, L.F; MARTINS, E. A Prática Educativa Lúdica: Uma ferramenta Facilitadora na Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET**. Curitiba, PR, 2015.

SILVA, R.B. **Processo de inclusão de jogos e brincadeiras na escola**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia), - Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, Tocantins, 2010.

VENTURINE, D.M. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do ensino fundamental**. Universidade Estadual Paulista, UNESP. Bauru, SP, 2016.