

Ludicidade: Instrumento de Motivação para Leitura e Interpretação de Texto no Ensino Médio

Adriana Alarcon Lomas¹
Ilma Marques Obando²

RESUMO: Esta pesquisa intitulada: Lucidade: Instrumento de Motivação para a Leitura e Interpretação de Texto no Ensino Médio, teve como objetivo principal apresentar os jogos e o uso do lúdico como forma de melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Foi realizada na turma do 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Marechal Rondon. A princípio apresentou-se o tema, explicando a importância da ludicidade dentro da sala de aula, foi utilizado a pesquisa ação e a abordagem qualitativa para o desenvolvimento deste trabalho, o método para a coleta de dados se deu através de oficinas e questionário. Para este estudo foi realizada uma dinâmica com o conto de Machado de Assis, percebeu-se uma grande dificuldade para interpretação do conto, visto que, a Literatura é um elemento considerado fundamental para a compreensão de quem somos, assim como essencial para a aquisição do conhecimento, aprimoramento das emoções, ela que penetra no íntimo da vida tornando-nos mais humanos. Com essa pesquisa foi possível observar que promover uma discussão, um desafio, instiga o conhecimento e o lúdico, e indo por esse caminho se pode adquirir bons resultados, para o ensino de leitura e interpretação de texto.

Palavra-chave: Ludicidade. Ensino Médio. Literatura.

RESUMEN: Esta investigación titulada: Lucidez: Instrumento de Motivación para la Lectura Interpretación de Textos en la Enseñanza Media, tuvo como objetivo principal presentar los juegos y el uso de la lúdica como una forma de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se llevó a cabo en la clase de 2º año de bachillerato de la Escola Estadual Marechal Rondon. En un primer momento se presentó el tema explicando la importancia de la lúdica dentro del aula, para el desarrollo de este trabajo se utilizó la investigación acción y un enfoque cualitativo, el método para la recolección de datos se dio a través de talleres. Para este estudio se realizó una dinámica con el cuento de Machado de Assis, se notó una gran dificultad para la interpretación del cuento, ya que la literatura es un elemento considerado fundamental para la comprensión de quiénes somos, así como esencial para la adquisición del conocimiento, potenciación de las emociones, penetra en lo más profundo de la vida haciéndonos más humanos. Con esta investigación, fue posible observar que promover una discusión, un desafío, incita al conocimiento y al juego, y así se pueden lograr buenos resultados para la enseñanza de la lectura y la interpretación de textos.

Palabra clave: alegría. Escuela Secundaria. Literatura.

¹ Acadêmica de Licenciatura em Letras na Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Centro de estudos Superiores de Tabatinga (CESTB), drikaalarcon30@outlook.com.br.

² Docente do curso de Letras no Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB, da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Mestre em Ciências e Meio Ambiente (UFPA).

1. INTRODUÇÃO

Este estudo foi realizado no Ensino Médio da Escola Estadual Marechal Rondon, com os alunos do 2º ano, o objetivo principal foi apresentar os jogos e o uso do lúdico como forma de melhorar o processo de ensino-aprendizagem. É importante a discussão sobre este tema, pois, ao consultar alguns exames nacionais e estaduais e até mesmo institucionais aplicados nas escolas, é possível observar que, a Educação Básica brasileira mostra uma certa carência no processo de leitura e compreensão de texto, principalmente, apresentada pela faixa de jovens que estão em uma caminhada de aprendizagem na etapa de Ensino Médio, naturalmente no ingresso ao Nível Superior ou até mesmo em exames de caráter classificatório.

Neste trabalho, também objetivou mostrar -se a importância da literatura no ensino médio, a relação entre o amor e a literatura, considerando a faixa etária dos discentes e a suas experiências, a incorporação dos textos literários nesse processo, envolvendo a criatividade e ludicidade como ferramentas indispensáveis para o ensino-aprendizagem e o despertar da imaginação. Tendo em vista que a maioria dos alunos tem dificuldade no desempenho da interpretação textual.

A escola tem o papel de inserir uma linguagem denominada culta, desenvolvida através de seus métodos de ensino e aprendizagem, para que o aluno possa entender o real sentido da leitura ao compreender o significado do texto e analisar de forma crítica e analítica. Como se sabe, o ensino lúdico é uma ação que possibilita uma experiência de (re) significar aquilo que foi ensinado e o que foi aprendido.

Para isso os docentes precisam lembrar e os discentes precisam conhecer quais são as eficiências e as eficácias do lúdico em sala de aula, para melhorar a qualidade no ensino de Língua Portuguesa, fazendo uso desse método em diversos gêneros literários, levando em conta que a leitura é a principal forma para informação e aquisição de conhecimento.

Para a construção deste estudo usou-se a pesquisa qualitativa na qual foram coletados dados dos alunos e analisados, descobriu-se de onde vem a carência desses alunos no procedimento de interpretação e leitura nas aulas de Língua Portuguesa. Partindo desse ponto, foi aplicado um conto de Machado de Assis, a Cartomante.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A LIMITAÇÃO DA INTERPRETAÇÃO DE TEXTO E LEITURA

Atualmente a Educação Básica brasileira enfrenta uma situação crítica, é cada vez mais frequente entre os estudantes ler e não entender, ter dificuldades de comentar o que leu, não conseguir expor sua opinião sobre filmes, músicas e, principalmente, nos textos lidos em sala de aula, na qual a formação dos alunos tem sido precária, no que diz respeito a qualificação na prática de desenvolvimento da aprendizagem da Língua Portuguesa. Por isso é necessário entender “a leitura que é o processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de compreensão e interpretação do texto, a partir de seu conhecimento sobre o assunto [...]” Koch (2015, p. 12).

Segundo Freire (1996) é necessário criar em nossa prática docente a virtude da coerência, sem deixar descartar que a experiência discente é fundamental para a futura prática docente. E assim, prepara-se os alunos para exercer a mesma autoridade de docente, se não houver criticidade sobre as ações vivenciadas. Paulo Freire mostra a pretensão que este estudo pode auxiliar os pesquisadores a repensar a problemática encontrada nas escolas, direcionado para a necessidade de uma correção das aulas aplicadas pelo professor. Assim como o uso de sua metodologia ao passar para o aluno o ensino da disciplina de português, que vai além do básico, como por exemplo a gramática.

É notório que a leitura e interpretação textual têm sido cada vez mais posta em segundo plano pelos educandos, seja pela ausência de projetos e métodos que estimulem o processo ensino-aprendizagem, ou pelo desinteresse da maioria.

De acordo com o documento Orientações Curriculares para o Ensino Médio (Brasil, 2008) “todo aluno deve terminar a Educação Básica com capacidade de ler/interpretar textos de maneira crítica e escrever de forma a alcançar nessa escrita os objetivos dos discursos empregados”. Consequentemente, o aluno necessita de mais suportes nos processos de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, pois a necessidade que o aluno encontra ao ler e compreender textos, pode estar ligada a diversos fatores que se relacionam com a ausência de um trabalho específico para esta problemática.

A falta de compreensão de um conceito ou significado de uma palavra que não esteja presente no cotidiano do aluno, bem como, o desuso atual de estudar o dicionário de Língua Portuguesa pode contribuir de forma direta para o crescimento dessa carência em que a maioria das escolas tem enfrentado, principalmente, nos anos de formação do Ensino Médio, onde o aluno deve fazer uma boa interpretação textual posterior.

Compreender a língua é saber avaliar e interpretar o ato interlocutivo, julgar, tomar uma posição consciente e responsável pelo que se fala/escreve. Toda fala/escrita é histórica e socialmente situada, sua atualização demanda uma ética. Onde se aprende isso? A experiência escolar é necessária, mais, deve ser uma necessidade sentida pelo próprio aluno (PCN, 2000, p, 22).

Entretanto, para que isso aconteça, faz-se necessário que alguém ofereça este espaço em sala de aula, tomar a linguagem como atividade discursiva, uma prática constante de textos orais e leitura de textos escritos, mostrar o prazer da leitura, uma vez que nem sempre os alunos da Educação Básica têm pais leitores, o que é um diferencial no incentivo para que as crianças e jovens gostem de ler e escrever. É necessário que haja uma parceria entre o professor e o aluno para que juntos possam trabalhar essa deficiência encontrada na sala de aula. Porém, não é somente nas aulas de Português que isso deve ser trabalhado, há uma grande importância da contribuição das outras disciplinas para a melhoria dessa compreensão e interpretação textual. Freire (1996, p.96) traz sua contribuição afirmando que:

O bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento de seu pensamento. Sua aula é assim, um desafio e não uma “cantiga de ninar”. Seus alunos cansam, não dormem. Cansam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas.

Conforme Flôres e Pereira (2000), “apesar das dificuldades, todos aqueles que amam ler continuam a ter a firme convicção de que a familiaridade com o texto escrito é indispensável para que alguém possa vir a gostar da leitura”. Atualmente, o gosto pela leitura de maneira tradicional em livros e bibliotecas tem deixado a desejar. A tecnologia avança a cada dia e traz com ela seus aspectos positivos e negativos, onde nos dias de hoje é raro um aluno pegar um livro para ler de maneira espontânea. De acordo com Solé (1998)

Saber ler, isto é, compreender e interpretar textos escritos de diversos tipos com diferentes intenções e objetivos contribui de forma decisiva para autonomia das pessoas, na medida em que a leitura é um instrumento necessário para nos inserirmos de forma concreta nas atividades de uma sociedade letrada. (SOLÉ, 1998, p. 23).

Portanto, cabe ao professor enfrentar sua obrigação de planejar e trabalhar suas aulas, usar uma metodologia didática inovadora que desperte em seus alunos o interesse de pensar, debater, criticar, dialogar e expor opiniões, para que posteriormente, ele use essas direções como estratégias de produção de texto. É importante destacar que o papel do educador, é despertar no aluno uma visão mais ampla do significativo que a interpretação textual é a base fundamental da escrita. De acordo com Haydt, (1995, p. 87) “na relação professor-aluno, o diálogo é fundamental. A atitude dialógica no processo ensino-aprendizagem é aquela que parte de uma questão problematizada, para desencadear o diálogo, no qual o professor transmite o que sabe, aproveitando os conhecimentos prévios e as experiências, anteriores do aluno”. Ou seja, é de suma importância a relação participativa de diálogos entre o professor e

o aluno, assim o professor transfere o que sabe, conhece o aluno, facilita o ensino-aprendizagem e a prática de uma interação entre ambos.

O processo de leitura é amplo e complexo; é um seguimento de compreensão, que permite entender o mundo a partir de uma própria característica: em que sua capacidade de interação com o outro seja através das palavras, que por sua vez estão sempre submetidas a um contexto. Souza (1992, p.22) afirma que:

Leitura é, basicamente, o ato de perceber e atribuir significados através de uma conjunção de fatores pessoais com o momento e o lugar, com as circunstâncias. Ler é interpretar uma percepção sob as influências de um determinado contexto. Esse processo leva o indivíduo a uma compreensão particular da realidade.

O desafio da leitura é uma dificuldade a ser fragmentado, a partir do Ensino Básico, a criança vê na escola uma forma de alcançar seu principal objetivo: ler e escrever. A partir de então, a junção das sílabas e a descoberta das palavras, traz ao pequeno aluno a conquista da sua primeira leitura. Deve-se realizar o aperfeiçoamento da leitura de um texto, e despertar a curiosidade através do livro, “como o leitor poderá deduzir, o controle da compreensão é um requisito essencial para ler eficazmente, pois se não entrássemos em estado de alerta quando não entendêssemos a mensagem de um texto[...]” (SOLÉ, 1998, P. 41)

A busca contínua pela leitura, possibilita ao aluno ir além do significado das palavras, traz a ele também a compressão e interpretação mais profunda do texto. É através da leitura que o aluno colherá informações e passará adquirir conhecimentos no qual servirá de base para posteriormente produzir uma dissertação.

2.2. A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO DE MOTIVAÇÃO NA LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

As atividades de lúdicas, sejam elas quais forem, brinquedos, jogos ou até mesmo brincadeiras, proporcionam um interesse em crianças, adolescentes e adultos. O ato de entreter-se em brincadeiras faz parte da natureza do ser humano, fazendo com que aconteça uma interação entre o ser e a vontade de buscar o que acha impossível.

A palavra Lúdico vem do latim *Ludus*, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. A partir desse conceito de ludicidade pode-se então identificar que trata de embasamento de práticas e dinâmicas utilizadas por professores como método de ensino. A ludicidade é instrumento que usa de jogos didáticos e outras práticas, como forma de aprendizagem em sala de aula. “A ludicidade não se delimita apenas aos jogos, as brincadeiras e aos brinquedos, ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual” (CARMO; VEIGA; CINTRA e LIMA, 2017, p. 2).

Esse conceito vai além de apenas jogos ou brincadeira, pois funciona como um instrumento completo para o ensino em que se pode complementá-las para os aspectos de conteúdo envolvendo alunos.

Por conta disso verifica-se os conceitos da Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, Capítulo II, Artigo 16 que diz no inciso IV- “Brincar, praticar esportes e divertir-se”. Em que nesse artigo o documento recomenda que todas as crianças devem desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. A maioria das pessoas, em especial pais e professores são responsáveis em promover o exercício desse direito. Com isso, tanto com a preparação didática, quanto o uso do lúdico podem firmar a identidade e conceitos da leitura e interpretação de texto.

Além dessas ideias, pode-se focar em também Bertolucci Ott que vê “A escola atual é efetivamente uma escola em crise. Em crise não apenas porque não corresponde às necessidades do estudante brasileiro, mas também porque não está em coerência com a teoria educacional que justifique sua atuação” (CANDAUI org., 2002, p. 66), ou seja, expressamente atividades de manipulação de entretenimento e didática funcional que possa fornecer aos alunos um campo mais homogêneo que complete e que funcione melhor para as duas partes, ora do professor, ora do aluno.

Portanto, “É por meio das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, aprendem que existem regras a serem respeitadas, se colocam no lugar do outro e expõem as relações do seu cotidiano” (CARMO VEIGA; CINTRA e LIMA, 2017, p. 2). Isso faz com que se entenda que o jogo ou prática da dinâmica é muito mais proveitosa e funcional na perspectiva didática de sala de aula. Com isso pode-se perceber também que:

O lúdico, propriamente dito, é a ação, dinâmica de como se joga ou como se brinca. Para compreendermos essa afirmação, pensemos que a tomada de posse de um brinquedo, por si, não determina o lúdico, mas a sua ação. Num tabuleiro de xadrez, ou de dama por exemplo, o que determina o lúdico é a ação, o ato de jogar, de mexer as peças, de atacar e de ser atacado. Ao se utilizar objetos como uma boneca, uma casinha ou um carrinho, o que interessa é o ato de brincar, de manipular esses objetos colocando em evidenciar seu corpo e sua imaginação. (ALMEIDA, 2007 p. 20).

Assim, ao se usar disso como estratégia, os jogos e as brincadeira, não se pode perder a noção de que, no caso, trata-se de jovens e adolescentes que estarão trabalhando, essas funções lúdicas. Ainda se pode pensar que “Convencionou-se pensar o lúdico com necessidade, direito e privilégio exclusivo das crianças e, frequentemente, é associado satisfação gratuitos” (ALMEIDA, 2007 p. 15). Ou seja, apesar desse argumento dele pode-se perceber que com o passar dos anos que os discentes adolescentes têm se interessados

também pelo movimento lúdico que é pregado nas salas de aula, pois é de caráter humano essa visão desde o primórdio.

“Ao criar um jogo entre o real e o imaginário, o homem primitivo buscava explicar a existência do mundo e sua própria existência” (ANTUNES; CORDEIRO; VASCONCELO, 2002 p. 3). Por isso que não apenas as crianças, mas também os pré-adolescente e os adolescentes se sentem motivados por práticas lúdicas dentro do contexto escolar.

Propiciar aos futuros profissionais da área de educação infantil o conhecimento sobre a realidade lúdica no universo da criança em idade escolar, seus interesses e necessidades, comportamento, dificuldades, enfocando paralelamente o jogo como um recurso pedagógico que favoreça o processo de ensino aprendizagem dos educandos (CIPRIANO, MOREIRA 2017. p.2).

O trabalho lúdico no Ensino no Básico, pode ser percebido através dos inúmeros jogos propostos em sala de aula alfabetizam na linguagem das crianças, ora essa prática pode ser usada com finalidade cognitiva, ora pode ser usada como ensino avançado. Apesar desses métodos serem usados mais dentro de ensinos de Arte e Educação Física. Como afirma a nossa BNCC 2008 “para o Ensino Fundamental, a Educação Física procurou garantir às estudantes oportunidades de compreensão, apreciação e produção de brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura” (p. 483).

Ou seja, “Em todas as disciplinas escolares é possível desenvolver atividades com jogos e brincadeiras, que auxiliam a criança na transposição entre a língua oral e a escrita.” (SOUZA, 1996. p.13). A partir desses rudimentos pode-se verificar que a ludicidade é um estudo voltado para toda a área de ensino, pois vale ressaltar que se deve garantir aos alunos mais estímulo e diversão. Fundamentar-se á ideias de leitura e Interpretação de Texto.

2.2.1. Estratégia da Leitura e Interpretação de Texto

Para embarcar propriamente nesse contexto precisa-se firmar a seguinte ideia:

Ao pôr em prática, em larga escala, os ideais humanistas do Renascimento, o século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos, nomeadamente com o avanço dos estudos matemáticos, Leibniz permite que uma nova visão de jogo seja resgatada provocando uma reavaliação intelectual do jogo. Multiplicam-se, assim, jogos de leitura, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas da História, de Geografia, de Moral, de Religião, entre outras. (PEREIRA, SANTOS, 2003, p.19)

Com esse conceito pode-se tornar firme as ideias de que o uso da Leitura e Interpretação de texto permitem usar a ludicidade como funcionalidade em sala de aula, para

que seu uso seja provido de uma nova identidade metodológica. Assim pode-se incluí-la também nas aulas de Língua Portuguesa.

Considera-se que a analogia do processo de ensino nas aulas de Leitura e Interpretação de texto ainda está vaga em relação a novas ideias, ou seja, há uma necessidade de novos conceitos criativos na docência. Os diferenciais da realidade dos alunos dentro de sala de aula, podem afetar como método de despertar o interesse se assim acontecer nas aulas de Língua Portuguesa. Quando a dinâmica acontece através desse mesmo despertar, ou seja, um modo de fazer com que o jogo (brincadeira) afete inteiramente os grupos escolares.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Ensinar Português não remete apenas em aplicação de conteúdo no quadro branco mais também como processo de estimulação “Para isso se faz necessário saber, antes, no que consiste a prática de sala de aula, sobretudo, a de Língua Portuguesa, de forma que seja passível pensar-se em mudança, adequações, sugestões plausíveis.” (COSTA, 2008 p. 27), a precisão conforme esse conceito mostra que o ensino da língua portuguesa está apto para mudanças de estratégia de ensino, pensando nisso, resolveu-se aplicar esse estudo para alunos do 2º ano Ensino Médio da Escola Estadual Marechal Rondon, do turno matutino na prática de leitura e interpretação de texto, visto antes nas aulas de estágio, a dificuldade que está turma apresentava com relação a esta prática.

Vale ressaltar que a produção dessas aulas, foi construída durante a pandemia de 2021, que teve seu início em 2020, por conta disso os alunos foram afastados da escola atendendo aos decretos estaduais. Por motivo da situação que vive o mundo, uma pandemia em consequência da Covid-19, a turma foi dividida em dois grupos A e B, realizava as aulas em dias diferentes como protocolo de saúde, por isso que se fez necessário uma nova abordagem.

Para esse estudo foi utilizado o método da pesquisa qualitativa com questões específicas sobre os textos proposto (Contos de Machado de Assis, “A cartomante”) criou-se um jogo de perguntas, foi proposto aos alunos explicações sobre o texto.

A quantidade de alunos foi razoável devido ao forjamento da lúdica que foi aplicada, a turma por possuir treze alunos, a cada dia, foi separada em duas equipes, em que se percebeu fundamental a divisão, por conta das discussões, pois, a divisão de discurso pode transformar a aula em um espaço adequado para a prática da aula, tornando assim divertido e completo.

Apesar de muitas pesquisas realizadas sobre este tema, pouco é solucionado como metodologias que desperte o interesse dos discentes, portanto, é preciso criar instrumentos que ocasionem animação e diversão nas práticas da leitura e interpretação de texto, como é o caso do lúdico. A partir de então foram selecionados os jogos para a turma com aplicação da dinâmica, que foi aplicada em dois dias para a mesma turma, e apresentado aos alunos o tema e objetivo.

3.1 PRIMEIRO DIA DE AULA

O primeiro dia iniciou com a explanação do tema a ser trabalhado aos alunos, e os objetivos da pesquisa, em seguida foi aplicado o conto, onde a turma possuía treze alunos, e foram separados em duas equipes, depois de lerem o conto, iniciou-se o “jogo de perguntas”, cada equipe tinha que retirar uma numeração com as perguntas. O grupo um, teve o maior desempenho para responder as perguntas, conseguiu fazer uma boa interpretação do texto. O Grupo dois encontrou mais dificuldade para responder as perguntas, não conseguindo assim fazer uma boa interpretação do conto.

3.2 SEGUNDO DIA DE AULA

No segundo dia de aula, novamente foi explanado o tema a ser trabalhado aos alunos, com o conto de Machado de Assis, “A Cartomante,” utilizou-se as mesmas perguntas e objetivo do jogo, já no segundo dia a turma encontrava-se com onze alunos, a turma novamente foi separada em duas equipes. Com esse jogo foi percebido a dificuldade das duas equipes, na hora de fazer uma interpretação sobre os personagens do conto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

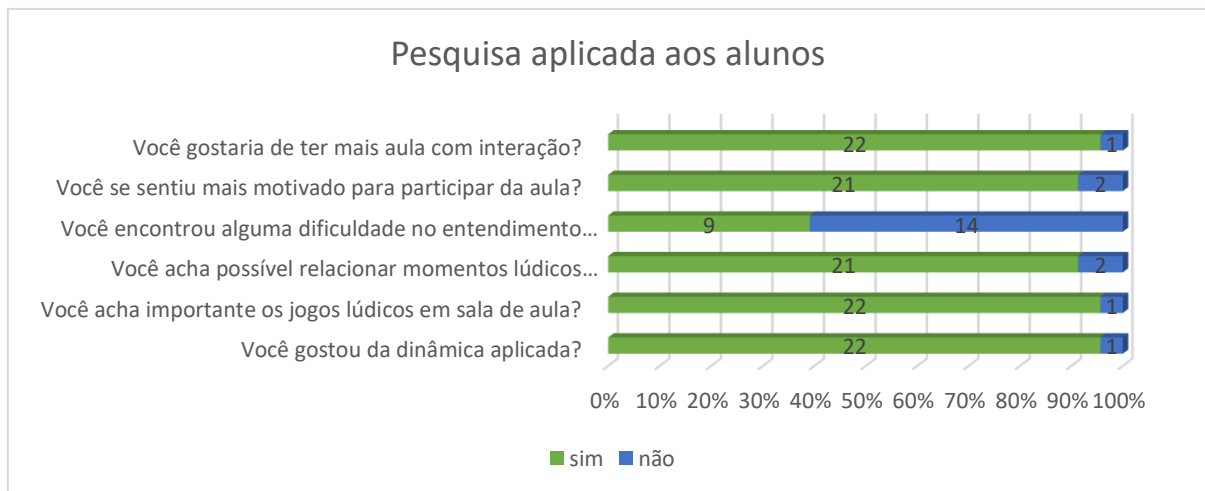
O estudo foi aplicado na Escola Marechal Rondon, na turma do 2º ano do Ensino Médio com as atividades, durante a primeira aula pode-se observar que o desempenho e a participação dos alunos foram positivos e que aceitaram participar da dinâmica, como já foi mencionado houve a explanação do tema e os trabalhos aos alunos, explicou-se os objetivos da pesquisa, para desse modo fosse aplicada a atividade sobre o conto “A cartomante” de Machado de Assis.

Foi observado a vontade em participar da aula, na qual foi mostrado a eles o que seria a “Ludicidade”, como funcionava o conceito, por isso que foi percebido que por fazerem parte do Ensino Médio, eles pré-adolescente e adolescentes, pela falta da aplicação ludicidade em aulas de Língua Portuguesa, esta mostrou-se a eles extremamente interessante, depois de lerem o conto, iniciou-se o “jogo de perguntas”, cada equipe pode trabalhar a interpretação, como meio de lúdico foi possível observar que a teve grande aceitação e finalidade, pois os alunos

estavam conscientes sobre a apresentação abordada e que os contos foram estreitamente funcional na hora de interpretar os textos.

Entretanto, foi aplicada uma breve pesquisa, composta por 6 (seis) perguntas, com respostas simples de sim e não, aplicadas a 23 alunos, na figura 01, podemos observar as respostas, e perceber, o quanto foi interessante para eles uma aula lúdica, que fez despertar o interesse da maioria.

Figura 01



Fonte: LOMAS, Adriana Alarcon

Ao observar a questão 01, no gráfico pode-se verificar as respostas dos alunos em relação a uma pesquisa, aplicada após a exposição da aula lúdica. Na primeira questão percebe-se que a maioria dos alunos, sim, gostariam de uma aula com mais interação, ou seja, uma aula mais dinâmica chama atenção dos alunos, e os fazem sentir interesse em aprender, em participar, fugindo então da velha dinâmica do livro ou quadro branco. Logo isso gera uma motivação para participação dentro da sala de aula, como foi questionado na segunda pergunta, pois o aluno se sente a vontade para dialogar com o professor, não apenas em ouvir, e sim interagir de forma dinâmica, gerando assim uma aprendizagem significativa de interação entre professor e alunos.

Porém, como se apresenta no gráfico, 39% dos alunos quando questionados sobre a pergunta “Você encontrou dificuldades no entendimento da atividade?” alguns se mostraram confusos sobre o tema e algumas práticas, pois, como foi apresentado nos dados os alunos tiveram essa resposta, por conta de pouco está presente a ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa.

Como observado na figura 01 a pesquisa quantitativa teve suas funcionalidades, pois tivemos 90% dos alunos gostaram da dinâmica e isso se mostrou satisfatório com que foi

buscado para conquistar com os alunos exatamente as suas garantias de que a aplicação da ludicidade é possível nas aulas de Língua Portuguesa e especificamente no Ensino Médio.

Ainda foi ressaltado que boa parte dos alunos gostaria de ter mais experiências como essas nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura, exatamente por trata-se de uma disciplina curricular complexa no aprendizado, por conta disso para os alunos deveria ser mais vezes ou regular casos lúdicos e dinâmicos para acontecer no momento de passar os conteúdos da disciplina.

Por fim, essa aplicação foi de grande valia para a busca de melhoria para campo das metodologias e práticas de ensino, o professor pode aplicar em futuros projetos de aplicação de conteúdos nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura, focando principalmente na disciplina e a sua importância dentro da grade escolar. Se pode acrescentar que por conta da autonomia do professor gera dentro de sala de aula um clima mais agradável para ser trabalhado os teores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebeu-se ao longo da pesquisa, que o lúdico transforma qualquer aula em um projeto de ensino aprendizagem, porque consegue atingir e envolver um todo e dar ao aluno voz para expor seu entendimento, desde o aluno mais extrovertido até o mais tímido e que o processo de socialização se dá de forma que não haja o melhor ou o pior. “Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas, mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. (Carlos Drummond de Andrade).

Como foi exposto, atividades lúdicas são fundamentais, para o desenvolvimento de uma boa formação, tanto no Ensino Fundamental, ou, Médio, é importante renovação dentro da sala de aula, o lúdico contribui para formação de cidadão autônomos, capazes de pensar, de agir, e compreender o mundo com um novo olhar.

Compreendeu-se também que há um comprometimento do professor em realizar essas atividades para que os alunos entendam o valor do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa e para a formação de um conhecimento. Aceitar o desafio de procurar introduzir, investigar, formar a prática docente e adequar o conteúdo escolar com o objetivo de auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Assim então o professor assume o papel construtor de um circuito que facilita a aprendizagem com base da ludicidade e seus domínios, afetivo, social, perceptivo e cognitivo.

Reinventando-se, mas, tendo em mente o seu espaço e tempo na sala de aula, para que seja possível essa elaboração.

Após a aplicação desse estudo, com os alunos do 2º ano do Ensino Médio, da Escola Estadual Marechal Rondon, concluiu-se que os alunos do Ensino Médio que participaram das atividades, aplicadas na sala de aula mostraram-se satisfeitos com a metodologia em função da ludicidade proposta em todas as atividades.

O hábito da leitura é um processo longo, que deve ser criado a partir da infância, e quando o aluno vai à escola, e não tem esse hábito, cabe aos pais e aos professores criar e incentivar o interesse do aluno, no entanto é dado mais valor à gramática. Por isso o professor deve ser sensível ao lado literário, pois a literatura é de grande importância para a sociedade, não deixando de lado a parte gramatical, mas, aperfeiçoando e desenvolvendo o seu senso crítico através da leitura, fazendo uma reflexão sobre a realidade.

Espera-se que este estudo venha contribuir para uma nova abordagem de ensino da leitura dentro da sala de aula, ampliando-se não somente a forma como o aluno lê e interpreta textos, livros, ou qualquer gênero dissertativo, mas, possa despertar a vontade e o gosto pela leitura. Nesta perspectiva, a literatura é de grande importância para a sociedade, pois, além de prazerosa, contribui para o enriquecimento intelectual e cultural de cada leitor, e quando não se tem esse incentivo na infância, o professor do Ensino Fundamental ou Médio, deve adaptar-se para que o aluno desenvolva o hábito de ler por prazer.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de; **Língua Portuguesa e Ludicidade: Ensinar Brincando não é brincar de ensinar**, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo 2007.

ANTUNES, Ciro Carlos; CORDEIRO, Ana Antunes; VASCONCELO, Vanessa Nascimento, **O Lúdico Como Ferramenta Didática E O Seu Uso No Ensino De Língua Portuguesa**, 2002

BRASIL. **Ministério da Saúde, Ministério da Criança. Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, 1991.

BRASIL, Ministério da Educação, **Base Nacional Comum Curricular**, Educação é a base, 2017.

BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias/ Secretaria de Educação Básica – 2008.**

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias/ Secretaria de Educação Básica**– 2000.

CARMO, Carliani Portela do; VEIGA, Elaine Cristina Freitas; LIMA, Sarah da Silvia Corrêa; CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra; **A Ludicidade na educação infantil: Aprendizagem E Desenvolvimento**, Eixo – Educação e Infância, 2017.

CIPRIANO, Laudinéia do Socorro; MOREIRA, Elisângela, **A Importância Da Ludicidade Para O Desenvolvimento Da Psicomotricidade Na Pratica Dos Profissionais Da Educação Infantil**, V. 1, Paraná, 2017.

COSTA, Andréa Volante, **o lúdico na sala de aula nas aulas de Língua Portuguesa no Fundamental II**, /Andréa Volante Costa; Orientação Idméa Semeghini-Siqueira. São Paulo: s.n., 2008.

FLÔRES, C. O. & PEREIRA, V. **O grau dez da leitura**. Série didática: Porto Alegre: WS, Editor, 2000.

FREIRE, Paulo (1996). **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. São Paulo-SP: Paz e terra, 25 ed, 2002.

HAYDT, Regina Célia. **Curso de didática geral**. 25 ed. São Paulo: Ática, 1995.

KOCH, Ingeodore Villaça, **Ler e Compreender: os sentidos do texto**, -3 ed. – São Paulo, Contexto, 2015

PEREIRA, Aldeídes Gomes ; SANTOS, Edlauva Oliveira dos, **A Ludicidade Como Recurso Pedagógico Para A Aprendizagem Da Leitura E Da Escrita**, 2003.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**; trad. Claudia Schilling, -6. ed.- Porto alegre: Artes médicas, 1998.

SOUZA, Renata Junqueira de. **Narrativas Infantis: a literatura que as crianças gostam**. Bauru: USC, 1992.

