

**AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE FLEXIBILIDADE NO PROCESSO DE  
ENSINO APRENDIZAGEM**

**Autora: Josiane Pacheco de Souza**  
**Orientadora: prof<sup>a</sup>. Esp. Tatiane Ferreira Garcia**

**JUINA - MT**  
**2013**

**AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**  
**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE FLEXIBILIDADE NO PROCESSO DE  
ENSINO APRENDIZAGEM**

**Autora: Josiane Pacheco de Souza**

**Orientadora: prof<sup>a</sup>. Esp. Tatiane Ferreira Garcia**

*“Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado ao Programa de Graduação em Pedagogia do Instituto Superior de Educação da AJES, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia”.*

**JUÍNA/2013AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO  
JURUENA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof<sup>a</sup>. Esp. Helena Lopes Bruno**

---

**Prof<sup>a</sup>. Esp. Sandra Jung de Mattos**

---

**Prof<sup>a</sup>. Esp. Tatiane Ferreira Garcia  
ORIENTADORA**

## **AGRADECIMENTO**

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pai que sempre esteve presente em minha vida, guiando meus passos, dando-me força e coragem para nunca desistir dos meus ideais. Obrigada, senhor por todas as bênçãos derramadas sobre mim.

Quero imensamente agradecer a minha família por todo incentivo e apoio que sempre me deram no decorrer desses anos. Dando-me palavras de otimismo e coragem, principalmente, nos momentos mais difíceis.

Agradeço ao meu grande amor Davi Lima Apolinário pelo apoio carinho e dedicação que sempre têm me dado com o privilégio de sua companhia fortalecendo-me, dando-me coragem e perseverança em minha caminhada no enfrentamento de meus medos e anseios na busca incessante de conhecimento.

Agradeço a minha orientadora Prof<sup>ª</sup>. Esp. Tatiane Ferreira Garcia por ter me orientado com otimismo, dedicação, incentivo, apoio e paciência. Sua atitude motivou-me muito na realização deste trabalho de conclusão de curso.

Agradeço as demais componentes de minha banca examinadora, Prof<sup>ª</sup>. Esp. Helena Lopes Bruno e Prof<sup>ª</sup>. Esp. Sandra Jung de Mattos que fizeram parte de minha formação em pedagogia, cada com seu jeito de ser e ensinar mostrou-me que ser professor é muito mais que ensinar é poder compartilhar novas experiências em um mundo em que se aprende e ensina ao mesmo tempo.

Agradeço a todos os demais professores que contribuíram em minha formação e que me ensinaram a acreditar no meu potencial.

Também quero agradecer, as minhas colegas e amigas de sala pela companhia a amizade e os conselhos bons que me ajudaram a crescer no aprendizado.

A todos vocês, meus sinceros e humildes agradecimentos.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho especialmente a Deus por ter me dado à honra de conseguir realizar mais uma conquista em minha vida.

A minha querida família, aos meus pais José Pacheco de Souza e Laura de Fátima de Souza, que não pouparam esforços para manter-me na faculdade, não foi nada fácil, pois passamos por momentos turbulentos nesta caminhada, mas com o amor, carinho e dedicação tornaram-se possível vencermos mais uma etapa. As minhas irmãs Jessica Luana e Jaine pela amizade e palavras de otimismo. Ao meu irmão Leones pelo seu apoio carinho.

## EPÍGRAFE

*“Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência”.*

*Luckesi*

## RESUMO

A presente monografia discorre sobre o lúdico como recurso metodológico de ensino e aprendizagem nas séries do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Sabendo-se que, a ludicidade sempre esteve presente na vida do ser humano contribuindo em seu desenvolvimento pessoal desde os primórdios passando pelos períodos históricos até os dias atuais, tendo importância e significado de acordo com o desenvolvimento cultural de cada época. Reconhecendo as contribuições do lúdico na vida de cada indivíduo no seu processo de formação nosso objetivo visa verificar as contribuições que o lúdico possibilita no desenvolvimento da criança na aquisição de novos conhecimentos por intermédio das atividades lúdicas diárias fora e dentro de sala de aula mais especificamente o primeiro ano do ensino fundamental, período em que a criança se depara com uma nova realidade onde os jogos, brinquedos e brincadeiras são reduzidos para dar espaço a um novo método de ensino. Pois é sabido que durante muito tempo o lúdico no ambiente escolar tem sido desprezado devido à falta de preparo de vários educadores e a desvalorização por parte dos educadores e pais de alunos que não reconhecem a real importância do lúdico como recurso metodológico do ensino aprendizagem. Sabe-se que a criança ao mesmo tempo em que ela brinca se desenvolve no contato com o concreto: jogos, brinquedos e brincadeiras. Optamos por desenvolver uma pesquisa mais aprofundada em relação às atividades lúdicas em função da aprendizagem no ambiente escolar. Esta pesquisa dá ênfase a importância do lúdico com a criança procurando estabelecer o espaço e meio como forma lúdica de aprendizado. Esse trabalho reúne ideias de como a ludicidade faz-se necessário no ambiente escolar, não só nos momentos do recreio ou em tempo livre para brincar, mas no processo de ensino e aprendizagem em determinados conteúdos. Através dessas experiências com recursos didáticos o educador estará promovendo um aprendizado com resultados satisfatórios, tornando as aulas mais agradáveis estimulando a percepção, sentimentos e um autoconhecimento da criança sobre si e seu meio, conservando uma ligação direta com as descobertas e o prazer que a mesma proporciona.

**Palavras chave:** Lúdico. Jogos Pedagógicos. Brincadeiras. Ensino Aprendizagem.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Evolução Humana .....	11
<b>Figura 02:</b> Pinturas Rupestres .....	12
<b>Figura 03:</b> Jogos Infantis (1560) – Brueghel .....	17
<b>Figura 04:</b> Crianças Brincando 1957.....	18
<b>Figura 05:</b> Alunos jogando com o jogo da memória.....	45
<b>Figura 06:</b> Alunos pulando corda.....	47

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO I.....	11
1 A CONTEXTUALIZAÇÃO DO LÚDICO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE.....	11
1.2 PRÉ-HISTÓRIA.....	11
1.3 IDADE ANTIGA.....	13
1.4 IDADE MÉDIA.....	15
1.5 IDADE MODERNA.....	16
1.6 IDADE CONTEMPORÂNEA.....	18
CAPÍTULO II.....	20
2 METODOLOGIA.....	20
CAPÍTULO III.....	23
3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR.....	23
3.1 A LUDICIDADE EM SALA DE AULA: DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES.....	28
3.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO APRENDIZAGEM.....	30
3.3 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: EM DIREÇÃO AO APRENDIZADO.....	33
3.4 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES DOS ALUNOS NO ENSINO APRENDIZAGEM.....	35
CAPÍTULO IV.....	37
4 PESQUISA A CAMPO: RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS.....	37
4.1 ESTRUTURAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DO QUESTIONÁRIO.....	38
4.2 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS COM OS ALUNOS.....	43
CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS.....	51
ANEXOS.....	55

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho proporciona-se a importância do lúdico na vida do ser humano. E sua utilização como recurso metodológico de ensino e aprendizagem nas séries iniciais. Nosso principal objetivo é saber quais foram as contribuições e desafios na inserção do lúdico no ambiente escolar visando um ensino aprendido dinâmico e divertido.

No primeiro capítulo realizou-se um breve levantamento histórico contextualizando a ludicidade nos diferentes povos desde a pré-história aos dias atuais. Buscando-se assim mostrar que desde sempre o lúdico esteve presente sendo indispensável na formação dos indivíduos.

Já no segundo capítulo mostram-se os procedimentos metodológicos da pesquisa que partiu de levantamentos teóricos em livros, artigos e revistas. A pesquisa a campo que foi realizada na Escola estadual Marechal Rondon localizada no Setor Industrial em Juína – MT, entrevistando professoras do ensino fundamental do 1º ao 5º ano para saber sobre suas opiniões no uso de atividades lúdicas e como elas trabalham incluindo a ludicidade nos métodos de ensino. Também aplicamos o jogo da memória aos alunos do 1º ano do ensino fundamental, além de observação de brincadeiras no pátio da escola.

No terceiro capítulo procura-se comprovar por que se faz necessário explorar a ludicidade no ambiente escolar. Aulas lúdicas é uma estratégia metodológica eficiente no processo de ensino e aprendizagem principalmente nas séries iniciais porque é o momento em que a criança está desenvolvendo sua personalidade, seu cognitivo e coordenação motora. Porém nem sempre os professores desenvolvem com seus alunos, atividades lúdicas na inserção de novos conhecimentos. Espera-se com essa pesquisa mostrar a importância de trabalhar com métodos de ensino que possa deixar os alunos mais animados e felizes no momento da aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras aos poucos passaram a fazer parte das atividades educacionais, por ser consideradas saudáveis e educativas. Teóricos como Piaget, Vigotsky e tantos outros estudiosos têm mostrado vários benefícios que o lúdico proporciona ao ser humano. Por meio do lúdico o educando tem condições de manipular os jogos desenvolvendo a concentração, raciocínio lógico,

imaginação, atenção, organização de regras estabelecidas no jogo e várias atividades do dia-a-dia.

E no capítulo quatro apresentam-se os resultados e análise da pesquisa a campo realizado na escola nos dias seis, treze, quatorze e dezesseis de maio de dois mil e treze, com alunos e professores.

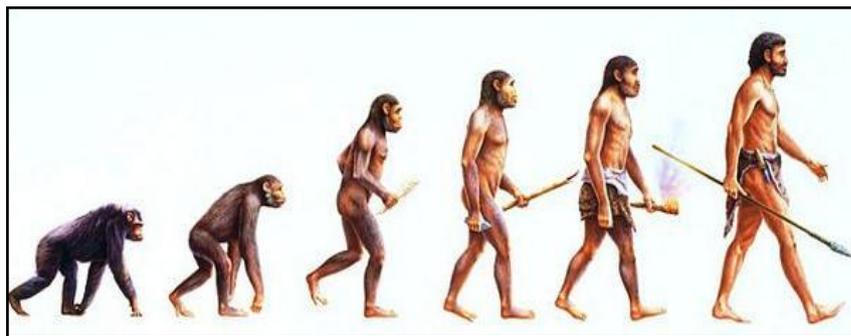
## CAPÍTULO I

### 1 A CONTEXTUALIZAÇÃO DO LÚDICO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

O surgimento dos seres humanos e suas atividades lúdicas vêm passando pelos períodos da história da humanidade, desde a pré-história até a atualidade, que conheceremos por meio dos registros deixados pelos nossos antepassados.

Contudo, a origem da humanidade ainda hoje é polêmica, opiniões se dividem entre a ciência e a crença. Entretanto, devido aos achados arqueológicos a história da humanidade vai sendo desvendada, expondo-se toda a evolução do ser humano no decorrer da história.

Observe a figura abaixo:



**Figura 01:** Evolução humana  
**Fonte:** Revista Veja

Segundo Figueira (2005, p.8) “grande parte dos estudiosos de hoje aceita a hipótese de que os primeiros ancestrais dos seres humanos se originaram na África por volta de 7 milhões de anos atrás”.

Essa hipótese não é definitiva, pois ainda há muito que se estudar sobre o passado, e, os pesquisadores não medem esforços para encontrarem novas respostas por meio de pesquisas e estudos arqueológicos.

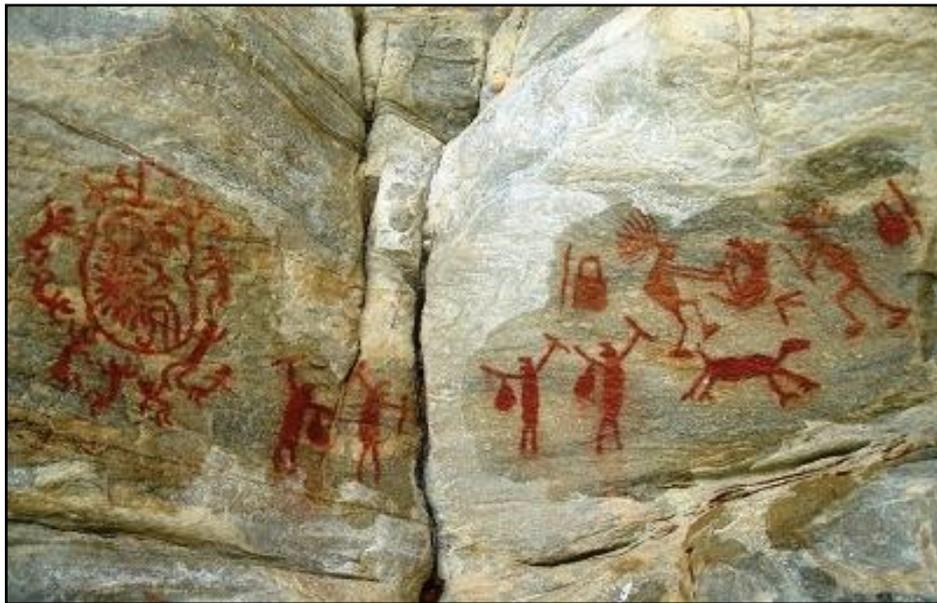
#### 1.2 PRÉ-HISTÓRIA

No início da pré-história os seres humanos eram nômades, ou seja, não permaneciam por muito tempo em um mesmo local, viviam andando de um local para o outro em busca de alimentos e melhores condições de vida, aos poucos

foram se desenvolvendo melhor, começaram a prática de agricultura, domesticação de animais, fabricação de utensílios domésticos.

Neste período os seres humanos já desenvolviam a arte, faziam pinturas nas paredes representando o cotidiano, além de esculturas em ossos, argila etc.

Podem-se constatar algumas de suas atividades nas pinturas rupestres feitas nas paredes das cavernas pintadas com produtos naturais.



**Figura 02:** Pinturas rupestres no sítio arqueológico de Carnaúba dos Dantas  
**Fonte:** Portal TV Brasil

Como se pode perceber na figura 2 grande parte das pinturas rupestres apresentam cenas de caça, com pinturas de animais e seres humanos, mostrando que a caça era uma atividade frequente e necessária para a subsistência humana. De acordo com Huizinga (2000, p.37) “Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo, a caça, tende a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica”.

Acredita-se que a caça assumia formas lúdicas devido à emoção e a alegria em conseguir capturar os animais para servir de alimento. A caça ainda é uma prática presente nas sociedades atuais tanto para garantir a alimentação como a diversão. Sendo considerada uma dentre tantas outras atividades lúdicas que proporciona ao ser humano momentos de divertimento enquanto à prática.

Por meio dos registros das pinturas rupestres e objetos encontrados por arqueólogos nos diversos sítios arqueológicos nota-se a presença do lúdico na vida do ser humano. A ludicidade além de ser fundamental para o desenvolvimento do

ser humano também está presente na vida dos animais em suas várias ações como o jogo:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra... Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2000, P.5)

Contudo, o brincar e o jogar são ações essenciais no desenvolvimento das habilidades dos animais e principalmente do ser humano que desde os primórdios vem evoluindo de forma significativa.

### **1.3 IDADE ANTIGA**

A idade antiga corresponde ao período do desenvolvimento da escrita até o ano 476 com a desagregação do Império Romano.

Na antiguidade os seres humanos se deslocavam de um local para o outro em busca de alimentos e lugares para morarem. Procuravam lugares que ofereciam mais conforto próximo as margens dos rios.

Nas margens o Rio Nilo, localizado no Norte do continente africano, formou-se a sociedade egípcia, que se desenvolveu com o passar do tempo, não só na agricultura como também na escrita, na arte entre outros.

A sociedade egípcia era constituída por camponeses que trabalhavam nas terras do faraó e dos nobres, ou seja, os camponeses tinham que trabalhar na agricultura e quando realizavam a colheita tinham que dar para os donos da terra parte da colheita e também parte de seus animais. Além disso, trabalhavam nas construções, principalmente, nos canais de água.

Os egípcios eram da religião politeísta. Eles acreditavam em vários deuses. A arte egípcia era predominantemente inspirada na religiosidade, onde construíam pirâmides, esculturas e templos belíssimos que despertavam curiosidade e admiração.

Notavelmente o lúdico se faz presente na sociedade egípcia. No desenvolvimento da escrita os egípcios realizavam desenhos dando significados e formas a escrita.

Desde o quarto milênio a.C., os egípcios desenvolveram um complexo sistema de escrita, chamada hieroglífica... que significa caracteres sagrados, eram construídos de pequenos desenhos com múltiplos significados. Em geral esses desenhos eram gravados ou pintados nas paredes dos túmulos e dos templos. (FIGUEIRA, 2005, P.19).

O desenvolvimento da escrita é de fundamental importância na vida dos seres humanos, por esse motivo se fez necessário sua invenção e aprimoramento para nos comunicarmos melhor entre as gerações do passado, presente e futuro.

Naquele período as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, caças e pescas faziam parte da cultura egípcia. Além disso, os jovens praticavam esportes como natação e lutas competitivas.

De acordo com Figueira (2005) A Mesopotâmia também se desenvolveu na sociedade antiga devido à ocupação por vários povos que foram em busca de melhores condições de vida. A Mesopotâmia recebeu esse nome dos gregos por estar localizada entre os rios Tigre e Eufrates. Devido suas terras férteis os nômades que por ali passavam iam ficando e assim cresceu significativamente a população deste local.

A Mesopotâmia tornou-se um grande império, no segundo milênio a.C, nas margens do Rio Eufrates, cidade da Babilônia no segundo milênio.

Com a invenção da democracia e da filosofia, os gregos criaram os fundamentos do moderno conceito de cidadania e lançaram as bases do pensamento científico da arte ocidental. O mesmo pode se dizer do teatro grego, cujos modelos ainda hoje são seguidos. (FIGUEIRA, 2005, p.37)

Os gregos da época se desenvolveram nas artes, esporte e música. Isso significa que o lúdico já era bem presente nesta sociedade, principalmente na educação dos jovens. Os jogos olímpicos se originaram na Grécia e desde então são bem valorizados.

Na sociedade romana em suas organizações tinham influências dos gregos da época. Na absolvição da arte, as arquiteturas feitas retratavam as conquistas e as guerras. Os jogos por sua vez eram muito valorizados, tinham um tratamento especial [...], pois eram jogos sagrados e o direito que o povo a eles tinha era um direito sagrado. (HUIZINGA, 2000, p.128).

Os jogos proporcionavam momentos de interação entre as pessoas que se divertiam enquanto assistiam aos jogos. “Formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida.” (ARIÈS, 1981, p.165).

Contudo, o trabalho não ocupava muito tempo na vida das pessoas por esse motivo eles dedicavam uma boa parte das horas livres em atividades lúdicas que lhes proporcionavam momentos de alegria.

#### **1.4 IDADE MÉDIA**

A idade média teve início em 476 e vai até 1453, neste período se desenvolveu a sociedade feudal. Que era formada, por servos e senhores feudais. O Senhor feudal tinha grande poder sobre os servos que por sua vez devia obrigações a ele. O trabalho era rural e pesado. “Nesta sociedade predominavam os valores de vida comunitária, onde adultos e crianças partilhavam de atividades comuns, onde o trabalho e o lúdico tinham o mesmo grau de importância”. (MALACRIDA, MACHADO, 2008, p.85)

A religiosidade era bem fervorosa. A Igreja Católica tinha grande destaque onde os princípios educacionais faziam parte de sua doutrina. As obras de arte da época apresentavam em suas estruturas, a presença da religiosidade cristã.

Nas pinturas da época as crianças eram distinguidas dos adultos devido à baixa estatura, eram vistas como adultos em miniatura.

Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo. (ARIÈS, p.39)

A sociedade medieval tinha a criança como ser em miniatura não dando à devida importância a ela como ser social. Quando a criança passava a ser mais independente da mãe dava início às atividades cotidianas juntas aos adultos, adquirindo assim a aprendizagem por meio da convivência nas várias ações do cotidiano.

## 1.5 IDADE MODERNA

A idade moderna teve seu início em 1443 e vai até 1787, foi marcada pela predominância do capitalismo e da burguesia, evolução científica, o homem passa a questionar sobre as coisas com fundamentação na razão.

Durante a sociedade moderna, que abrange a Revolução Industrial, há diversas mudanças sociais, políticas, econômicas e culturais, onde a burguesia é tida como classe dominante e a sociedade está se estruturando a partir de valores e princípios do capitalismo. (MALACRIDA e MACHADO, 2008, p.86)

Neste período as atividades lúdicas eram bem presentes entre adultos e crianças. “No século XVII, a cena de gênero deu à criança um lugar privilegiado, com inúmeras cenas de infância de caráter convencional: a lição de música, ou grupos de meninos e meninas lendo, desenhando e brincando”. (ARIÈS, 1981, p.920).

Os brinquedos têm se destacado nesta época, aumento significativo da fabricação de bonecas entre outros tipos de brinquedos. Porém as crianças na sociedade ainda não são consideradas como seres importantes, as brincadeiras e as atividades lúdicas continuam sendo praticadas junto com os adultos. Observe na pintura de Brueghel cenas de jogos e brincadeiras da época.



**Figura 03:** jogos infantis (1560) - Brueghel.

**Fonte:** Portal Uol, 2013.

O pintor Brueghel representou em sua obra de arte a cultura popular de sua época, onde as brincadeiras se faziam presentes no cotidiano das pessoas, nesta obra ele demonstrou uma variedade de jogos e brincadeiras, na cena nota-se a presença de adultos e crianças desenvolvendo atividades lúdicas.

Muitas de suas pinturas e gravuras representam provérbios, jogos, festivais e ocupações cotidianas. No entanto, o significado dessas representações é, muitas vezes, bastante incerto. Se, por um lado, suas pinturas relacionadas à cultura popular poderiam significar uma visão objetiva dos modos de vida da Holanda do século XVI, é possível, por outra interpretação, encará-las como uma forma de crítica a tais modos de vida. (CABRAL, 2012, p.2)

Naquele período as crianças ainda eram vistas como seres em miniatura, não dando certo valor a infância, as roupas não se diferenciavam das roupas dos adultos, até mesmo suas expressões eram parecidas com as dos adultos, num tom de seriedade. No entanto, tanto adultos como crianças tinham nas atividades lúdicas um momento para exporem seus sentimentos de alegria ao praticarem dos jogos e brincadeiras preferidas nos momentos de descontração e diversão.

## 1.6 IDADE CONTEMPORÂNEA

A idade contemporânea começa no século XVIII até os dias atuais. As atividades lúdicas são bem valorizadas principalmente no mundo infantil onde os jogos, brinquedos e brincadeiras têm sido destacados e classificados entre adultos e crianças.

A criança tem o direito e a liberdade de expressar-se livremente em suas brincadeiras. Observe o desenho do autor Portinari abaixo:



**Figura 04:** crianças brincando 1957

**Fonte:** Portal Portinari

Nos dias atuais, vários estudos e pesquisas comprovam que as brincadeiras são de fundamental importância no desenvolvimento da criança. Na escola os profissionais da educação vêm valorizando e utilizando cada vez mais os jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso didático de ensino e aprendizagem, buscando oferecer um ensino de qualidade aos alunos. “A educação lúdica pressupõe um projeto coletivo em que todos estão comprometidos com a formação e o sucesso do aluno.” (LUDWIG, 2006, p.23).

As atividades lúdicas fazem bem ao ser humano, são de extrema importância no seu desenvolvimento, em todas as fases da vida, sendo assim, dedicar-se a elas é se libertar das tensões provocadas pela rotina.

“O significado da atividade lúdica na vida de uma criança pode ser compreendido pela preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de trocar experiência é tão essencial quanto o ar que respira para crescer com segurança.” (LUDWIG, 2006, p.19)

Portanto, deve-se focar mais nas atividades lúdicas no ensino e aprendizagem não só com a intenção de promover momentos de diversão, mas também, estimular os alunos na aquisição de novos conhecimentos por intermédio do lúdico despertando deste modo o interesse do aluno para o aprendizado, deixando-o mais animado na realização das atividades, obtendo assim, melhores resultados na aprendizagem.

## CAPÍTULO II

### 2 METODOLOGIA

Na realização do presente trabalho de conclusão de curso realizou-se um levantamento do referencial teórico e pesquisa a campo. Primeiramente foram coletadas informações referentes ao tema por meio de pesquisas bibliográficas em livros, revistas, artigos e monografias. Consultas efetuadas na Biblioteca da Faculdade AJES (Juína/MT.), Biblioteca Municipal de Juína/MT e pesquisas via internet.

Com as pesquisas bibliográficas foi possível conhecer teorias e opiniões diversas sobre o uso e as contribuições do lúdico no desenvolvimento do ser humano, especialmente no ensino e aprendizagem no ambiente escolar. Todas as pesquisas realizadas foram de fundamental importância para dar um embasamento teórico e científico ao trabalho.

Após a análise dos dados bibliográficos foi realizado pesquisa a campo de punho qualitativo. Para verificar a presença do lúdico no ambiente escolar, utilização na prática pedagógica dentro e fora da sala de aula visando o aprendizado do aluno nas séries iniciais.

A pesquisa qualitativa segundo o dicionário online.

Tem caráter exploratório, isto é, estimula os entrevistados a pensarem livremente sobre algum tema, objeto ou conceito. Mostra aspectos subjetivos e atinge motivações não explícitas, ou mesmo conscientes, de maneira espontânea. É utilizada quando se busca percepções e entendimento sobre a natureza geral de uma questão, abrindo espaço para a interpretação. (PORTAL INFORMAL, 2013).

A pesquisa a campo de caráter exploratório foi realizada na escola Estadual Marechal Rondon localizada no Setor Industrial situada no município de Juína/MT.

Utilizando-se de questionário composto de questões discursivas, direcionadas as professoras que lecionam nas séries iniciais do 1º ao 5º ano, tendo como objetivo verificar quais práticas pedagógicas as docentes realizam sobre a ludicidade e como elas utilizam em função do ensino e aprendizagem, quais contribuições e os

desafios enfrentados na aplicabilidade dos jogos e brincadeiras como recursos metodológicos de ensino.

Aplicou-se uma pesquisa em sala de aula no 2º ano do ensino fundamental com a observação dos alunos e aplicação do jogo da memória e brincadeiras livres no pátio da escola.

Segundo Freire (1996, p.14). A pesquisa é muito importante na aquisição de novos conhecimentos. “Pesquise para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquise para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”.

Participaram dessa pesquisa seis (6) professoras sendo, todas graduadas em pedagogia, que dão aula nas séries iniciais no período matutino e vespertino. Em nenhum momento foi citado o nome das professoras, sempre que referidas foram citadas por letras em ordem alfabética.

Foi realizada a observação e aplicação do jogo da memória com alunos do 2º ano do ensino fundamental. Em meio às atividades de rotina procuramos enfatizar a importância do lúdico no ensino aprendizagem, utilizando-se de jogos e brincadeiras na oferta de um melhor aprendizado. O desenvolvimento da pesquisa com os alunos se deu em três dias.

No primeiro dia houve-se uma observação em sala para verificar o nível de aprendizagem dos alunos, percebendo alguns alunos com dificuldades na leitura, interpretação e concentração, decidimos aplicar o jogo da memória no sentido de trabalhar essas dificuldades enfrentadas.

Então, no segundo dia aplicou-se o jogo da memória após o momento da leitura em livros de contos infantis. Participaram do jogo quinze alunos, que se dividiram em grupos de cinco componentes formando assim três grupos.

No terceiro dia realizou-se a observação das atividades desenvolvidas na aula de educação física, realizadas no pátio da escola com brincadeiras livres e direcionadas. A pesquisa se deu com o objetivo de coletar dados sobre a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento criativo, afetivo e social da criança.

Por meio da pesquisa foi possível analisar as opiniões das professoras referentes à ludicidade na prática do ensino e aprendizagem, e o que os alunos pensam sobre as atividades lúdicas.

Depois da coleta de dados foi feito a análise dos resultados em forma de texto com citações dos professores e alunos sem identificar seus nomes.

## CAPÍTULO III

### 3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR

O ambiente escolar é um local privilegiado para a formação de cidadãos. Assim sendo, esse ambiente deve ser acolhedor e agradável aos frequentadores que buscam um ensino e aprendizagem de qualidade. Além de conforto, segurança e meios de interação com o ambiente e com as pessoas que a rodeia.

O termo educação em sua etimologia significa conduzir de dentro para fora. Pode-se compreender a educação como um processo pelo qual o ser humano conduz sua aprendizagem de dentro para fora. Educar não se limita em passar informações, conteúdos prontos e acabados, mas ajudar o ser humano a tomar consciência de si, dos outros e da sociedade, educar é preparar para a vida. Cabe-se ao professor organizar atividades que estimulem os alunos proporcionando a busca de conhecimentos e o desenvolvimento da criatividade (ALMEIDA, 1990, p. 26).

De acordo com Almeida (1990, p. 25) a criança não deve ser vista como um adulto em miniatura, seu desenvolvimento necessita de alegria e de divertimento da mesma forma que necessita do ar para respirar. Para ele, é feliz a criança que encontra mestres capazes de entender a necessidade de correr, de gritar, de brincar, de jogar, de expandir-se, em vez de permanecer prisioneira nas suas melhores horas do dia e em sua melhor fase. Assim, essa necessidade de conhecer, de agir, de realizar, e essa sede de descobrir que caracteriza a criança tornam-se indispensável o contato com a ludicidade para o seu desenvolvimento físico, intelectual e social.

A ludicidade é essencial na formação humana, deve ser praticada nos diversos ambientes, principalmente nas escolas, local que deve sempre oferecer aos seus frequentadores múltiplas oportunidades de expressão, sensação, emoção e alegria, visando oferecer um ensino de qualidade, proporcionando aos alunos a alegria no ato de aprender.

Segundo Kishimoto (2001) ser criança é ter identidade e autonomia, é poder expressar suas emoções, suas necessidades, é formar sua personalidade, é socializar-se em contato com a multiplicidade de atores sociais, é expressar a compreensão do mundo pelas linguagens gestuais, artísticas além de oral e escrita. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos, ao conhecimento, mas é principalmente a liberdade de escolha.

A criança apesar de não ter maturidade o suficiente para tomar certas decisões por si só, merece respeito e dignidade ao se expressar livremente colocando para fora seus sentimentos e emoções. E é no brincar que ela aprende uma infinidade de coisas na socialização com as pessoas, brinquedos e brincadeiras que fazem parte de sua vida. Nesta convivência desenvolve seu aprendizado com prazer.

Contudo, o educador quando ensina algo a uma criança é importante respeitar seu jeito de ser, sua bagagem de conhecimento, costumes valores dando autonomia para que a criança possa expor suas ideias e opiniões no momento da aprendizagem. Além de proporcionar momentos de amizade e companheirismo entre professor e alunos no desenvolver das atividades.

De acordo com Sanseveriano (2002, p.122) “o homem pensa, raciocina e adquire o conhecimento a partir de conceitos básicos, que não dependem unicamente do ensino verbal”... Necessita também de outros estímulos, que desenvolvam a motricidade, desenvolvendo atividades para trabalhar com o corpo, a mente, na aquisição de novos conhecimentos. É por meio da manipulação de objetos e do corpo em relação ao espaço e tempo que o indivíduo vai aos poucos ampliando suas habilidades, obtendo assim, uma nova aprendizagem.

Deste modo, no ambiente escolar onde o aluno passa grande parte de seu tempo é indispensável à realização de atividades lúdicas para que haja harmonia e alegria dentro da comunidade escolar, pois quando a criança se diverte ela tem mais oportunidades de desenvolver-se melhor dentro de sala de aula sentindo-se mais livre para expressar suas ideias e opiniões.

De acordo com Abt (1974, p.4) o mundo da criança, do adolescente do jovem é bem dinâmico, cheio de imaginações, emoções e ação física. Porém no ambiente

escolar os alunos muitas vezes não expressam com naturalidade devido às fortes pressões dos adultos.

As crianças, em sua grande maioria, são animadas e querem se divertir o tempo todo até mesmo durante as aulas no ensino e aprendizagem dos conteúdos escolares. Mas o sistema escolar não permite que os alunos extrapolem suas emoções, principalmente, dentro de sala de aula onde os conteúdos não são nada dinâmicos. Muitos professores ainda levam uma conjuntura tradicional para a sala de aula e não dão o devido valor e quando se aprende com o lúdico desde que sejam planejadas as aulas com uma dimensão pedagógica deve ser entendida como uma proposta educativa que visa a desenvolver aos alunos não apenas o cognitivo, mas também, afetiva e sociabilidade entre as pessoas.

Os educadores, querendo que seus ensinamentos sejam aprendidos rápidos e com eficiência reagem com rigidez as ações de brincadeiras que o educando apresenta no momento do aprendizado. Nem sempre reprimir o aluno é o melhor caminho, já que as brincadeiras também são fonte de conhecimento, pois grande parte do aprendizado de uma criança é adquirida nos diversos tipos de brincadeiras.

Portanto, é interessante que o educador saiba adicionar os jogos e brincadeiras que os alunos gostam nas atividades de sala de aula, despertando assim, o aluno para o aprendizado, relacionando suas brincadeiras com o conteúdo a ser estudado.

Segundo Santos (2000, p.20) devido às atividades lúdicas que a criança realiza aos poucos ela [...] “vai construindo vocabulário linguístico e psicomotor”. Essas atividades possibilitam a criança desenvolver-se de forma criativa e espontânea. Sendo assim, cabe aos adultos e principalmente os educadores instigarem a criatividade da criança ao invés de fazer comentários que possam podar a criatividade e a espontaneidade da criança.

As atividades lúdicas que as crianças praticam, sejam direcionadas ou livres, trabalham o corpo e a mente efetivando um aprendizado de qualidade, em que a criança aprende e constrói seu conhecimento com alegria e dedicação.

A ludicidade é importante, em todas as etapas da vida do ser humano, especialmente, quando se é criança em que as brincadeiras permanecem efetivamente presentes no dia a dia sendo símbolo de aprendizagem e

entretenimento. E esse jeito de ser da criança não pode ser abalado por atitudes deterministas dos adultos.

Para Sans (2007, p.19) “Na maioria das vezes, é o próprio adulto que, na ânsia de ensinar, causa bloqueios irreversíveis, prejudicando o desenrolar da criatividade da criança”. Portanto o adulto deve ser cauteloso no momento em que a criança utiliza sua criatividade para fazer determinadas tarefas.

Quando a criança percebe que o que ela cria não é valorizado ela deixa de fazer do jeito dela para reproduzir da maneira que o adulto quer, temos como exemplo: o desenho em sala de aula, se o professor falar que o desenho da criança é feio ou que não tem importância, a criança pode deixar de desenhar a sua maneira. E isso não é bom para seu desenvolvimento, pois ela se sente insegura para usar sua criatividade.

Segundo Leon (2011, p.12), quando a criança passa frequentar a escola, aos poucos vai deixando as brincadeiras de lado para assumir outra postura em virtude do ambiente escolar que é mais rigoroso. “Embora várias pesquisas apontem o lúdico como suporte para a aprendizagem, o que se percebe nas práticas escolares é a sua não utilização como recurso didático”.

A falta de valorização do lúdico no ambiente escolar implica vários fatores na não utilização com recurso didático e metodológico de ensino. Podemos perceber essa realidade nas diferenças de classes sociais entre escolas públicas e particulares.

De acordo com Almeida (1990, p.25) nas escolas principalmente as particulares [...] “os professores devoram a criança pelo rigor apertado, pela boa base, pelo preparo para o vestibular, pela exigência absurda de notas, provas, recuperação, lição de casa excessiva”... Os pais incentivam as escolas a terem uma atitude mais rigorosa em relação ao aprendizado de seus filhos, pois querem que seus filhos tenham as melhores notas e sejam pessoas bem sucedidas no futuro.

A escola se empenha ao máximo para que seus alunos sejam destaque em termos de aprendizagem e nota. Nesta competitividade o lúdico muitas vezes é deixado de lado, pois as crianças têm muita ocupação em seus afazeres diários como atividades de casa, cursos de idiomas, informática, aulas complementares para reforçar o aprendizado na escola.

Em contra partida em várias escolas públicas as crianças estudam em escolas com infra-estruturas precárias, professores desmotivados e excesso de alunos em sala de aula. De acordo com Almeida (1990, p.25) [...] “na escola pública é devorada pela desorganização, pelos descritérios, pelo desgaste dos professores, pelas exigências burocráticas, pela evasão e pela reprovação em massa”.

Segundo Silva (2007) atualmente a educação pública atingiu alguns avanços positivos como, por exemplo: o lançamento do PDE (Plano de Desenvolvimento da Educação) no mês de abril de 2007, que foi lançado com objetivo de melhorar a educação no Brasil com medidas de médio a logo prazo em função de uma oferta de educação de qualidade.

Porém, há muito que ser feito para que a educação do Brasil seja efetivamente de qualidade. No desenvolvimento das habilidades de cada indivíduo.

Na diretriz do PDE entre as propostas de programas educacionais temos o seguinte: XXIV - Integrar os programas da área da educação com os de outras áreas como saúde, esporte, assistência social, cultura, dentre outras, com vista ao fortalecimento da identidade do educando com sua escola.

São propostas importantes em que, a escola deve trabalhar e ensinar, respeitar a cultura de cada um valorizando a todos, mostrando que a escola é um local de vivências e emoções na aquisição de conhecimentos. E as atividades lúdicas devem estar sempre presentes no ambiente escolar.

O lúdico aos poucos vem sendo inserido nos planejamentos de aula, mas nem todos se sentem preparados para trabalhar corretamente com jogos e brincadeiras na aplicabilidade de conteúdos visando o rendimento escolar dos alunos.

Conforme Catunda (2005, p.18) pelo fato de sempre ter algo que os adultos consideram mais importante em razão do aprender e viver em sociedade o brincar fica em segundo plano. Os educadores por não saber explicitar a importância do lúdico cooperam com a morte do lúdico, justificando que os pais são exigentes. Mas na realidade muitas vezes os educadores esquecem que devem desenvolver melhor se aprofundado em estudos para mostrar aos pais e a sociedade em geral que o brincar é importante e faz-se necessário no desenvolvimento de cada indivíduo, bem como: cognitivo, afetividade, motricidade e amadurecimento psicológico.

Por está razão, a ludicidade deve ser estudada e trabalhada no ambiente escolar, no ensino e aprendizagem das várias disciplinas da diretriz curricular. Não é fácil, mas quando se têm objetivos e determinação é possível desenvolver um ensino aprendizagem lúdico e eficiente em qualquer disciplina. É pesquisando, estudando que o profissional da educação conseguirá desempenhar um ensino lúdico e envolvente de qualidade.

### **3.1 A LUDICIDADE EM SALA DE AULA: DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES**

A ludicidade em sala de aula proporciona as aulas mais prazerosas e divertidas, ainda mais, nas séries iniciais, fase em que os alunos passam boa parte do tempo desenvolvendo atividades dinâmicas para se divertirem. Na sala de aula do cotidiano escolar o professor deve aproveitar a disposição das crianças para ensinar por meio de aulas dinâmicas e atrativas, despertando o interesse dos alunos para o aprendizado, seja qual for o conteúdo, as crianças desenvolverão as atividades com mais disposição e alegria.

Segundo Almeida (1990, p.43) para que o professor desenvolva seu trabalho com segurança e eficiência, “é necessário que invista na própria formação, lendo, conversando, pesquisando, buscando alternativas variadas, recriando.” E assim, será possível desenvolver uma prática de ensino com mais segurança devido a gama de conhecimento adquirido com estudos e experiências vividas.

Acomodar-se diante dos desafios de sala de aula não uma atitude sensata por parte dos educadores. Mas o educador que não mede esforços para buscar novos recursos didáticos e métodos de ensino, tendo em vista, melhor qualidade de ensino, isso sim é uma atitude correta digna de elogios. Deste modo o professor saberá agir melhor dentro de sala de aula estando pronto para lidar com os imprevistos que toda sala de aula está sujeita vivenciar no cotidiano escolar.

Devido à era da tecnologia da informação que estamos inseridos, as crianças chegam à escola com uma bagagem de conhecimento muito grande adquiridos fora a sala de aula, em sua grande maioria por meio de vivências lúdicas, de seus jogos eletrônicos, em grupos de amigos nas diversas brincadeiras entre outras ações diárias. Nessas atividades tanto crianças como adultos se divertem nas ações dinâmicas e aprendem enquanto agem ludicamente.

Na visão de Luckesi (2005, p.28) [...] “o que caracteriza uma atividade lúdica é a “plenitude da experiência” que ela propicia a quem a pratica.” Neste sentido quando uma pessoa pratica uma atividade que lhe causa alegria ela se entrega plenamente a experiência que vivência no momento.

Assim, é necessário que na prática educativa tenham em sua base atividades lúdicas inseridas nos métodos de ensino para fortalecer o comprometimento dos alunos no desenvolvimento das atividades, principalmente nas séries iniciais, pois as crianças dessa faixa etária se divertem com jogos brinquedos e brincadeiras e assim se desenvolvem ludicamente. Sendo assim, dentro de sala de aula é importante trabalhar com as crianças os jogos e brincadeiras em conjunto para que juntas possam descobrir novos conhecimentos que lhes fazem buscar novos objetivos.

Deste modo, há uma articulação constante entre o desenvolvimento dos estados de consciência e a atividade lúdica. A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 2005, p.29)

Quando há a integração lúdica os alunos interagem-se ludicamente na realização das atividades propostas pelo professor juntos potencializam o grau de aprendizagem onde cada um coloca em prática o que sabe em relação à atividade que estão desenvolvendo. E nesta interação compartilham conhecimentos, expõem ideias e aprendem o que não sabem. E ao final do exercício todos saem ganhando, pois houve uma troca de conhecimento no desenrolar das atividades propostas.

A experiência de qualquer atividade efetuada em grupo tem em sua essência segundo Luckesi (2005). “[...] a força e a energia do grupo; ele se movimenta, se sustenta, estimula, puxa a alegria, mas somente cada indivíduo, nesse conjunto vital e vitalizado, poderá viver essa sensação de alegria...” Porque cada indivíduo é único e na vivência em grupo desperta sentimentos de alegria e prazer diferente dos demais integrantes do grupo.

Há uma infinidade de recursos didáticos e metodologias diferentes que o professor pode trabalhar em sala no intuito de despertar o interesse do aluno para o aprendizado. Através de jogos pedagógicos, teatro, música, brincadeiras

cooperativas entre outros. Todas ajudam no aprendizado do aluno, pois [...] “as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade”. (MATOS, 2013, p.137).

Portanto, todos meios e métodos de ensino que vise a ludicidade devem ser explorados em função de uma melhor qualidade do aprendizado do aluno, deixando-o mais animado na realização das atividades propostas pelo educador.

### **3.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO APRENDIZAGEM**

Os jogos são ferramentas indispensáveis no processo de ensino aprendizagem, pois é agente facilitador na obtenção de melhores resultados no desenvolvimento das habilidades cognitivas, psicomotoras. Além disso, as crianças aprendem a lidar com as suas próprias emoções melhorando seu desempenho em relação si próprio e com o grupo convive.

De acordo com Rollo (1994, p.33, p.34): Os jogos com recurso pedagógicos dentro de sala promovem a interação dos educando no processo de socialização uns com os outros além de proporcionar um ensino aprendizagem de qualidade. Porém os educadores têm que estar atentos às reações dos educando já que de certa forma o jogo gera competições e nem sempre a criança esta preparada perder no jogo. “Nestas reações, o professor não deve interferir fazendo julgamentos, deverá apenas dar sugestões verbais e pacientemente saber esperar a superação desta conduta [...]” nem sempre estamos preparados para perder, sendo assim cada pessoa independente de sua idade apresenta uma reação diferente e, muitas vezes a melhor solução é deixá-la um pouco sozinha para refletir um pouco até ficar mais calma para retomar a atividade.

Entretanto perder no jogo nem sempre é um ponto negativo porque leva o indivíduo a refletir sobre os procedimentos e atitudes que o levou ao resultado ruim, como será que foi, falta de atenção, concentração, interesse. E o que pode fazer de diferente para conseguir melhores resultados para vencer no jogo.

Mas nem sempre se pode ganhar. Neste caso é importante que o professor deixe isso bem claro a todos os alunos para não acontecer constrangimento entre os

alunos, ou seja, tem alunos que gostam de tirar o sarro de quem acaba perdendo. Esse tipo de atitude pode ser combatido com o diálogo entre professor e alunos visando sempre o respeito mútuo. Por meio do jogo os alunos aprendem a conhecer a si próprios e ao mundo que as rodeia.

O professor deve sempre fazer a intervenção nos momentos de conflitos entre os alunos para que eles aprendam a respeitar o seu próximo independentemente do seu jeito de ser, pois cada um tem suas qualidades e defeitos, e quando se há respeito e solidariedade entre as pessoas o desempenho melhora em todas as áreas de sua vida.

De acordo com Almeida (1990, p.22) partindo da concepção da evolução dos jogos a educação lúdica agrega em sua essência a teoria e a prática em uma ação concreta. O objetivo maior é [...] “estimulação das relações cognitivas, afetivas verbais, psicomotoras, sociais...” dando oportunidade aos alunos de fazer a mediação do conhecimento e prática vivenciada se desenvolvendo criticamente e criativamente, fazendo do [...] “ato de educar um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade”.

Deste modo os alunos vão aperfeiçoando suas habilidades de forma consciente, pois como sabemos o jogo esteve presente nas sociedades mais antigas, sendo fonte de lazer, diversão e aprendizagem.

Grandes partes dos jogos atravessaram gerações carregando consigo a cultura popular. Segundo Vasconcellos (2008, p.50) os jogos tradicionais tem sido olhado com certa desconfiança pela escola, que tem classificado-os [...] “em bons e maus jogos”. Os que foram aproveitados foram modificados ganhando caráter pedagógico.

Os jogos tradicionais devem ser trabalhados em função da aprendizagem do aluno, porém depende do empenho e objetivo do professor na escolha do jogo; o tipo de jogo mais apropriado para ser usado em sua aula para potencializar o grau de aprendizagem dos alunos. “Pois, se é possível para o aluno perceber o jogo em sala de aula apenas como entretenimento, para o professor ele será sempre fruto de uma escolha consciente e planejada, que tem por objetivo o trabalho pedagógico”. (VASCONCELLOS, 2008, p.53)

Os diferentes tipos de jogos pedagógicos são fontes de conhecimento e se bem trabalhado os resultados obtidos são espetaculares, ou seja, quando se propõe um jogo a um grupo de alunos este deve fazer parte ou aproximar-se de sua realidade, pois é importante que eles se sintam atraídos pelo jogo ao ser desenvolvido.

O jogo proporciona as crianças um leque de descobertas. Segundo Crepaldi (2012, p.19) “por meio dos jogos a criança internaliza regras encontra soluções para conflitos que lhe são impostos na vida real.” E com sua imaginação a criança protagoniza a realidade no seu mundo de faz de conta.

Neste sentido, os jogos ajudam as crianças usar a criatividade e a imaginação para passar por cada etapa do jogo, sendo capazes de resolver os desafios do jogo e conseqüentemente os desafios das situações reais em que, cada criança é levada a tomar atitudes decisivas.

Ao se trabalhar com os jogos o professor pode propor aos alunos vários desafios em função de uma aula divertida e dinâmica, levando-os a uma aprendizagem lúdica. Deve ser trabalhado principalmente nas aulas de matemática no desenvolvimento de cálculos, estimulando os alunos a usar sua imaginação, criatividade, raciocínio lógico entre outros, construindo assim um conhecimento dinâmico entre professor e aluno no ato de jogar e adquirir juntos novos conhecimentos.

(...) O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do “eu”. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (MUNARI, 2010, p.99)

Evidentemente, a criança constrói sua aprendizagem na maioria das vezes a partir do que vê e imita, no jogo de faz de conta, ela cria uma situação e tenta resolver fazendo assimilação com os desafios da realidade. Entretanto, o jogo para ser bem aproveitado na disseminação dos conteúdos precisa-se que, o professor use-o durante as aulas nos momentos mais oportunos, tendo em mente sempre os

objetivos que se pretende alcançar com determinado jogo. “Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio, e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.” (SANTOS, 2000, p.49).

Quando os alunos demonstrarem que se cansaram do jogo o professor precisa prosseguir com o conteúdo de forma diferenciada para que a aula seja prazerosa tanto para o professor quanto para os alunos. Segundo Munari (2010, p.99), “[...] em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes”.

Os jogos sem sombra de dúvidas são encantadores e desafiadores aos olhos da criança, do adolescente e do adulto. Sendo assim, quando são bem trabalhados em prol do ensino e aprendizagem faz com que os alunos se envolvam de tal forma que até mesmo as dificuldades de aprendizagem podem ser superadas a partir do jogo. Por serem tão importantes no desenvolvimento da aprendizagem, sempre que for preciso os educadores devem trabalhar com os diferentes tipos de jogos.

### **3.3 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: EM DIREÇÃO AO APRENDIZADO**

As brincadeiras são importantíssimas no desenvolvimento da criança. No momento em que a criança brinca com seus brinquedos elas dão significados e formas a eles, com a imaginação transferem acontecimentos reais das vivências cotidianas para as brincadeiras. Sendo as brincadeiras conteúdos de aprendizagem devem ser valorizadas nas escolas.

Segundo Correia (2006, p.61) [...] “ao serem resgatadas às brincadeiras das crianças e ao serem utilizadas como um conteúdo importante nas aulas, os alunos passam a ser respeitados”. Ao ser introduzido às brincadeiras com proposta pedagógica o educador deve respeitar o educando principalmente seu jeito, sua cultura sem sentimentos de autoritarismo sobre os alunos.

Quando a criança brinca, sua brincadeira tem a profundidade de quem se dedica a construir e cuidar do mundo, o mundo que é significativo para si, na idade e nas circunstâncias metafísico-evolutivas que está atravessando. O mesmo poder-se-á dizer do adolescente e do adulto. A criança estará

brincando como criança, o adolescente como adolescente, e o adulto como adulto; cada qual em sua faixa de idade e com sua circunstância evolutivo-metafísica. Cada um realizando a sua *poiesis*. (LUCKESI, 2005)

As brincadeiras em geral além de promover momentos de diversão também potencializam a aprendizagem do indivíduo não importa a idade. Cada aluno consegue desenvolver sua criatividade enquanto brinca, porém a importância e interesse pelo tipo de brincadeira que são propostos aos alunos nem sempre lhes chamam a atenção, sendo assim as brincadeiras devem ser trabalhadas livremente de acordo com o interesse dos alunos de determinada faixa etária.

Segundo Ivic (1991, p.62) a criança em idade pré-escolar na medida em que seus desejos não são realizados de imediato “ela envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo”. Neste mundo a criança cria situações para se sentir melhor satisfazendo suas ansiedades.

O brincar sempre desperta à alegria de quem brinca, é um importante fator para o desenvolvimento do ser humano. Porque “A alegria é uma sensação muito saudável, pois o sentimento de felicidade provoca a manifestação de potencialidades, desperta coragem para enfrentar desafios e motivação para criar”. (SANTOS, 2002, p.29).

A escola deve oferecer diversos tipos de brinquedos para cada faixa etária de alunos que frequentam a escola. Para que eles se desenvolvam ludicamente e criativamente, proporcionando aos alunos à socialização uns com os outros.

Segundo Ludwig (2006, p.24) “É brincando que a criança cria maiores habilidades e desenvolve seu senso de companheirismo.” Onde juntas se desenvolvem ludicamente criam regras, códigos de comunicação e ação, e brincando vão aperfeiçoando suas habilidades.

É importante que o educador considere as brincadeiras das crianças como sérias em função da aprendizagem. Pois quando a criança brinca, quer ser respeitada. Contudo, o professor precisa fazer uma ligação das brincadeiras dos alunos às atividades didático-pedagógicas, possibilitando um ensino e aprendizagem interessante e divertida sem perder o foco tanto da diversão como também da responsabilidade da aprendizagem dos conteúdos a serem estudados.

### **3.4 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES DOS ALUNOS NO ENSINO APRENDIZAGEM**

A utilização de atividades lúdicas é uma das estratégias de ensino que não só pode como deve ser trabalhado em sala de aula em função de superação das dificuldades que o aluno enfrenta no decorrer das aulas na assimilação dos conteúdos.

A estratégia se fundamenta num exame das condições, a um só tempo, determinadas, aleatórias e incertas, nas quais a ação vai entrar visando uma finalidade específica. O programa não pode se modificar, só pode parar em caso de imprevisto ou de perigo. A estratégia pode modificar o roteiro das ações previstas, em função das novas informações que chegam pelo caminho que ela pode inventar. (MORIN, 1921, p.220)

O lúdico como estratégia de aprendizagem faz com que os alunos se sintam mais animados na assimilação dos conteúdos, pois fica mais dinâmica. No momento em que o professor propor qualquer tipo de atividade lúdica com os mais variados recursos didáticos (jogos, brinquedos, música, teatro entre outros). Os alunos são desafiados cumprir todas as etapas da atividade e como se trata de atividade lúdica dificilmente ele não vai querer realizar.

O professor além de proporcionar momentos de alegria e diversão deve ter com principal objetivo a superação das dificuldades de cada aluno e, assim no momento em que os seus alunos desenvolvem as atividades o professor precisa ficar atento às atitudes dos alunos procurando sempre atingir o ponto em que o aluno sente dificuldade e juntos na brincadeira trabalhar suas necessidades de aprendizagem.

Segundo Ludwig (2006, p.21). “Quando a criança mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função de sua ação”. Dessa forma quando se é trabalhado atividade lúdicas a criança pode se desenvolver com mais segurança, concentração e atenção, aprimorando suas habilidades de forma criativa a cada passo do exercício em ação. Para o aluno que apresenta dificuldades na efetuação dos exercícios não desistir da atividade durante seu percurso o professor precisa dar

estímulos para que ele consiga vencer os desafios, mostrando que ele é capaz de superar suas dificuldades, mas que é preciso tentar sempre e não desistir nas primeiras tentativas, só assim será possível encarar os medos e seguir em frente.

## CAPÍTULO IV

### 4 PESQUISA A CAMPO: RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS

A pesquisa a campo foi realizada na Escola Estadual Marechal Rondon, localizada na Rua Wilmar Peres de Farias s/nº, Setor Industrial, Juína- MT, mantida pelo Governo do Estado do Mato Grosso e administrada pela Secretaria de Estado de Educação.

Criada e Denominação da Escola: Decreto 2873/90 de 17 de setembro de 1990. Oferece o ensino fundamental de 9 anos. Parecer nº 256/09-CEE/MT – 02/06/2009. Seu turno de funcionamento ocorre no período matutino e vespertino.

A pesquisa se deu por meio do questionário que foi efetivada no dia seis de maio de dois mil e treze, com a participação de seis (6) professoras que trabalham na escola estadual Marechal Rondon, na educação básica. Com a finalidade de obter respostas sobre o uso do lúdico em função da aprendizagem dos alunos em relação aos conteúdos da matriz curricular, quais recursos utilizados e métodos de ensino.

Também, realizou-se a observação e aplicação de jogo na sala de aula do 2º ano do ensino fundamental durante três dias, no primeiro dia foi o momento de sondagem da turma, no segundo foi aplicado o jogo da memória e no terceiro dia foi realizada a observação das brincadeiras desenvolvidas no pátio da escola.

Essa proposta buscou investigar a ludicidade no contexto escolar que nem sempre foi bem aceito como ferramenta de ensino na aplicabilidade de conteúdos. Mas partindo de comprovações teóricas e científicas de vários autores renomados o lúdico aos poucos começou a ser destacado no contexto escolar, no ensino aprendizagem como agente facilitador da aprendizagem, por ser dinâmico, além de proporcionar alegria faz com que os alunos aprendam com mais disposição.

#### 4.1 ESTRUTURAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS DO QUESTIONÁRIO

Diante dos dados obtidos foi possível constatar que na Escola Estadual Marechal Rondon, visa à valorização do lúdico como método de ensino aprendizagem partindo dos mais variados recursos que a escola disponibiliza aos professores e alunos.

As professoras que participaram da pesquisa são todas graduadas em pedagogia com idade entre 27 e 50 anos. A identidade das professoras será preservada, quando usarmos suas respostas às nomearemos com uma letra em ordem alfabética.

Na estruturação dos dados coletados apresentamos os aspectos mais importantes de cada resposta, destacando-as em itálico e entre aspas para estabelecer uma diferença entre o discurso das professoras e citações bibliográficas e dos comentários e análises que fizemos.

Na primeira questão procurou-se saber que o professor entende sobre ludicidade?

As professoras em geral disseram que a ludicidade são atividades diferenciadas que promove momentos de interação, alegria, diversão e aprendizagem. Em que o indivíduo realiza com prazer e satisfação as atividades previamente planejadas.

Segundo a professora A (2013) *“A atividade lúdica é uma atividade diferenciada em que a criança aprende brincando de forma mais divertida”*. Agir ludicamente é colocar pra fora a emoção, imaginação e a criatividade promovendo o desenvolvimento das habilidades e conseqüentemente novas formas de aprendizagem. De acordo com a professora B (2013) *“São atividades planejadas capazes de proporcionar aos participantes alegrias e interação além, do aprendizado em si.”* A professora B demonstra que trabalhar de forma lúdica leve os alunos a sentirem alegria ao estudar. Uma das alternativas para um ensino e aprendizagem ser de qualidade é a utilização de jogos, brincadeira, música, teatro entre outros recursos, fará com que os alunos aprendam com mais satisfação.

Segundo Luckesi (2005) “Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo”. Neste sentido é de fundamental importância no desenvolvimento físico e intelectual do ser humano.

Contudo, o lúdico precisa ser explorado em todas as fases do desenvolvimento do indivíduo no sentido de levá-lo a ser capaz de agir com emoção e alegria no contato com o próximo, no desenvolvimento de uma ação propiciando um ensino e aprendizado eficiente.

Na pergunta sobre as recordações vividas em relação às atividades lúdicas na formação acadêmica, as professoras guardam boas recordações do período de formação. Elas citam que tiveram várias experiências, porém têm aquela mais marcante.

A professora A (2013) respondeu: *“em minha formação tive várias experiências porque as maiores das atividades eram trabalhadas em cima do lúdico”*. O desenvolvimento de atividades lúdicas na formação contribui de forma significativa no desenvolvimento de atividades pedagógicas no ensino.

A professora E (2013) diz. *“São muitas, mas as que mais marcaram; são crianças de 10 a 14 anos que não sabiam ler e aprenderam utilizando o alfabeto móvel, jogos etc.”* a professora demonstra que a utilização de recursos como jogos brinquedos e brincadeiras é de fundamental importância no ensino e aprendizagem.

É muito gratificante quando vemos que uma criança consegue superar suas dificuldades e avançar no aprendizado. Uma das possibilidades para que o aluno atinja o nível do aprendizado esperado é trabalhar com o concreto, ou seja, recursos didáticos que os alunos possam pegar brincar e depois desenvolver as atividades propostas pelo educador.

Na formação do educando deve ser sempre ressaltado que, a importância de se trabalhar atividades lúdicas tendo como embasamento teórico como a práticas de ensino.

Segundo Andrade (2008, p.61) “É importante que a formação amplie o repertório de brinquedos e brincadeiras – uma demanda legítima – evidencie a ludicidade na vida do adulto-professor”.

Quando são bem trabalhados aspectos lúdicos na formação do educador leva-os a arriscarem-se na prática de ensino no ambiente escolar, principalmente em sala de aula na utilização dos mais variados recursos e métodos de ensino para proporcionar aos seus alunos um ensino e aprendizagem de qualidade.

Na prática de ensino o professor precisa estar preparado para atuar no ambiente escolar desenvolvendo seu trabalho de forma diferenciada.

Segundo Matos (2013,139) “A formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da educação”. Quando o professor passa pelas mais variadas experiências lúdicas certamente ele estará apto para trabalhar com as crianças das séries iniciais, compreender as crianças nos seus anseios de liberdade de expressão em querer brincar e se divertir. Torna o lúdico importante.

Na entrevista com as professoras quando perguntado, se costumam trabalhar com atividades lúdicas todos responderam que sim, em vários momentos da aula para distrair os alunos, entre um conteúdo e outro, mas também visando a assimilação dos mesmos. Percebemos a importância do lúdico no trabalho pedagógico: a professora B (2013) diz: “*Dependendo do planejamento e do conteúdo trabalhado procuro diversificar a metodologia a fim de alcançar os objetivos propostos*”.

Trabalhar métodos de ensino diferenciados faz com que a aula não caia na rotina, e ajuda na superação das dificuldades dos alunos. A professora C (2013) diz que trabalhar atividades diferenciadas “*quando há dificuldades no aprendizado*”.

O professor como mediador do conhecimento e sabedor das contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem tem o dever de agregá-las na assimilação de conteúdos, facilitando assim o aprendizado do aluno.

“Uma das formas de melhorar o processo ensino-aprendizagem é salientar aspectos lúdicos na aprendizagem. Não que esse deva ser o método utilizado, mas, sim, um recurso a mais que pode ser empregado entre as atividades normais e rotineiras da sala de aula, principalmente, nas séries iniciais do ensino fundamental.” (LUDWIG, 2006, p.22)

Nas séries iniciais é o momento em que as crianças mais se desenvolvem ludicamente, sendo assim, o professor têm a oportunidade de aproveitar esse

momento para propor atividades que lhes chamem a atenção, utilizando-se dos mais variados recursos didáticos.

Percebe-se que, as professoras entrevistadas trabalham com vários recursos visando a ludicidade como: material dourado, ábaco, jogo da memória, quebra-cabeça, alfabeto móvel, pintura, desenho, música e jogos eletrônicos entre outros. São usados na contribuição do aprendizado dos alunos nas disciplinas da matriz curricular. Como apoio e recurso didático para desenvolver o ensino e a aprendizagem.

Foram perguntadas as professoras quais observações elas fazem sobre o desenvolvimento dos alunos na realização das atividades: Elas fazem os seguintes apontamentos aos alunos: *“demonstram interesse e gostam de participar das atividades lúdicas; se desenvolvem mais, empenho ao máximo quando se trata de brincadeiras; a socialização entre eles em ser parceiro respeitando o outro.”* Os alunos das séries iniciais estão cheios de energia e disposição e quando tem oportunidades durante a aula envolver com dinâmicas de grupo se entregam com muita animação buscam solucionar todos os desafios da brincadeira sendo parceiros uns dos outros. Bom é claro que em alguns momentos surgem conflitos, mas com a intervenção do professor tudo pode ser resolvido com o diálogo e retornar a brincadeira. A professora F (2013) comenta que: *“as atividades lúdicas são muito importantes para o desenvolvimento do aluno [...] as crianças assimilam melhor o conteúdo, sem falar que sempre é mais gostoso para elas quando têm atividades diferentes”*. Já a professora A diz que *“O aluno se desenvolve mais com as atividades lúdicas porque ele se empenha o máximo quando se trata de brincadeiras”*.

As respostas dessas professoras mostram que as crianças aprendem brincando, quando se pratica uma atividade lúdica o aluno usa sua criatividade no percurso das atividades, aprende e se diverte ao mesmo tempo. Partindo da disposição das crianças o professor pode usar uma infinidade de propostas de ensino que os alunos acatam com muita disposição e determinação.

Quando perguntado as professoras sobre a importância do uso das atividades lúdicas na sala para e se trabalhar os conteúdos de forma diferenciada? As professoras demonstraram de forma geral que o lúdico torna o ensino e

aprendizagem mais prazeroso e envolvente no desenvolvimento das capacidades dos alunos.

A professora F (2013) comenta: *“as atividades lúdicas possibilitam “sair do tradicional”, socialização, aprender de forma diferenciada”*. É possível observar através das respostas das professoras que o lúdico em sala de aula tem a finalidade de unir diversão e aprendizado, assim construindo novas estratégias de ensino apresentando significado para o aluno.

Houve um questionamento com as professoras: Como os alunos interagem nas atividades? Segundo as professoras, eles se interagem bem, trocam experiências nas vivências das situações novas e inovadoras. Tirando alguns conflitos que surgem no desenvolvimento das atividades, como consta no depoimento de uma das professoras.

A professora D (2013) explica que, *“eles demonstram interesse, gosto e prazer. Às vezes há algum conflito entre alguns alunos ao participarem das brincadeiras, mas neste caso acontece intervenção e diálogo”*.

A professora B (2013) afirma que, as principais dificuldades na realização das atividades lúdicas é a falta de recursos didáticos em bom estado de conservação, mau comportamento e individualismo entre os alunos.

*“Os espaços físicos são inadequados, salas fora do padrão e quente, pátio descoberto muitos alunos, quadra impróprias para algumas atividades e falta de recursos e de atenção dos gestores para esta questão tão importante”*. (PROFESSORA B, 2013)

Em relação à avaliação as professoras disseram que avaliam os alunos de acordo com o comprometimento na realização das atividades, concentração, atenção e trabalho em equipe. Afirma a professora B (2013) *“Dependendo dos objetivos que almejo, observo a desenvoltura na realização das atividades, dificuldades, e facilidades encontradas, interesse e participação. Se necessário, auxílio em alguns momentos”*. De acordo com a professora: Os jogos e brincadeiras usados em sala de aula precisam ser bem avaliados em função de conhecer melhor seus alunos suas dificuldades e habilidades para que juntos professores e alunos possam melhorar a convivência e o aprendizado.

Através da boa observação durante o funcionamento do jogo, o professor poderá registrar também as atitudes dos alunos, bem como: o espírito de cooperação, o relacionamento, o poder de observação, a atenção, o interesse, o poder de concentração, a comunicação o desembaraço... Mediante essas observações. O professor poderá levantar dados de cada aluno, e, através desses dados orientá-lo, conforme suas necessidades, suas aptidões, seus interesses e anseios. (ALMEIDA, 1990, p.53,54).

Contudo, partindo da avaliação e registros individuais dos alunos o professor poderá acompanhar os avanços de seus alunos visando à superação das dificuldades de cada um, que só é possível através de uma boa avaliação.

Assim, percebe-se que através das repostas do questionário foi possível perceber que as professoras gostam de trabalhar com as atividades lúdicas não só como passa tempo, entretenimento, descontração, mas como agente facilitador da aprendizagem onde ao mesmo tempo em que as crianças brincam se divertem adquirem um novo aprendizado no desenvolvimento das atividades.

No entanto, enfrentam algumas dificuldades na realização de aulas lúdicas em função da defasagem dos recursos didáticos e o comportamento difícil ou indisciplinados de alguns alunos que têm dificuldades de trabalhar em grupo, pois é individualista e não aceitam opiniões dos colegas, esse tipo de atitude sempre gera conflitos onde os professores tentam resolver com o diálogo entre os alunos para conseguir atingir os objetivos da aula.

## **4.2 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS COM OS ALUNOS**

Na busca de entender melhor a dimensão lúdica no ambiente escolar foram realizadas junto aos alunos algumas atividades lúdicas dentro da sala de aula e no pátio da escola para verificar como os alunos reagem aos jogos e brincadeiras e quais as contribuições dessas atividades no desenvolvimento físico e intelectual dos alunos.

No primeiro dia realizou-se a observação em sala de aula para conhecer a turma do 2º ano do ensino fundamental, tipos de comportamento, habilidades e dificuldades no ensino e aprendizagem.

Durante a observação foi possível constatar que os alunos são bem alterados, conversam muito, alguns só fazem as atividades com intervenção da professora que em vários momentos da aula chama a atenção para o aprendizado, pois além de não quererem fazer as atividades acabam atrapalhando o restante da turma, que se dispersa com as atitudes do mau comportamento dos alunos indisciplinados.

A professora neste dia trabalhou atividades no quadro depois de ter destinado um tempo para o momento da leitura. Na medida em que os alunos liam, faziam-se o acompanhamento individual para verificar o grau de aprendizagem de cada um. Alguns alunos realizavam a leitura com dificuldade, leem silabando e compassadamente. Mas no geral o seu conhecimento está de acordo com sua idade escolar.

A professora passou atividades de português no quadro e muitas crianças tiveram dificuldades para compreender o exercício. Então, a professora leu os enunciados dos exercícios em voz alta e explicou de forma clara e objetiva dando exemplos de como os alunos deveriam responder cada exercício.

Através da observação vimos que as dificuldades podem ser superadas com aulas lúdicas onde levaria os seus alunos à criatividade, percepção e atenção no desenvolvimento das atividades.

A professora trabalha com os alunos jogos no laboratório de informática, uma vez por semana durante uma hora, os jogos são educativos e visa melhor no rendimento escolar. Quando as crianças demonstram cansaço no desenvolvimento dos conteúdos trabalhados em sala à professora os deixa brincarem um pouco para aliviar o cansaço. Na aula de educação física as crianças desenvolvem várias brincadeiras que são de extrema importância tanto na saúde como no aprendizado das crianças.

No segundo dia ministrou-se o jogo da memória, após o momento da leitura de contos infantis. O jogo da memória tinha como tema nome de animais, que fazia relação com os personagens das histórias lidas pelos alunos, os livrinhos eram ilustrativos e apareciam figuras e nome dos animais nos contos infantis. Participaram da atividade 15 alunos que foram divididos em grupo de cinco integrantes, cada grupo recebeu um jogo da memória, explicamos as regras do jogo. E assim deu início a jogada.

No grupo 1 o jogo acontecia naturalmente até que um aluno mesmo sabendo das regras se aventurou em virar a carta sem ser sua vez. Neste momento os demais alunos começaram a reclamar, e discutir. Neste momento houve a intervenção onde explicamos o certo e o errado no jogo. Depois de tudo esclarecido entre os alunos deram continuidade no jogo. [...] “A intervenção do professor contribui para o desenvolvimento proximal, uma vez que atua sobre atividades psíquicas emergentes fazendo com que a criança avance em seu raciocínio.” (LUDWIG, 2006, p.18)

O professor deve sempre que necessário fazer intervenção no jogo não só quando os alunos tiverem desentendimentos, mas também nos momentos de dúvida e desânimo. No grupo 2 não ocorreu-se conflitos, jogaram tranquilamente e conseguiram terminar primeiro, enquanto os outros ainda estavam jogando eles jogaram mais uma vez. O grupo 3 apresentaram mais dificuldades na realização do jogo, foram os últimos a terminar. Mas conseguiram se interagir bem e consequentemente finalizar o jogo. A professora interveio com dicas para o desenvolvimento do jogo.

Os alunos no geral apresentaram muita animação quando lhes foram propostos o jogo, pois mais que depressa se organizaram em grupo, conforme o combinado, dando início ao jogo. Veja na figura 05 as crianças jogando o jogo da memória:



**Figura 05:** Alunos jogando com o jogo da memória.

**Fonte:** Souza, J. P, 2013

O jogo da memória foi aplicado com o objetivo de promover momentos de diversão e aprendizado em função do aprimoramento da leitura.

O jogo da memória contribui para o processo de alfabetização, uma vez que, através deste jogo, a criança amplia o seu universo de palavras, como também utiliza seus esquemas de assimilação ao identificar as semelhanças entre letra, palavras, etc. (RALLO, 1994, p.34)

O jogo da memória possibilitou aos alunos trabalharem a concentração, o raciocínio lógico, percepção, leitura, entre outros. Viu-se a importância do lúdico em sala de aula, ter a ludicidade como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem favorece um melhor aprendizado dos alunos. “A partir dos jogos, vários problemas podem ser propostos aos alunos para sua descoberta por meio de atividades lúdicas.” (LUDWIG, 2006, p.47).

Contudo, os professores precisam ser criativos na elaboração de jogos diferenciados para cativar atenção dos alunos, ou seja, quando os professores usam sempre os mesmos jogos os alunos logo perdem o interesse. O professor precisa ir atrás de inovações pesquisando, buscando e confeccionando jogos pedagógicos de acordo com os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula para que o ensino e aprendizagem tenha mais sentido e aconteça com eficiência.

E por fim, no terceiro dia foi realizada a observação no pátio da escola com os alunos do 2º ano do ensino fundamental, durante a aula de educação física. A professora perguntou aos alunos do que eles queriam brincar: a maioria responde pular corda, então a professora buscou uma corda e em seguida fomos para o pátio dando início as brincadeiras. No decorrer da aula a professora deixou os alunos a vontade para brincar com outros tipos de brincadeiras, sugerimos brincadeiras de roda, pega-pega. E assim a turma se dividia em grupo de acordo com as brincadeiras preferidas.

Teve um grupo de meninos que usaram a imaginação e a criatividade, faziam de conta que eram animais ferozes, mostrando ser corajosos, fazendo caretas sons de valentia na interação com os colegas. Quando se cansaram dessa brincadeira, brincaram de pega-pega, virar cambalhota, estrelinha e pular corda com os demais colegas.

Como só tinha uma corda às crianças se dividiram em pequenos grupos para juntos pularem o restante ficava aguardando na fila, conforme erravam voltavam para a fila.

Vimos à organização através das regras estabelecidas pela professora que organizou em ordem de fila dando oportunidade para todas as crianças interessadas pular corda. As demais brincadeiras não necessitaram fazer a intervenção para seguir a brincadeira, as próprias crianças estabeleciam regras e organizavam a sequência das brincadeiras. Conforme a figura 06 as crianças pulando corda.



**Figura 06:** crianças pulando corda  
**Fonte:** Souza, J. P, 2013

No momento das atividades chegaram alunos de outras turmas maiores que eles, que por sua vez participaram junto com as crianças da brincadeira de pular corda. Não houve conflitos nesta brincadeira, pois eles respeitaram as regras estabelecidas entre eles e a professora.

Todos agiam ludicamente e brincavam com muita disposição e alegria no decorrer das brincadeiras, promovendo um contato social e amigável entre os participantes.

A brincadeira proporciona o contato social e a reorganização das relações emocionais. Favorece a integração com as outras crianças e possibilita que as mesmas superem seus medos e inseguranças. Todos seus sonhos, na brincadeira, podem ser realizados. (LUDWIG, 2006, p.35)

Durante as brincadeiras, observamos que os alunos levam a sério as brincadeiras, são consideradas indispensáveis para seu desenvolvimento psicomotor e cognitivo. Nas brincadeiras eles trabalham uma variedade de exercícios físicos e mentais na realização de cada etapa da brincadeira sem perder o bom humor da brincadeira pulam, correm, brincam de faz de conta, interagem, salta, viram cambalhota, estrelinha, estabelecem regras e se divertem pra valer. E ao final saem felizes porque viveram intensamente e ludicamente momentos de aprendizagem e diversão.

## CONCLUSÃO

Ao concluir este trabalho é possível afirmar que a ludicidade é de fundamental importância na formação dos seres humanos contribuindo no seu desenvolvimento físico e intelectual. Essa confirmação se deu devido ao acesso a relatos históricos das diferentes épocas e sociedades, estudos científicos, teóricos e pesquisa a campo que buscaram comprovar os benefícios que o lúdico proporciona na vida dos seres humanos.

Nas pesquisas bibliográficas os autores desenvolvem trabalhos de suma importância no estudo da utilização do lúdico como fonte de benefício das pessoas na prática de ações lúdicas, na aquisição de novos conhecimentos, na socialização entre as pessoas, no desenvolvimento psicomotor e cognitivo, nos diferentes ambientes em especial nas instituições de ensino, lugar em que o lúdico se faz presente na prática de ensino e aprendizagem.

Como contribuintes na formação dos indivíduos as atividades lúdicas têm sido inseridas nos ambientes escolares, porém em muitas escolas ainda faltam incentivo e recurso para que os educadores explorem um pouco mais a ludicidade em função do rendimento do aprendizado dos alunos. Usando como recursos didáticos e estratégia de ensino na formação do aluno, como jogos brinquedos, brincadeiras, cantigas, teatros entre outros recursos essenciais no desenvolvimento metodológico e na prática de ensino.

Para promoverem-se atividades lúdicas no ambiente educacional o professor deve estar preparados, pois nem sempre os resultados vão ser de acordo com o planejamento do professor, levando a desenvolver uma nova estratégia visando atingir os objetivos programados anteriormente. O professor precisa desenvolver diferentes estratégias de ensino para potencializar o aprendizado de seus alunos. Neste sentido precisa se atualizar constantemente pesquisando, estudando e até mesmo confeccionando materiais didáticos na aplicabilidade do lúdico na educação.

Na pesquisa a campo algumas professoras relataram que às vezes fica difícil trabalhar jogos e brincadeiras com seus alunos, pois os recursos que a escola disponibiliza são poucos: em alguns jogos educativos faltam peças prejudicando o andamento das atividades. No entanto, além dos jogos as professoras trabalham

com outros tipos de recursos que vai ao encontro do desenvolvimento e aprendizado dos alunos.

Na observação em sala de aula verificou-se que as crianças em alguns momentos durante a aula sentem a necessidade de se envolver em atividades lúdicas. Para aliviar a tensão dos alunos, quando a professora percebe o desânimo e cansadas das atividades, ela dedica alguns minutos as brincadeiras dos alunos deixando-os se expressarem com naturalidade nas ações lúdicas.

Em busca de verificar as contribuições do uso dos jogos no ensino e aprendizagem, efetivamos a aplicação do jogo da memória, percebemos que alguns alunos sentem dificuldades na leitura. Desta forma trabalhamos com o jogo visando o aprimoramento da leitura, concentração raciocínio lógico, coordenação motora, socialização das imagens com a escrita. Os resultados foram satisfatórios, pois as crianças se empenharam no desenvolvimento de jogo trabalhado assim suas habilidades e dificuldades.

Nos jogos e brincadeiras realizadas pelas as crianças percebemos que elas se entregam por inteiro nas atividades, no desenvolvimento de suas habilidades, afetividade, criativo, se divertem e aprendem ao mesmo tempo, seja em brincadeiras direcionadas ou livres.

## REFERÊNCIAS

ABT, Clark c. **Jogos simulados**: estratégias de tomadas de decisões. Tradução de Alexandre Lisovski. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e Jogos Pedagógicos. 6.ed. São Paulo: edições Loyola, 1990.

ALVES PALOMO, Alvaro Marcel. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. Disponível em: <WWW.periodicos.udesc.br.>. Acesso em: 27 Abr. 2013.

ANDRADE, Cyrce. **Saltos para o Futuro/ Jogos e Brincadeiras**: Desafios e Descobertas. 2. Ed. TV Escola Ano XVIII boletim 07, maio. 2008. Disponível em: <WWW .tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>. Acesso em: 28 abr.2013.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2.ed. Rio de Janeiro: S.A, 1981.

CABRAL, Artur Simões Caetano de. **A Sociedade do XVI e a Pintura Renascentista Flamengo: Análise Iconográfica e Iconológica da Obra Jogos Infantis (1560), de Pieter Bruegel**. Disponível em: <www.revistas.usp.br/.../view?...Arthur...Simões%20Caetano...Cabral>. Acesso em: 10 maio 2013.

CATUNDA, Ricardo, **Brincar, Criar, Vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

COSTA, Mônica Rodrigues. **JOGOS INFANTIS**, o flamengo Pieter Brueghel (1525?-1569). Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fol/brasil500/brinca8.htm>. Acesso em: 05 maio 2013.

COSTALLAT, Dalila M.M de. **A psicomotricidade otimizando as relações humanas**. Dalila M. M. de Costallat, Claudia Galvani, Cláudia Regina Pucca, Hélio Barbosa, Maria Beatriz Loureiro, Marilda Maluf Sanseveriano, Sergio Nacarato e Vitor da Fonseca. 2. ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2002.

CREPALDI, Roselene / **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. / Roselene Crepaldi, - Curitiba, IESDE Brasil S.A. 2012.

CORREIA, Marcos Miranda, **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**, Campinas, SP: Papirus, 2006.

CUMINALE, Natalia; DIAS, Marina. **O papel da carne na evolução humana. Exclusivo VEJA.com. abr.2010.** <<http://veja.abril.com.br/noticia/saude/papel-carne-evolucao-humana>>acesso em 01 de abr. 2013.

DICIONÁRIO, **Portal informal**. Disponível em: <[www.dicionarioinformal.com.br/](http://www.dicionarioinformal.com.br/)>. Acesso em: out. de 2012.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FIGUEIRA, Divalte Garcia. **História – Volume único**. São Paulo: Ática, 2005.

HUIZINGA, Jonhan. **Homo Ludens**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IVIC, Ivan. **Lev Semionovich Vygotsky** . Ivan Ivic; Edgar Pereira Coelho (org.) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&o\\_obra=205241](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&o_obra=205241)>. Acesso em: 01 maio 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brinquedo na Educação Considerações Históricas**. Ano 2001. Disponível em:<[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf). >. Acesso em: 10 jun. 2012

LEON, Adriana Duarte. **Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem**. Disponível em:<<http://www.rioeoi.org/deloslectores/4034Duarte.pdf> >. Acesso em: 05 Maio 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Estados de consciência e atividades lúdicas, em educação e ludicidade**. GEPEL, FAGED/ UFBA, 2004. Disponível em: <[www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br)>. Acesso em: 12 fev. 2013.

\_\_\_\_\_ **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. Revista da FAGED/UFBA, 2000. Disponível em:< [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br)>. Acesso em: 22 mar. 2013.

\_\_\_\_\_ **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade.**  
Data de publicação 21 nov. 2005 Disponível em:  
<WWW.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 11 maio 2013.

\_\_\_\_\_ **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Educação e Ludicidade Data de publicação: 21 nov. 2005.  
<Disponível em: www.luckesi.com.br artigoseducacaoludicidade.htm >. Acesso em: 11 maio 2013.

LUDWIG, Rafael. **A educação Lúdica como processo de aprendizagem**/Rafael Ludwig. Cuiabá: KCM, 2006.

MACEDO, Lino de. **Jogo e Projeto: pontos e contra pontos**/ Lino de Macedo, Nílson José Machado; Valéria Amorim Arantes, organizadora. São Paulo: Summus, 2006.

MALACRIDA, Priscila Lomas; MACHADO, Dalmo Roberto Lopes. **Retrospectiva do lúdico: consequências da revolução industrial sobre a temática lazer e trabalho.** Disponível em: < http://www.uniesp.edu.br/revista/revista6/pdf/9.pdf>  
Acesso em: 28 abr.2013.

MARCÍLIO, Maria Luiza. **A lenta construção dos direitos da criança brasileira - Século XX.** Disponível em: <WWW.egov.ufsc.br.> Acesso em: 06 Jun. 2013.

MATOS, Marcela Moura. **O lúdico na formação do educador:** contribuições na educação infantil. Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142, ISSN 22377719 Disponível em:<WWW.http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2013\_1/09\_>. Acesso em: 27 abr.2013.

MENDONÇA, João Guilherme Rodrigues. **Formação de professores:** a dimensão lúdica em questão. Disponível em: <WWW.cadernosdapedagogia.ufscar.br.> Acesso em: 28 Abr. 2013.

MORIN, Edgar,1921, **Ciência com consciência**/ Edgar morin; tradução Maria D.Alexandre e Maria Alice Sampaio Dória. 8ª ed. Revista e modificada pelo autor Rio de Janeiro: Bertraand Brasil, 2005.

MUNARI, Carlos. **Jean Piaget.** Tradução e organização: Daniele Saheb. – Recife: Massangana, 2010. Disponível em: <WWW http://www.dominiopublico.gov.br.> Acesso em 01 maio 2013.

PINTURA RUPESTRE. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/oncoto/episodio/o-projeto-casa-grande>>. Acesso em: 05 maio 2013.

PORTINARI, Candido. **Crianças Brincando 1957**. Disponível no Site:< WWW.Portinari. Org.br. >. Acesso em: 10 de maio. 2013.

PORTO, Cristina Laclette Porto. **Saltos para o Futuro: Jogos e Brincadeiras: Desafios e Descobertas**. <[WWW.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf](http://WWW.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf)>. Acesso em: 28 abr.2013.

RALLO, Rose Mary Petry de. **A magia dos jogos na alfabetização**/Rose Mary Petry de Rallo, Zeli Rodrigues de Quevedo. 3.ed. Porto Alegre: Kuarup,1994.

SANSEVERIANO, Marilda Maluf. Costallat, Dalila M.M de. **A psicomotricidade otimizando as relações humanas**. Dalila M. M. de Costallat, Claudia Galvani, Cláudia Regina Pucca, Hélio Barbosa, Maria Beatriz Loureiro, Sergio Nacarato e Vitor da Fonseca. 2. ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos, (organizadora). **BRINQUEDOTECA: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANS, Paulo de Tarso Cleida. **Pedagogia do Desenho Infantil**. 2.ed. Campinas: Alínea, 2007.

SILVA, Maria do Pilar Lacerda Almeida. **Educação Básica no Brasil: avanços e desafios**- Ministério da educação, 2007. Disponível em:<[WWW.portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task...](http://WWW.portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task...) > Acesso em 27 abr.2013.

VASCONCELLOS, Tânia. **Saltos para o Futuro/ Jogos e Brincadeiras: Desafios e Descobertas**. 2. Ed. TV Escola Ano XVIII boletim 07, mai. 2008. <[WWW.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf](http://WWW.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf)>. Acesso em: 28 abr.2013

## ANEXOS

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**

## QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS PROFESSORES (AS)

Prezado (a) Professor (a):

Estamos realizando uma pesquisa sobre **“O lúdico como estratégia de flexibilidade no processo de ensino aprendizagem”**, precisamos de sua colaboração no sentido de nos esclarecer algumas questões.

Atenciosamente,

**Josiane Pacheco de Souza**

Curso: Pedagogia VII termo.

Preencha seus dados de identificação e responda as questões específicas que seguem:

Nome: \_\_\_\_\_

Local de trabalho: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

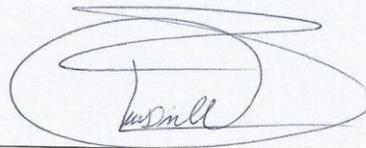
Graduado (a) em: \_\_\_\_\_

- 1 O que você entende sobre atividade lúdica?
- 2 Quais experiências vividas em sua formação você se recorda em relação às atividades lúdicas?
- 3 Você utiliza alguma atividade lúdica em sala de aula? Em quais circunstâncias?
- 4 Quais atividades lúdicas você costuma trabalhar em sala de aula?
- 5 Quais suas observações sobre o envolvimento dos alunos com a utilização de atividades lúdicas?
- 6 Para você qual a importância da utilização de atividades lúdicas na aprendizagem da criança?
- 7 Para você qual a importância da utilização de atividades lúdicas para se trabalhar os conteúdos em sala de aula?

- 8 Como os alunos interagem às atividades lúdicas realizadas?
- 9 Quais as dificuldades que você enfrenta ao trabalhar com a ludicidade?
- 10 Como você avalia seus alunos durante o desenvolvimento das atividades lúdicas?

### Autorização de pesquisa acadêmica

A pedido de Josiane Pacheco de Souza, acadêmica do VII termo sob o número de matrícula 1356/2013/01, do curso de Licenciatura em Pedagogia da Ajes- Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena, localizada na Avenida Gabriel Mulher, s/n módulo I, Município de Juína/MT. Eu Everaldo Dias Matteus, diretor da Escola Estadual Marechal Rondon, autorizo o acesso da acadêmica nesta instituição de ensino, para realização de seu trabalho de conclusão de curso e autorizo a mesma a usufruir das imagens da escola e dos envolvidos na pesquisa, sendo que possa futuramente vir a contribuir ou nos beneficiar com seu trabalho.



Everaldo Dias Matteus  
Diretor Escolar  
PORJURUENA/SEEDUC/00025/2012