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

A LUDICIDADE GANHANDO ESPAÇO NA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO PIBID

LUDICITY MAKING SPACE IN EDUCATION THROUGH PIBID

LUDICITY HACIENDO ESPACIO EN LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE PIBID

Apresentação: Comunicação Oral

Italo Alessandro Brasil Lima¹, Layse Araújo Silva², Aretuza Bezerra Brito Ramos³

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0132>

Resumo

Olúdico ele não se restringe apenas aos jogos e as brincadeiras, mas toda atividade livre que proporcione momentos acompanhado de aprendizagem, para que tenha a oportunidade de desenvolver seus conhecimentos adquiridos, por meio das atividades lúdicas que possa contribuir tanto com o físico quanto com o emocional da criança, movimento/sentimentos caminham juntos, esse artigo tem como principal objetivo abranger, momentos/convivências, através do lúdico que vem ganhando espaços nesses últimos tempos na educação. Por meio do Programa Pibid, a escola Antônio Vieira De Barros, foi selecionada para participar e receber os estagiários, onde ocorreu o primeiro passo de ambientação, com professores e alunos, além do pessoal da cozinha/secretaria, que receberam de braços abertos os bolsistas, com toda educação e conforto que a escola pode proporcionar. A ferramenta como meio do lúdico tem sido de grande importância, na forma de ensinar, pois por meio desse trabalho é possível fundamentar e comprovar, quando é citada a palavra lúdico vem logo ao pensamento jogos e brincadeiras, porém não decorre assim, ela é um método de ensinar usando matérias da vida-a-dia, como objetos e matérias de uso comum, como ferramenta de aprendizagem. Foram elaboradas duas ferramentas na disciplina de ciência no ensino fundamental; As ferramentas citadas logo acima foram de importância na hora de passar/transmitir o assunto abordado na aula, sua eficiência foi de excelente valor para os alunos que gostaram muito, além de aprender brincando, sem aquele tédio na aula; Em virtude do que foi mencionado, a ludicidade deve ser mais valorizada, em todos os ângulos. A ludicidade chegou à atualidade com bastante impacto positivo como um meio diferenciado e eficaz na hora de transmitir o conhecimento, tendo em vista que as ferramentas aplicadas, ocorreu um grande impacto nos métodos de ensino/aprendizagem em ambas partes, onde o professor aprende com o aluno através de compartilhamento/construção de conhecimentos, onde os alunos aprendem com o professor em uma dinâmica ágil, sem aquela velha rotina de copiar e responder atividades no caderno, pode-se concluir que o lúdico através de seus meios, pode trazer melhorias para o ensino/aprendizagem desses alunos, baseadas nas ferramentas desenvolvidas e comprovadas, nas escolas que o lúdico é usado como forma e meio de ensino tem sortido efeitos positivos por trabalhar de uma forma mais dinâmica, sem sair do contexto escolar, pode-se mostrar um

novo meio de ensino, contudo o programa traz novas oportunidades e uma visão diferenciada de educação que achamos conhecer.

Palavras-Chave: Coleta Seletiva, Lúdico, Aprendizagem, Inovação.

Resumen

Lo lúdico no se limita a los juegos y el juego, sino a cualquier actividad gratuita que brinde momentos acompañados de aprendizaje, para que tenga la oportunidad de desarrollar sus conocimientos adquiridos, a través de actividades lúdicas que pueden contribuir tanto a lo físico como a lo físico. La emoción, el movimiento / los sentimientos del niño van de la mano, este artículo tiene como objetivo principal cubrir momentos / convivencia, a través del juego que ha ido ganando espacio en los últimos tiempos en la educación. A través del Programa Pibid, la Escuela Antônio Vieira De Barros fue seleccionada para participar y recibir a los pasantes, donde se llevó a cabo el primer paso de configuración, con maestros y estudiantes, así como con el personal de la cocina / secretaria, que dio la bienvenida a los becarios. , con toda la educación y la comodidad que la escuela puede proporcionar. La herramienta como un medio de juego ha sido de gran importancia, en la forma de enseñar, porque a través de este trabajo y es posible corroborar y probar, cuando se menciona la palabra juguete, viene inmediatamente al pensamiento. juegos y juegos, pero no es así, es un método de enseñanza que utiliza asignaturas cotidianas como objetos y asignaturas comunes como herramienta de aprendizaje. Se han elaborado dos herramientas en la asignatura de ciencias en la escuela primaria; Las herramientas mencionadas anteriormente fueron importantes al aprobar / transmitir el tema cubierto en clase, su eficiencia era de excelente valor para los estudiantes que les gustaba mucho, además de aprender a jugar, sin ese aburrimiento en clase; Debido a lo que se ha mencionado, la diversión se debe valorar más desde todos los ángulos. La ludicidad ha llegado hasta nuestros días con un impacto bastante positivo como un medio diferenciado y efectivo para transmitir conocimiento, dado que las herramientas aplicadas han ocurrido. un impacto importante en los métodos de enseñanza / aprendizaje en ambas partes, donde el maestro aprende del estudiante a través del intercambio / construcción de conocimientos, donde los estudiantes aprenden del maestro en una dinámica ágil, sin esa vieja rutina de copiar y responder actividades en el aula. Se puede concluir que lo lúdico a través de sus medios, puede traer mejoras a la enseñanza / aprendizaje de estos estudiantes, en base a las herramientas desarrolladas y comprobadas, en las escuelas que lo lúdico y utilizado como una forma de enseñanza ha tenido efectos positivos al trabajar de forma más dinámica, sin abandonar el contexto escolar, puede mostrar un nuevo medio de enseñanza, pero el programa brinda nuevas oportunidades y una visión diferenciada de la educación que creemos conocer.

Palabras Clave: Colección selectiva, Lúdico, aprendizaje, innovación.

Abstract

The playful is not restricted to games and play, but any free activity that provides moments accompanied by learning, so that you have the opportunity to develop your knowledge acquired through playful activities that can contribute to both the physical and the Child's emotional, movement / feelings go together, this article has as its main objective to cover moments / coexistence, through the playfulness that has been gaining space in recent times in

education. Through the Pibid Program, Antônio Vieira De Barros School was selected to participate and receive the interns, where the first step of setting took place, with teachers and students, as well as kitchen / secretariat staff, who welcomed the scholarship holders. , with all the education and comfort that the school can provide. The tool as a means of playfulness has been of great importance, in the way of teaching, because through this work and possible to substantiate and prove, when it is mentioned the word playful comes to mind. games and games, but this is not the way it is, it is a method of teaching using everyday subjects as objects and common subjects as a learning tool. Two tools have been elaborated in the science subject in elementary school; The tools mentioned above were of importance when passing / transmitting the subject covered in class, their efficiency was of excellent value for students who liked a lot, besides learning playing, without that boredom in class; Because of what has been mentioned, playfulness must be valued more from every angle. Ludicity has come to the present day with quite a positive impact as a differentiated and effective way to transmit knowledge, given that the tools applied, occurred. a major impact on teaching / learning methods in both parts, where the teacher learns from the student through knowledge sharing / building, where students learn from the teacher in an agile dynamic, without that old routine of copying and responding activities in the classroom. It can be concluded that the playful through its means can bring improvements to the teaching / learning of these students, based on the developed and proven tools, in the schools that the playful and used as a way of teaching has had positive effects by working more dynamically, without leaving the school context, can show a new means of teaching, but the program brings new opportunities nities and a differentiated view of education that we think we know.

Keywords: Selective Collection, Ludic, Learning, Innovation.

Introdução

Ludicidade são atividades livres com as quais a criança tem a possibilidade de escolher o que ela quer fazer. Surgiu muito antes da cultura, como cita Huizinga (1996) quando afirma que “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Segundo (CARMO, 2017, p. 9).A ludicidade é a forma da criança aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não deve ser impostas, se assim for, perdem sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse.

Atualmente, na Educação Infantil, a ludicidade sofre um dilema, pois nem sempre é entendida e muitas vezes vista apenas como uma atividade criativa, com cores, desenvolvidas para a criança passar o tempo. O princípio básico de liberdade se perde. O planejamento que o

docente deve seguir diariamente limita esse momento e é, muitas vezes, cobrado deles as atividades feitas por todas as crianças para que seja entregue para os pais, então, a criança tem pouca escolha do que deseja ou não fazer. (CARMO, 2017, p. 9).

Segundo (CARMO, 2017, p. 9). Como já citado a ludicidade não se restringe apenas aos jogos e as brincadeiras da infância, mas toda atividade livre que proporcione momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, para que ela tenha a oportunidade de socializar com seus pares, uma vez que, as atividades lúdicas mexem tanto com o físico quanto com o emocional da criança, movimento e sentimentos caminham juntos.

O ato de brincar, nem sempre, precisa ser em conjunto com outras crianças. O brincar sozinho, sentar em um canto da sala com um brinquedo, não demonstra isolamento imposto e sim, a busca de um momento para si, tais quais os adultos, em algum momento precisam desenvolver. (CARMO, 2017, p. 10).

Outra característica a ser citada dos jogos e das brincadeiras é o foco no processo e não no resultado. Em ambos os casos não se busca um resultado final, não sendo o principal objetivo deles, e sim as vivências e experiências adquiridas ao longo do ato de jogar e brincar, a apropriação cultural e simbólica, imaginação e criatividade.(CARMO, 2017, p. 10).

Assim, chega-se à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ele ser a própria liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, tratasse de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando"(HUIZINGA, 1996, p. 11).

O lúdico é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura, onde a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é entrada na cultura, especificamente particular, tal como ela existe em um dado momento, mas com todo seu peso histórico.A apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar em uma brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca sem a qual não existe a verdadeira brincadeira (BROUGÈRE, 2010, p. 82).

Historicamente os jogos e as brincadeiras são vistos como atividades sem valor, apenas recreativos, sendo esse pensamento persistente, como demonstrado por (Brougère, 2010, p. 96) quando afirma que “antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre,

como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta”.

Vale destacar que, para Vygotsky (1998, 2001, 2004) o desenvolvimento do indivíduo é um processo construído nas e pelas interações que esse indivíduo estabelece no contexto histórico e cultural em que está inserido. A construção do conhecimento ocorre a partir de um intenso processo de interação social, e, portanto, é a partir da inserção na cultura que a criança, vai se desenvolvendo (TASSONI, 2000), uma vez que as interações sociais são responsáveis pela aquisição do conhecimento construído ao longo da história.

De acordo com Vygotsky o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança, com o seu evoluir, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia. O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem, pois brincar é aprender através da brincadeira, encontra-se a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança a ter aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

O brincar prepara para futuras atividades de trabalho, uma vez que evoca atenção e concentração, estimula a auto-estima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros. Colabora para que a criança trabalhe sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas. Deste modo, todos esses benefícios do brincar devem ser reforçados no meio escolar.

Como já foi dito, a brincadeira facilita o aprendizado e ativa a criatividade, ou seja, contribui diretamente para a construção do conhecimento. Portanto os professores devem estar atentos para essa prática lúdica e aprimorar uma contextualização para as brincadeiras. Por meio da observação do brincar, os educadores são capazes de compreender as necessidades de cada criança, os seus níveis de desenvolvimento, a sua organização e, a partir daí, planejar ações pedagógicas.

Segundo Melo e Valle (2005), é por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo e desconstruindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. O brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física. A brincadeira a leva para novos espaços de compreensão que a

encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender.

A brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança, e sendo uma atividade normal da fase infantil, merece atenção e envolvimento. A infância é uma fase que marca a vida do indivíduo e o brincar nunca deve ser deixado de lado, mas, pelo contrário, deve ser estimulado, já que é responsável pelo auxílio nas evoluções psíquicas.

Os estudos de Vygotsky contribuíram para a construção dos conhecimentos acerca do desenvolvimento infantil e para as noções de brinquedo, trabalhando com a noção de que o brincar satisfaz certas necessidades da criança e que devem ser distintas em cada fase infantil, pois devem mudar no decorrer de sua maturidade. Com isso, o brincar toma novos contornos, modificando-se, também, para atender às novas necessidades que vão surgindo no contexto da criança.

O crescimento da criança vai evidenciar que, por meio do brinquedo, é possível libertar seu pensamento para que não fique estritamente ligado aos estímulos perceptuais. Assim, ela consegue imaginar uma situação, desligando-se do mundo material, concreto do qual tem contato, desenvolvendo assim a capacidade de se desprender do real significado do objeto, como a madeira, por exemplo, podendo imaginá-la como um boneco. Nesse momento, o pedaço de madeira passa a ter outro sentido, indo além do seu aspecto e significado concreto.

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens. Existe uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim pode-se afirmar que há uma relevância sócio-cognitiva para a educação infantil. As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento.

A criança com dificuldade de aprendizagem pode ter um nível normal de inteligência e da acuidade visual e auditiva. Apresenta bom comportamento na escola e em casa, se esforça para concentrar-se e seguir as instruções, no entanto apresenta dificuldade em compreender, captar e processar as tarefas e informações que geralmente estão associadas também as dificuldades como: relembrar o que alguém acaba de dizer; não domina as destrezas básicas de leitura, soletração, escrita e/ou matemática, levando ao fracasso e a frustração no trabalho escolar. Também apresentam dificuldades para distinguir entre a direita e a esquerda, para

identificar palavras, tendo como tendência escrever as letras, os números e as palavras ao contrário. Praticar esportes ou completar atividades simples, tais como apontar um lápis, torna-se difícil devido à falta de coordenação, irritando-se excitação com facilidade, entre outros.

Deste modo, não se está enfatizando que a ludicidade é a “tábua de salvação” dos alunos que apresentam limitações acadêmicas, e que apenas seu uso, poderá vir a superar as dificuldades, mas que essas são essenciais para desenvolver as potencialidades para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem. Assim, conclui-se que a ludicidade ameniza os problemas enfrentados pelos alunos na medida em que desenvolvem a autoestima, o cognitivo, o afetivo e o social.

Segundo (CAMPIONI, 2016, p. 16). Diante desse quadro, o profissional da educação necessita repensar a sua prática, a fim de conseguir resgatar suas expectativas via mudanças de conceitos e novas ações pedagógicas inclusivas, para que o mesmo possa refletir, de forma crítica e autônoma.

O momento da brincadeira é de grande importância no período da infância, pois, ela contribui de forma significativa para o desenvolvimento integral da criança. Segundo Piaget (1976), o brincar é a expressão corporal e do desenvolvimento na fase infantil, onde se promove a interação, a socialização e a troca de experiência.

Segundo (SILVA, 2013, p. 1). O PIBID é um programa que oferece bolsa para estudantes de cursos de licenciatura plena, para que exerçam atividades pedagógicas em escolas públicas de ensino básico. Sendo assim, busca aproximar os futuros professores e o cotidiano escolar. Partindo dessa ação, o programa faz uma articulação entre a Educação Superior e a Educação Básica. E o projeto do PIBID visa a qualificação do processo de alfabetização, proporcionando atividades diferenciadas de acordo com as necessidades de aprendizagens das crianças.

Segundo (SILVEIRA, 2014, p. 12). Tais ações trazem para os alunos das escolas um novo ambiente, uma nova perspectiva no que se refere ao aprender e ao ambiente proporcionado pelo programa PIBID, que permite várias possibilidades de encontros e intervenções, das mais diferenciadas formas. Esse desenvolvimento é feito pelos professores supervisores, orientadores e pelos alunos da graduação, assim a discussão sobre a prática, o ensino e a formação estão sempre presentes nas reuniões, que antecipam as intervenções do PIBID na escola.

Fundamentação Teórica

Através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) bolsas de iniciação à docência são oferecidas aos alunos de cursos presenciais que se dediquem ao estágio nas escolas públicas e que, quando graduados, se comprometam com o exercício do magistério na rede pública. Assim, o objetivo do programa é antecipar o vínculo entre os futuros mestres e as salas de aula da rede pública. Com essa iniciativa, o Pibid faz uma articulação entre a educação superior (por meio das licenciaturas), a escola e os sistemas estaduais e municipais.

A intenção do programa é unir as secretarias estaduais e municipais de educação e as universidades públicas, a favor da melhoria do ensino nas escolas públicas em que o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) esteja abaixo da média nacional, de 4,4. Entre as propostas do Pibid está o incentivo à carreira do magistério nas áreas da educação básica com maior carência de professores com formação específica.

Podem apresentar propostas de projetos de iniciação à docência instituições federais e estaduais de ensino superior, além de institutos federais de educação, ciência e tecnologia com cursos de licenciatura que apresentem avaliação satisfatória no Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (Sinaes). Os estabelecimentos devem ter firmado convênio ou acordo de cooperação com as redes de educação básica pública dos municípios e dos estados, prevendo a participação dos bolsistas do Pibid em atividades nas escolas públicas.

Esse programa tem sido eficaz para as instituições, pois traz novas experiências para os alunos das universidades, com experiências que irão contribuir mais a frente na carreira desse profissional. Esses discentes após a graduação, quando forem atrás de oportunidades profissionais, terão um ótimo currículo e experiências únicas, se a sua participação no Pibid for realizada com sucesso, e assim ficará com uma porta de emprego sempre aberta naquela escola, por ter sido um bom estagiário e um ótimo profissional.

Segundo (RIBEIRO, 2016, p.2)..E foi com esta linha de pensamento que buscou mostrar a finalidade do lúdico neste processo ensino-aprendizagem através das brincadeiras, jogos e brinquedos. Também, é importante salientar que na educação infantil a criança cria, descobre e expressa sentimentos, como sorriso, choro entre outros, diferentes linguagens e brincadeiras, onde seus conceitos e conhecimentos estão sendo construídos a partir da sua interação com o meio social e cultural em que está inserida.

Nesta linha de pensamento um dos maiores desafios para os docentes em suas práticas pedagógicas em sala de aula, condiz à utilização de metodologias eficientes, dinâmicas que facilite o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social destas crianças e adolescentes. De acordo com os relatos vistos através da mídia e redes sociais, sobre a realidade da educação brasileira, percebe-se que a mesma tem caminhado de uma forma lenta e está longe em ser uma educação de qualidade e eficaz.(RIBEIRO, 2016, p. 3).

Metodologia

A escola em um contexto social para a sociedade, tem a principal função de educar, ensinar e transmitir conhecimento para os alunos da escola, porém com toda via os professores não tem essa visão, mais sim em dar o seu melhor na hora de ensinar, procurando meios, soluções e até métodos novos para ensino e aprendizagem; Onde o lúdico entra para intervir em melhorias e praticidade para os alunos.

O segundo passo do programa foi à elaboração de ferramentas para auxiliar e aprender de uma forma bem simples e eficaz, através de materiais utilizados no cotidiano deles, como meio de simplificar a aprendizagem e abordagem dos temas relacionados logo abaixo.

A ferramenta como meio da ludicidade tem sido de grande importância, na forma de ensinar, quando é citada a palavra Ludicidade vem logo à cabeça jogos e brincadeiras, porém não decorre assim, ela é um método de ensinar usando matérias do nosso dia a dia como ferramenta de aprendizagem, foram elaboradas duas ferramentas na matéria de ciência no ensino fundamental.

A primeira ferramenta tratou sobre reconhecer a importância da coleta seletiva e da reciclagem para a sociedade e o meio ambiente, e diferenciar reciclagem, reutilização e redução de objetos produzidos pela ação humana. Já a segunda ferramenta abordou o conteúdo relacionado à pressão atmosférica.

A primeira ferramenta foi realizada no 6º ano A e B, sendo denominada por A Corrida Seletiva, composta por quatro fases. A fase inicial foi a corrida propriamente dita, onde em seguida houve a explicação sobre o conteúdo, debate sobre a importância e troca de conhecimento sobre como fazer a coleta corretamente.

Na segunda fase, a corrida da reciclagem, cada aluno de um determinado grupo andou “no pé de lata”, com o material reciclável, e teve a missão de colocar esse material na lixeira da cor correspondente a sua origem. Depois disso, esse mesmo aluno retirou uma

pergunta que estava localizada logo acima da lixeira. Eles tiveram que acertar três perguntas, para prosseguir para próxima fase.

Na terceira fase, foi elaborado com material reutilizado, com papelão que foi modificado e transformado em um jogo da velha, onde cada grupo se enfrentava, para seguir para última etapa. Quarta fase foi o jogo de caça as palavras, sendo essas relacionadas ao assunto, explicado no começo da aula. Os alunos tiveram a missão de formar quatro palavras, montadas a partir de tela de ovo reciclável, e tampa de garrafas PET. Ao final, o grupo que obteve os resultados em menor tempo ganhou a corrida seletiva.

A segunda ferramenta foi realizada também no 6º ano A e B, com o nome de “Quebra cabeça da pressão atmosférica”. A sala foi dividida em dois grupos, depois disso ocorreu a explicação do conteúdo, e cada grupo teve que montar o quebra cabeça, respondendo às perguntas e encaixando as peças. Os alunos que terminaram primeiro venceram o jogo. Depois da brincadeira, houve um debate e troca de conhecimento sobre o assunto exposto na aula.

Resultados e Discussão

Onde ocorreu o primeiro passo de ambientação, com professores, alunos, pessoal da cozinha e secretaria, onde foi relatado uma péssima estrutura e um bom funcionamento, dirigido pelo corpo docente e geral da escola.

Observou-se nas primeiras semanas, a horta da escola, que foi construída pelos próprios alunos, com uma visão diferenciada de aprender ciência fora da sala de aula, com a chegada dos estagiários do PIBID na escola, muitos alunos ficaram curiosos, agitados e empolgados querendo saber quem são essas novas pessoas na escola, porém nem faziam ideia que a partir daquele momento, a educação teria uma força fundamental em suas vidas, como meio de proporcionar uma educação para todos, as ferramentas anteriormente foram importantes na hora de passar ou transmitir o assunto abordado na aula, sua eficiência foi de excelente valor para os alunos que gostaram muito, além de aprender brincando, sem o tédio na sala de aula.

A ferramenta foi aplicada da seguinte forma, a sala foi dividida entre três grandes grupos. O primeiro grupo ficou com 11 alunos, o segundo com oito alunos e o terceiro também com oito alunos. A divisão foi realizada entre os próprios alunos, e os mesmos usaram o critério de afinidade ou convivências fora do âmbito escolar.

Cada grupo escolheu um componente para andar no pé de lata, e levar o material, até a

lixeira da cor correta, depois de colocar o material, pegou uma pergunta logo acima do lixeiro. Voltou para responder a pergunta, junto com o grupo, com direito a consultar o livro didático, e logo após responderem a primeira pergunta, tiveram a principal missão, de refazer o percurso três vezes em menos tempo.

Logo depois veio a segunda etapa da corrida, que muitos conhecem pelo jogo da velha, onde os grupos se enfrentaram, e ao mesmo tempo reconheceram a importância da Reciclagem e a Coleta Seletiva, que foi ensinada e transmitida de maneira correta de descartar o lixo e resíduos. No final da ferramenta teve o último desafio. O caça as palavras, confeccionados de materiais recicláveis (Figura 1).

A ludicidade chegou à atualidade com bastante impacto positivo como um meio diferenciado e eficaz na hora de transmitir o conhecimento para seus alunos, tendo em vista que as ferramentas aplicadas, ocorreu um grande impacto nos métodos de ensino e aprendizagem em ambas as partes, onde o professor aprende com o aluno através de debates e troca de conhecimento, onde os alunos aprendem com o professor quebrando paradigmas e aquela velha rotina de copiar e responder atividades no caderno.

Figura 1: Atividades lúdicas desenvolvidas para o conteúdo relacionado á coleta seletiva na Escola Estadual Antônio Vieira de Barros. Salgueiro/PE. A. Demonstração da equipe vencedora da corrida. B. Momento de consulta do livro didático; C. Segundo desafio da corrida da coleta seletiva; D . Momento de ajudar e comunhão entre os participantes da própria equipe; E. Ultimo desafio da corrida; F. Momentos de tensão para completar o desafio.

Fonte: Própria (2019).

Não é exagero afirmar que a educação tem um papel importante na formação da sociedade, Os docentes da atualidade vêm sofrendo com um grande impacto na educação, em relação a convivências, rebeldia e hábitos que os alunos levam da rua para a escola. A sociedade cai em cima da escola, obrigando e afirmando que o principal papel dela, é educar e formar jovens e adultos, porém não observam que a família tem a importante missão de auxiliar e acompanhar seus filhos, no dia-a-dia do seu cotidiano.

A pesquisa e uma forma qualitativa, na observação e participar a qualidade no ensino e aprendizagem dessas crianças, final dessas ferramentas sempre era realizado umas atividades escrita e oral para testar, se teve um bom desenvolvimento a ferramenta e o ensino, e se o conteúdo ficou fixado, depois que esses dados das atividades e dinâmicas foram coletados, pode-se comprovar e comparar que lúdico, e um meio de aula de bastante vigor.

A escola deixar muito a desejar no critério físico, como estrutura, salas de aulas, cozinha e secretaria. Sua estrutura não é a melhor, Porém isso não impediu e nem impedi que os alunos deixem de aprender, pois são motivados e instruídos para um ensino melhor, as ferramentas citadas logo acima, mostraram sua eficácia e resultados com grande impacto positivo no ensino, Pós a ludicidade e bastante eficiente como método de ensinar, nunca nós perguntamos, por que os alunos acham as aulas chatas, devemos quebrar grandes paradigmas tantos dos alunos e como um modo geral. Podemos criar feiras de ciências, Cantinho da ciência, e outros meios de mostrar o profundo dele, sem mesmo sair da escola, com experimentos e inovações conseguimos encantar e mostrar sua diversidade e beleza, como uma forma simples de brincar e aprender, isso sim e a ludicidade.

Conclusões

Levando-se em consideração, os fatos analisados e observados, pode-se concluir que a ludicidade através de seus meios, pode trazer melhorias para o ensino e a aprendizagem dos alunos. As ferramentas aplicadas comprovam nas escolas que a ludicidade pode surtir efeitos positivos, sem sair do contexto escolar.

Assim, as ações desenvolvidas pelo programa Pibid foi a peça chave, para que os estagiários entrassem nas escolas, e com todo respeito e admiração, mostraram um novo meio de ensinar.

Em virtude do que foi mencionado, a ludicidade deveria ser mais valorizada em todos os ângulos e sentidos, pois mostrou-se eficiente na hora transmitir conhecimento para os alunos.

Referências

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010, p.96.

CAMPIONI, E. **A contribuição da ludicidade na educação inclusiva**. Paraná, 2016, p. 16.

CARMO, C. P. DO. **A ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento**. São Paulo, 2017, P. 9.

CARMO, C. P. DO. **A ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento**. São Paulo, 2017, P. 10.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, 236p.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

RIBEIRO, E. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil**. Maranhão, 2016, p. 3.

SILVA, K. **A importância do lúdico no processo de alfabetização**. Paraná, 2013, p. 1.

SILVEIRA, A. **A prática de atividades lúdicas no PIBID: abordando a ciência por meio de uma gincana e do teatro**. Rio Grande Do Sul, 2014, p. 14.

TASSONI, E. C. M. **Afetividade e aprendizagem: a relação professor-aluno**. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPEd, 23., 2000, Caxambu. Anais... Caxambu: ANPEd, 2000. Disponível em: < [http://www .cursosavante.com.br/cursos/curso40/conteudo8232.PDF](http://www.cursosavante.com.br/cursos/curso40/conteudo8232.PDF)> Acesso em: 10 out. 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.