

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

ANA NIZA DIAS FRITZ

**AS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM: UM OLHAR DOCENTE**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

ANA NIZA DIAS FRITZ

**AS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM: UM OLHAR DOCENTE**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo UAB do Município de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Me. Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão.

MEDIANEIRA

2013



TERMO DE APROVAÇÃO

As Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem

Por

Ana Niza Dias Fritz

Esta monografia foi apresentada às..... h do dia..... **de..... de 2013** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof^a. Me.
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof Dr.
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me.
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

Agradeço a Deus por me dar força e coragem para prosseguir, e também a meus tutores presenciais, e aos colegas de curso, e principalmente a meus familiares por ter tido paciência em entender que o tempo que não poderiam dar atenção para eles eram essencial para meu aprendizado, e que a recompensa vamos receber agora se Deus assim me permitir. Amém!

AGRADECIMENTOS

A Deus por me dar aptidão e coragem de prosseguir e vencer os obstáculos em mais essa jornada da vida. A minha família por ter paciência com meus estudos, em especialmente a minha filha Tatiane que me incentivou o tempo todo na fase do curso de pós-graduação e a vida inteira, e o namorado dela pela compreensão.

A meu orientador professor Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão, pelas orientações no decorrer do desenvolvimento da pesquisa. Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, agradeço a todos que contribuíram de forma direta ou indiretamente para realização desta monografia.

“Uma pessoa inteligente resolve um problema,
um sábio o previne” (ALBERT EINSTEIN).

RESUMO

FRITZ, Ana Niza Dias. As atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem: um olhar docente. 2013. 46 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Existem várias metodologias utilizadas por professores em salas de aula, sendo que todas elas apresentam como objetivo em fazer com que o processo de ensino-aprendizagem transcorra da melhor maneira. Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças, pois desde quando vão se desenvolvendo ao decorrer da vida, a prática lúdica as auxiliam a adquirirem experiências e consequentemente aprendizado. Com a relevante atuação do lúdico no desenvolvimento das crianças, a sua prática vem cada dia mais sendo inserida nas escolas para auxiliar no ensino-aprendizado de alunos. Em função disso essa pesquisa buscou investigar sobre a prática de ensino-aprendizagem realizada com o lúdico juntamente com os professores que atuam nas escolas municipais do ensino fundamental. A partir da metodologia utilizada foi possível identificar como os professores do ensino fundamental vêem a prática de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, além de observar como os alunos se desenvolvem em sala de aula e como praticam. Em decorrência ao uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, os professores relataram que a sua prática auxilia as crianças a interpretar e memorizar em seu imaginário fazendo assim com que o aprendizado seja algo que leve consigo para sua vida inteira, e que praticando brincadeiras com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade. Sendo assim os educadores reconhecem a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, sendo estas atividades desenvolvidas nas escolas, na própria sala de aula ou no pátio, como sendo algo positivo para o desenvolvimento do conhecimento adquirido pela criança. Desta forma os educando ao desenvolverem esse tipo de atividade participam entusiasmados.

Palavras-chave: Brincadeiras; Lúdico; Jogos; Ensino Fundamental; Alunos.

ABSTRACT

FRITZ, Ana Niza Dias. Ludic activities in the teaching-learning process: a docent look. 2013. 46 páginas. Monografia. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

There are several methods used by teachers in the classroom , all of which are aimed at making the teaching-learning process proceed as smoothly as possible .Games were always present in the lives of children, since their early development to their course through life, playful practice helps them gain experience and consequently learning . With the relevant use playfulness in child development, this practice is increasingly being placed in schools to assist in the teaching and learning of students. As such this research aimed at investigating the practice of teaching and learning with playfulness held together by teachers working in elementary public schools. From the used methodology it was possible to identify how elementary school teachers see the practice of recreational activities in the teaching -learning process, in addition to observing how students develop in the classroom and how they use it in practice. Due to the use of the ludic in the process of teaching and learning, teachers report that this practice helps children interpret and store it in their minds thus making the learning process something they take with them for their entire lives, and that implementing recreational activities makes them develop and learn easily. Thus educators recognize the importance of play activities in the teaching-learning process, and that these activities in schools, in the classroom or on the playground, are something positive for the development of the knowledge acquired by the child. Thus when students develop this type of activity their involvement is a lot more enthusiastic.

Keywords: Games, Playfulness; Elementary School; Students.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Dinâmicas mais utilizadas nas escolas segundo a pesquisa aplicada.	23
Figura 2. Reação dos alunos ao desenvolverem atividades lúdicas.	24
Figura 3. Frequência que são realizadas as atividades lúdicas nas escolas.....	26
Figura 4. Participação dos alunos nas atividades lúdicas.	27
Figura 5. Dinâmica que os alunos participam com melhor desempenho.	28
Figura 6. Percepção dos professores sobre as atividades lúdicas em sala de aula..	29
Figura 7. As atividades lúdicas são indispensáveis na aprendizagem dos alunos....	30
Figura 8. O quanto os alunos gostam de algum tipo de brincadeira solitária.	31
Figura 9. Reação diferenciada que os alunos apresentam ao desenvolver brincadeiras imaginárias.....	32
Figura 10. A partir da prática de atividades lúdicas a criança grava em seu imaginário e levam consigo para a vida inteira o que aprendeu	33
Figura 11. Praticando o brincar com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade.....	34
Figura 12. Lugares onde são desenvolvidas as atividades lúdicas segundo pesquisa aplicada.....	35
Figura 13. Profissionais que saibam trabalhar o lúdico na escola com os alunos.....	36
Figura 14. O quanto os alunos são organizados ao iniciar e encerrar as brincadeiras segundo pesquisa aplicada.....	37
Figura 15. Incentivo que a escola recebe para desenvolver as atividades lúdicas. ..	38

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 O LÚDICO	13
2.2 BRINCADEIRAS E JOGOS.....	16
2.3 O PROFESSOR E AS ATIVIDADES LÚDICAS	19
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	21
3.1 LOCAL DA PESQUISA	21
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	21
3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	22
3.5 ANÁLISE DOS DADOS.....	22
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	41
APÊNDICE	44

1 INTRODUÇÃO

Desde quando nasce à criança tem uma grande tendência a aprender. Cada ato, imagem ou momentos que vividos vão sendo transformados em experiências e consequentemente vão se desenvolvendo seus aprendizados. As experiências realizadas ao decorrer da infância, fazem com que os alunos agreguem cada vez mais conhecimentos. Através de brincadeiras e jogos que as crianças aprendem regras e limites.

O lúdico é de suma importância para a vida das crianças, pois é através de jogos e brincadeiras que as crianças podem vivenciar suas fantasias, e colocar em prática suas ilusões. Quando brincam suas imaginações fluem, como se de fato elas estivessem vivendo aquele momento na “vida real”. Montam todo um cenário e criam e recriam funções para determinados objetos ou brinquedos, transformando-os em outros meios, como por exemplo, em uma brincadeira lúdica. Segundo Mendonça (2010, p. 3) a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. E ainda complementa dizendo que neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daqueles que joga que brinca e que se diverte. Essa prática, por mais que seja ilusória, possibilita à criança agregar experiências e consequentemente conhecimentos. Assim, tais aspectos podem fazer com que a criança saiba trabalhar em grupo e com a competição, saiba ganhar e a perder, fatores decisivos para que a criança se desenvolva na sociedade (CARDOSO, *et al*, 2012, p. 2).

Devido a grande relevância das atividades lúdicas para o ensino-aprendizagem das crianças, vem a cada dia mais sendo inseridas no ambiente escolar. Com a expansão da Educação Infantil, o lúdico tem cada dia mais um papel fundamental em salas de aula, com a função primordial de facilitar o processo de ensino-aprendizado dos alunos.

A prática de atividades lúdicas em sala de aula é uma forma gostosa de ser desenvolvida, em que a criança sente prazer e se diverte com as atividades e agregue cada vez mais conhecimentos. Com esse intuito o trabalho trás a seguinte indagação: Como está o desenvolvimento do lúdico no processo de ensino-aprendizagem? Qual a percepção dos alunos sobre as atividades lúdicas? Como os professores analisam o desenvolvimento das atividades lúdicas em sala de aula?

Com a realização desta pesquisa espera-se descobrir como está a inserção do lúdico no ensino fundamental de escolas municipais da cidade de Nova Londrina-PR, além de saber qual a percepção dos alunos em relação a essa prática de atividades, ao mesmo tempo em que pretende observar como os professores analisam o desenvolvimento do lúdico nas escolas, mais especificamente com sua turma de alunos.

Tendo a compreensão sobre a importância da prática lúdica, mostrou-se com a realização deste trabalho como incentivo para professores e diretores que atuam no ensino fundamental a adotarem ou investirem cada dia mais nessa prática que é tão importante para o ensino-aprendizado dos alunos. Além de informar atuantes na área de ensino sobre as atividades lúdicas, e leigos ou mal informados sobre o assunto, de como são desenvolvidas as atividades lúdicas em sala de aula e da sua relevância para a agregação de conhecimentos para as crianças e da sua prática nas escolas.

Essa pesquisa tem por objetivo geral identificar como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem em escolas municipais do ensino fundamental do município de Nova Londrina – PR. Enquanto que os objetivos específicos são: a) Aplicar questionário com professores e diretores das escolas municipais que atuam com ensino fundamental, para saber qual a percepção sobre as atividades lúdicas em salas de aula; b) Investigar como são realizadas as atividades lúdicas com os alunos do ensino fundamental das escolas municipais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O LÚDICO

As atividades lúdicas são fundamentais para o ensino-aprendizagem dos alunos. Entretanto, o que poucas pessoas sabem é que as crianças aprendem e se desenvolvem nos mais amplos sentidos por meio das brincadeiras e atividades lúdicas (PINHO e SPADA 2007, p. 1-2). O lúdico estimula os alunos fazendo com que eles aprendam um determinado conteúdo através de novas experiências por meio de brincadeiras exercitando seu próprio corpo.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (PINTO e TAVARES, 2010, p. 233).

Com todos os benefícios que possui o lúdico vem a cada dia mais sendo inserida e ganha mais força dentro das instituições de ensino. Para Castro e Costa (2011, p. 26) uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas. Essas práticas de ensino fazem com que as aulas não se tornam monótonas e que os alunos não as realizem como se fosse um dever e sim como um prazer em aprender. Dentre estas, a atividade lúdica ocupa espaço bastante privilegiado nas prescrições documentadas (ROCHA, *et al*, 2012, p. 214).

É através das atividades lúdicas que a criança consegue se desenvolver com mais facilidade, pois existe uma interação e assimilação de determinados conteúdos vivenciados. Essa prática possibilita que os alunos exemplifiquem os contextos adquiridos. A inserção do lúdico no ensino torna-se de fundamental importância e é uma ferramenta imprescindível à qual os profissionais devem aderir com o intuito de conseguir uma produtividade por parte desses alunos recém-chegados a esse mundo (MATOS, 2013, p. 137). Com as atividades lúdicas é possível estimular o pensamento das crianças.

A ludicidade é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, nos quais mobilizam esquemas mentais, ativando as funções psico-neurológicas e as operatórias - mentais estimulando o pensamento (PINTO e TAVARES, 2010, p. 232).

O lúdico é uma forma de ensinar com brincadeiras e jogos, que as crianças praticam com prazer e descontração. Logo, o interesse relacionado à atividade lúdica na escola tem-se mostrado cada vez maior por parte de pesquisadores e, principalmente, de professores que buscam alternativas para o processo ensino-aprendizagem (PEDROZA, 2005, p. 62). Com todos os benefícios que o lúdico possui, vem cada dia mais sendo inserido na educação de crianças. Uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que se resume em educar através da brincadeira e da descontração (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 100). É por meio de brincadeiras e faz de conta que as crianças aprendem com mais facilidade, e levam esse conhecimento para a vida toda.

Com essa nova estratégia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontece mais rápido, por quanto se sabe que não apenas 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).

As atividades lúdicas tende a estimular ao máximo o potencial de aprendizado de cada criança. De acordo com Pinto e Tavares (2010, p.232) o lúdico na sala de aula passa-a ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. A criança leva consigo essa imaginação ilusória que realizam para sua vida inteira, um exemplo clássico são as histórias que as crianças ouvem de seus avós que estimulam sua imaginação fazendo com que muitas vezes acreditam que aquilo acontece ou aconteceu na realidade. O mundo imaginário inerente a toda atividade lúdico abre à criança as portas do mundo do desejo e das fantasias, por tanto, é uma realidade psíquica (ALVES e SOMMERHALDER, 2010, p. 148).

Sacchetto, *et al* (2011, p. 32) afirma que quando a criança não possui o objeto para representar ela pode substituí-lo por outro, dando-lhe o sentido que deseja, dependendo das características e propriedades destes. E ainda complementa dizendo que uma caneta pode, por exemplo, representar um termômetro, um talher ou um pente em uma substituição lúdica. Outro exemplo cotidiano é a utilização de um cabo de vassoura que as crianças brincam como se fosse um cavalo em sua brincadeira lúdica. Para Fontes (2005, p, 126) é no brinquedo e no faz-de-conta que

a criança pode imitar uma variedade de ações que estão muito além de seus limites de compreensão e de suas próprias capacidades. Nessas variedades de ações a criança projeta em sua imaginação toda a história de modo que todas as ações transcorram em torno de si, onde ele projete os acontecimentos ao seu redor, sendo que o aluno se coloca como pivô da própria imaginação.

Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender (PINTO e TAVARES, 2010, p. 232).

Em uma história contada por um professor, por exemplo, que faz com que a criança utilize de seu subconsciente para imaginar como se ela fizesse parte da história. Este é um dos meios de ludicidade que facilita a assimilação de saberes, promovem momentos de interação entre as crianças e faz a aprendizagem ficar prazerosa (MATOS, 2013, p. 136).

As atividades lúdicas podem ocorrer de diversas formas, como explica Luchetti, *et al* (2011, p. 98) ao dizer que, o cuidado lúdico dá-se de diversas formas, podendo ser através de desenhos, pinturas, jogos, músicas, oficinas de teatro, brincadeiras, entre outros. Outra forma de desenvolver atividades lúdicas é por meio de trabalho em grupo, que possibilita a criança a trocar experiências e conhecimentos.

O sucesso na aprendizagem de crianças aumenta quando se desenvolve, nas dinâmicas de grupo, a autopercepção das capacidades de cada integrante do grupo e o respeito às diferenças, considerando o aprendiz com problemas psicomotores, sensoriais, de atenção e de linguagem (RAGO, 2009, p. 124).

Cabe ao professor analisar a idade da turma e a compatibilidade das atividades que deseja desenvolver com seus alunos, para que possa fazer uso da atividade lúdica que melhor se enquadrar com sua turma de alunos.

Segundo Kaam e Rubio (2013, p. 6) a educação lúdica contribui para a formação do infante, possibilitando um enriquecimento pedagógico e de valores culturais, ensinando a respeitar as opiniões dos outros e ampliando o conhecimento. Muitas vezes os professores encontram dificuldades para ensinar com a metodologia normal, no entanto a prática de atividades lúdicas facilita a forma de ensinar e conseqüentemente o processo de aprendizagem por parte do aluno. Com isso, busca-se um agir consciente, construído nas vivências e realidades dos sujeitos envolvidos no processo de cuidar, possibilitando um olhar e ações críticas, reflexivas

e transformadoras da realidade (LUCHETTI, *et al*, 2011, p, 98). Dessa forma o lúdico nas escolas passa a ser uma excelente atividade de ensino-aprendizagem.

Ao considerarmos a escola como um espaço de aprendizagem, entendemos que o jogo utilizado como metodologia no ambiente escolar poderá, contribuir consideravelmente, no processo de aprendizagem da leitura e escrita, além de influenciar nas relações sociais (BORGES e RUBIO, 2013, p. 2-3).

Quando o professor passa o ensinamento lúdico para o aluno, impõe limites e regras, para que a criança cresça aprendendo e respeitando os outros. Cada jogo tem seus objetivos e características próprias e cabe ao educador observar qual jogo deverá aplicar naquele grupo para obter um melhor resultado, de acordo com as dificuldades apresentadas naquele momento educativo (KAAM e RUBIO, 2013, p. 7-8).

2.2 BRINCADEIRAS E JOGOS

Como as crianças se desenvolvem melhor com a prática lúdica, torna-se imprescindível o uso de brincadeiras e jogos nas salas de aula. Para Cordazzo e Vieira (2007, p. 93-94) a palavra em português que indica a ação lúdica infantil é caracterizada pelos verbos brincar e jogar, sendo que brincar indica atividade lúdica não estruturada e jogar, atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos.

Com os jogos e brincadeiras as crianças aprendem sobre si mesmo, e também faz com elas saibam se controlar e aprender a ter uma maior compreensão do mundo ao seu redor. Segundo Silva (2011, p. 3) brincar é fundamental para a criança controlar impulsos, manter o equilíbrio, além de ser importante para poder compreender, e se relacionar com o mundo, pois, as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade cognitiva.

Ao brincar as crianças colocam seu imaginário em ação e é a partir daí que começa o desenvolvimento de novos e aperfeiçoamento de antigos conhecimentos. Esse mundo de desejos realizáveis que desencadeia um novo comportamento na criança é o que chamamos de *brinquedo* (FONTES, 2005, p. 126). Para que haja brincadeira são necessários os brinquedos. Para tanto, o termo brinquedo é

entendido como o objeto suporte para a brincadeira, ou seja, o objeto que desencadeia, pela sua imagem, a atividade lúdica infantil (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 96). O brinquedo torna-se fundamental para a realização de brincadeiras. Segundo Fontes (2005, p. 126) o brinquedo, na realidade, surge da necessidade e do desejo frustrado da criança de realizar algo que concretamente ela não pode, naquele momento.

Para Pinho e Spada (2007, p.3) a brincadeira, portanto, quando bem conduzida e estimulada no ambiente escolar, contrariamente ao que muito adultos pensam, podem auxiliar na aprendizagem infantil, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de funções psíquicas. O brinquedo passa a ser um instrumento na mão de uma criança, cuja imaginação a cerca do mesmo flui para caminhos de seu lúdico. De acordo com Cordazzo e Vieira (2007, p. 94) o brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade. E ainda relata que a função do brinquedo é a brincadeira.

Quando uma criança brinca, ela entra em contato com suas fantasias, desejos e sentimentos, conhece a força e os limites do próprio corpo e estabelece relações de confiança com o outro (BORGES e RUBIO, 2013, p. 8). As brincadeiras podem ser conduzidas com brinquedos. De acordo com Fontes (2005, p. 126) o brinquedo surge na vida da criança juntamente com sua capacidade de imaginar, de transcender o real e construir um mundo simbolicamente possível.

Para Castro e Costa (2011, p. 26) as atividades lúdicas, mais estritamente os jogos, podem assim auxiliar os alunos na apropriação dos conteúdos, e consequentemente gerarem uma aprendizagem significativa. Tanto os jogos como as brincadeiras possuem um poder de agregar conhecimentos para as crianças que os desempenham. De acordo com Pedroza (2005, p. 62) através da brincadeira, a criança tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, exercitá-las, ser criativa, imaginar situações e reproduzir momentos e interações importantes em sua vida, ressignificando-os.

Existem brincadeiras e jogos realizados em grupos e individuais. O brincar como recurso pedagógico pode ser utilizado nas escolas, pois é uma atividade necessariamente lúdica e não pode deixar de ser, pois, se deixar, descaracterizar-se-á como brincadeira ou jogo (ALBRECHT, 2009, p. 13). São de fundamental importância as atividades lúdicas na escola, pois ela faz parte do cotidiano no processo de aprendizagem do aluno. Para Kaam e Rubio (2013, p. 1) é por meio da

ação do brincar, a criança que naturalmente possui a característica da curiosidade, é inserida em um mundo de fantasia proporcionado por elas e pelo próprio contexto.

A brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesmo (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 94). A brincadeira é considerada estimuladora. Segundo Rolin, *et al* (2008, p. 177) o brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física.

Existe uma vasta quantidade de brincadeiras a ser exploradas pelos professores em salas de aula. Para Cordazzo e Vieira (2007, p. 100) alguns exemplos de brincadeiras que estimulam o desenvolvimento físico e motor podem ser: os jogos de perseguir, procurar e pegar. Os alunos desenvolvem as atividades lúdicas com jogos de xadrez, por exemplo, quando jogam esse jogo eles usam seu raciocínio lógico de uma determinada rapidez para defender o rei que é a peça fundamental no jogo, pois se o rei morrer o jogo termina. Outro jogo é o quebra cabeça, por exemplo, dois alunos iniciam a montagem de um quebra cabeça procurando as peças e montando, aquele que terminar de montar o quebra cabeça primeiro ganha a partida.

Para Kaam e Rubio (2013, p. 6) quando o jogo proposto cria oportunidade para que o aluno busque, verifique resultados e raciocine sobre o conteúdo, ele coloca a criança em um momento lúdico, preparando-a para solucionar problemas em situações presentes no seu cotidiano. Um exemplo de brincadeiras que desenvolvem a coordenação motora é o jogo pega vareta, que são divididas em cores, cada cor tem uma pontuação, o preto vale 50 pontos, o vermelho 20 pontos, e o amarelo 10 pontos e o verde 5 pontos, e são jogadas assim: segura o monte de vareta na mão e solta, deixam as caírem e depois o outro começa a jogar pegando uma vareta e vai tirando do monte, não podem deixar mexer. Se acaso mexer passa a vez, e assim por diante. Quando terminar de pegar todas as varetas é hora de contar os pontos, quem pegar o maior número de soma da pontuação das varetas ganha à partida. Esses tipos de brincadeiras desenvolvem a coordenação motora da criança, e estimulam seus desenvolvimentos. Brincar traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, além de aprimorar suas habilidades motoras (CARDIA, 2011, p. 3).

As brincadeiras com regras pré-estabelecidas são denominadas de jogos. O jogo, como objeto, é caracterizado como algo que possui regras explícitas e pré-

estabelecidas com um fim lúdico, entretanto, como atividade é sinônimo de brincadeira (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 96). Essas regras existentes nos jogos são fundamentais para as crianças ter noção de limites. Os jogos são atividades muito importantes na vida das crianças, porque as ajudam a aprender muitas coisas boas, como respeitar seus colegas, respeitar as regras ditadas e ao mesmo tempo se divertir com os amigos (SILVA, *et al*, 2013, p. 47).

O brincar prepara para futuras atividades de trabalho: evoca atenção e concentração, estimula a auto-estima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros (ROLIN, *et al*, 2008, p. 177). O instrumento usado para a realização de brincadeiras são os brinquedos. Para Cardia (2011, p. 7) os brinquedos que são identificados como objetos de brincadeira e o contato com a variedade de brinquedos estimulam a criança a agir, representar e imaginar.

2.3 O PROFESSOR E AS ATIVIDADES LÚDICAS

A prática de atividades lúdicas em salas de aula ocorre devido ao interesse dos professores a aderirem essa prática importante para o ensino-aprendizagem dos alunos. Para Matos (2013, p. 139) quanto mais o educador vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, trabalhando com a criança de forma prazerosa estimulando a construção do conhecimento. A cima de tudo o professor para desenvolver atividades lúdicas precisa conhecer as necessidades das crianças com as quais ele trabalha.

Para entendermos o desenvolvimento da criança é preciso conhecer suas necessidades e interesses para que os incentivos sejam eficazes a fim de promover o avanço de um estágio de um desenvolvimento para outro. O brinquedo possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam ser realizados através da imaginação (PEDROSA, 2005, p. 65).

Quando as crianças brincam conseguem desenvolver imaginação de forma que a brincadeira seja desenvolvida. Para que as brincadeiras ocorram com maior desenvoltura e necessário que se utilize os brinquedos recomendados para a idade adequadamente. O brincar, o jogo ou a brincadeira se estabelecem de forma diferente de acordo com a idade cronológica da criança (LEON, 2011, p. 13). Sendo assim cabe ao professor identificar a idade de seus alunos para aplicar os jogos e brincadeiras recomendados para a idade da turma. Segundo Pereira, *et al* (2013, p.

38) para findar, é preciso lembrar que o professor deve estar atento a idade e a capacidade da turma, para agir de forma eficaz, a envolver a criança a participar com entusiasmo diante das atividades propostas.

Quando são aplicados jogos e brincadeiras inadequados aos alunos, pode-se ter uma reação diferenciada de prazer ou descontração, como por exemplo, a agressividade. Borsa e Bandeira (2011, p.199) afirmam que os comportamentos agressivos podem variar de acordo com a motivação e quanto à forma de manifestação.

Os jogos são importantes na vida das crianças, em especial no ensino-aprendizagem de alunos. O jogo deve ser levado às ruas, às escolas e deve ser usado como recurso de aprendizagem (desde que corretamente utilizado) (ALBRECHT, 2009, p. 19). O professor é quem irá propor os jogos e brincadeiras de acordo com sua pretensão de despertar algo a mais nos alunos além do jogo em si.

O jogo nas mãos do educador será usado como uma importante força educativa e não somente o jogo pelo jogo, pois este proporcionará a criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressando e construindo a sua realidade (BORGES e RUBIO, 2013, p. 7).

Todos esses esforços para dinamizar as aulas têm por trás um esforço por parte dos professores. Certamente, aulas mais dinâmicas e elaboradas exigem mais trabalho por parte do professor (OENNING e OLIVEIRA, 2011, p. 2). No entanto para que isso ocorra é necessário que os professores tenham em sua formação profissional um embasamento em práticas lúdicas. Segundo Matos (2013, p. 140) na formação de profissionais da educação infantil deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula.

Os profissionais da área educacional podem aderir à prática de atividades lúdicas por auxiliar na conquista de melhores resultados. Portanto, o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças (PINTO e TAVARES, 2010, p. 231).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 LOCAL DA PESQUISA

A realização deste trabalho transcorreu-se nas escolas municipais do ensino fundamental da cidade de Nova Londrina-PR, que se compõem de professores que lecionam nessas escolas. De um universo de quatro escolas municipais do ensino fundamental que existem no município, foi realizada a pesquisa com toda a amostra existente.

3.2 TIPO DE PESQUISA

Esta pesquisa é de caráter exploratório, adotando como procedimento técnico a pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, uma vez que foram realizadas entrevistas com os educadores assim como procurou compreender suas habilidades quanto à utilização do lúdico como ferramenta para o ensino- aprendizagem.

Os motivos pelo qual escolheu a pesquisa exploratória é que nesta pesquisa buscou descobrir como são realizadas as atividades lúdicas nas escolas municipais do ensino fundamental, além de saber a percepção dos professores e alunos ao desenvolverem as atividades lúdicas em sala de aula. Sobre a pesquisa exploratória Gil (2002, p. 41) ressalta que, pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições.

Foram adotados dois procedimentos técnicos, a pesquisa bibliográfica que foi utilizada para explanar sobre o tema, dar embasamento teórico, e ainda confiabilidade ao assunto abordado e as afirmações feitas ao decorrer do trabalho. E a pesquisa de campo, pois foi necessário comparecer nas escolas municipais para realizar a entrevista com os professores e diretores.

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada apartir da elaboração e posteriormente aplicação de um questionário composto por quinze questões fechadas, sendo que em algumas questões o entrevistado tinha a possibilidade de optar por mais de uma alternativa. A pesquisa caracterizou-se em buscar informações juntamente com todos os professores, sem distinguir disciplina, sobre as suas compreensões relacionadas à utilização das atividades lúdicas, sendo assim a entrevista se caracterizou por quantitativa. Os questionários foram entregue em quatro escolas municipais, totalizando trinta e dois dos quarenta professores e diretores que atuam em escolas do ensino fundamental do município de Nova Londrina - PR.

3.5 ANÁLISE DOS DADOS

Foram aplicados questionários com trinta e dois professores dos quarenta que atuam nas escolas municipais de ensino fundamental. O questionário foi composto por questões objetivas, houve questões em que o entrevistado poderia expressar sua resposta em mais de uma opção, sendo essas de múltipla escolha, para que os entrevistados pudessem expressar da melhor maneira como o lúdico é trabalhado em salas de aula e suas abrangências sobre como influenciam no ensino-aprendizagem dos alunos.

A seguir serão apresentados gráficos elaborados a partir das respostas obtidas nos questionários.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista que neste questionamento o entrevistado poderia expressar sua resposta em mais de uma opção, de um universo de sete respostas, relacionado quanto às dinâmicas mais utilizadas em sala de aula, a opção trabalho em grupo apresentou os aproximados 41,10% das escolhas.

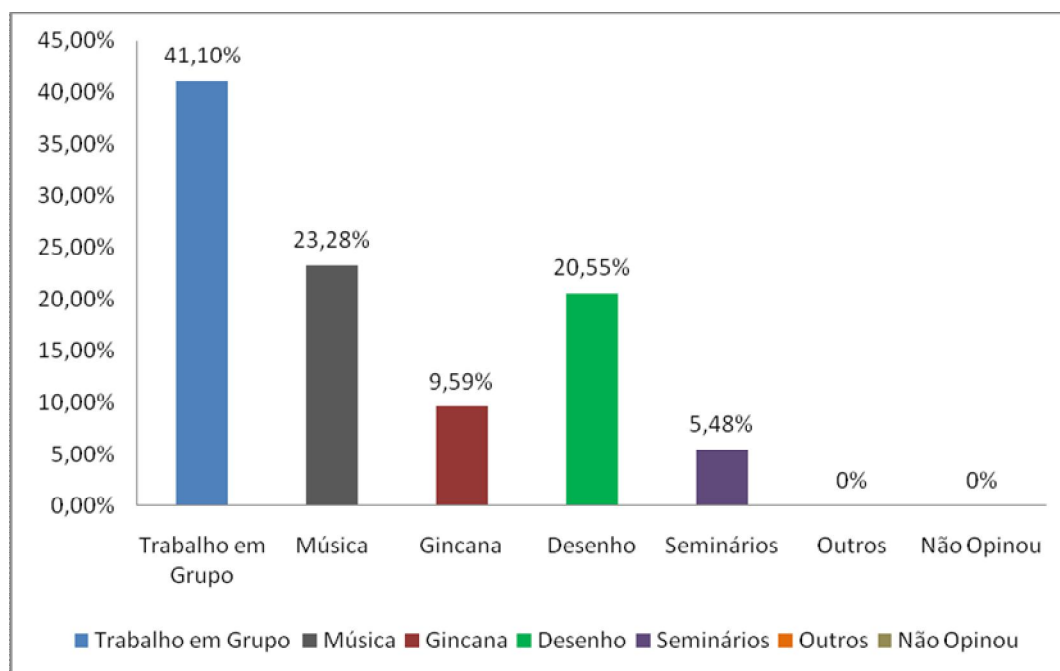


Figura 1. Dinâmicas mais utilizadas nas escolas segundo a pesquisa aplicada.

Trabalhar em grupo com os alunos do ensino fundamental é importante, pois este tipo de atividade contribui para que o aluno aprenda a interagir com os demais colegas. Desta forma, este tipo de interação almeja a realização de trabalhos acadêmicos com maior qualidade assim como possibilita a melhora no senso de interpretação, sendo este quesito de caráter preocupante atualmente. Rago (2009, p.123) ressalta que este tipo de dinâmica favorece para os avanços cognitivos e psicomotores que as crianças obtêm, sendo trabalhado em um contexto grupal, ampliando o seu aprendizado para as questões afetivas e as relações sociais.

Já para a opção música, pode-se constatar que aproximadamente 23,28% das alternativas foram destinadas para esta opção. Este tipo de dinâmica também faz parte no desenvolvimento da aprendizagem, sendo este um instrumento de grande importância para a interatividade acadêmica como brincadeiras, por exemplo,

facilitando a compreensão assim como contribuindo para que o aluno possa levar este aprendizado para sua vida.

Quanto ao uso da gincana, os aproximados 9,59% das opções das escolhas fizeram uso desta dinâmica, pois através dela os acadêmicos podem exercer vários tipos de atividades, marcando pontos para motivar e incentivá-los nas brincadeiras.

Na opção de desenho, aproximadamente 20,55% das opções de escolha foram atribuídas pelos entrevistados a essa alternativa. Esta alternativa é interessante por deixar o educando a vontade no sentido de se expressar, e desta forma pode-se interpretar através de sua expressividade no desenho a forma ao qual ele vê os membros de sua família assim como ele interpreta as coisas ao seu redor. Para a opção de seminários, aproximadamente 5,48% do total das alternativas optaram por este método. Sendo esta uma metodologia em que é conferida ao aluno uma maior responsabilidade assim como promove o incentivo de seu amadurecimento como cidadão.

Quando questionados quanto à reação dos alunos ao desenvolverem atividades lúdicas, a opção os alunos participam entusiasmados foi a que mais se sobre saiu, representando aproximadamente 96,87% dos docentes entrevistados.

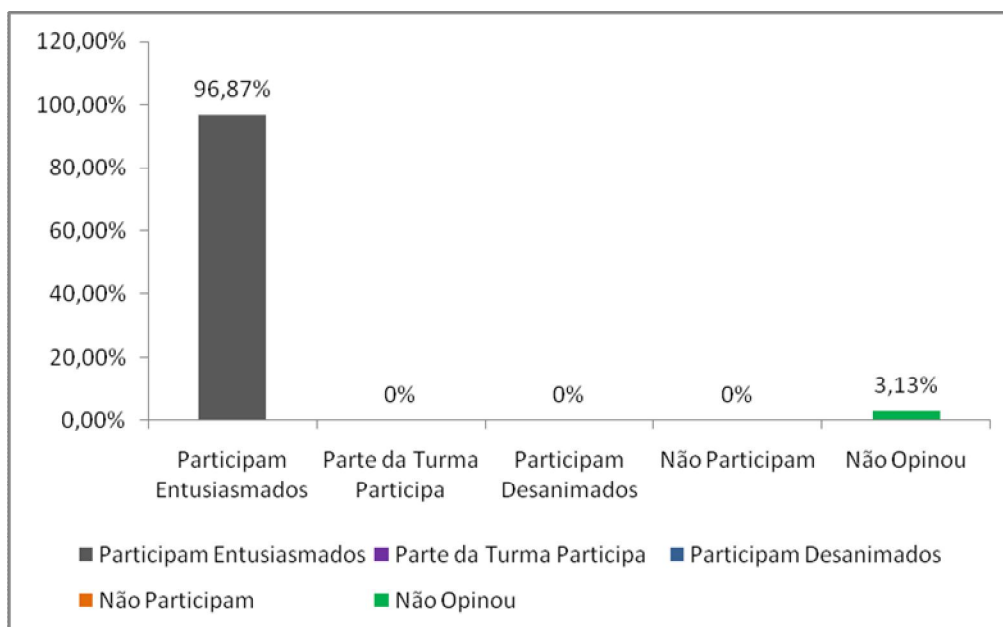


Figura 2. Reação dos alunos ao desenvolverem atividades lúdicas.

Segundo os mesmos, os alunos participam entusiasmados das atividades lúdicas, pois as crianças desenvolvem estas atividades com muito prazer, e os jogos

e as brincadeiras faz parte do aprender. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Para Matos (2013, p. 134) é através do lúdico que o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades [...]. A criança quando participa de jogos e brincadeira, ela entra sabendo que será uma disputa, e que com certeza ela vai entrar, para ganhar, ou perder, o nome já diz “jogo” e que a regra do jogo faz parte da vida.

Já na opção parte da turma participa, participam desanimados e não participam ninguém opinou, pois os professores relataram que todos interagem, não havendo crianças que durante as atividades lúdicas fiquem sem realizá-las.

Enquanto que aproximadamente 3,13% não souberam ou não opinou, isso mostra o quanto os professores, em sua minoria, podem não saber da utilização das brincadeiras para o ensino aprendizagem.

Ao se questionar sobre a frequência que as atividades lúdicas são realizadas na escola, a alternativa semanalmente foi escolhida por aproximadamente 87,50% dos entrevistados, visto que as atividades lúdicas fazem parte das atividades escolares.

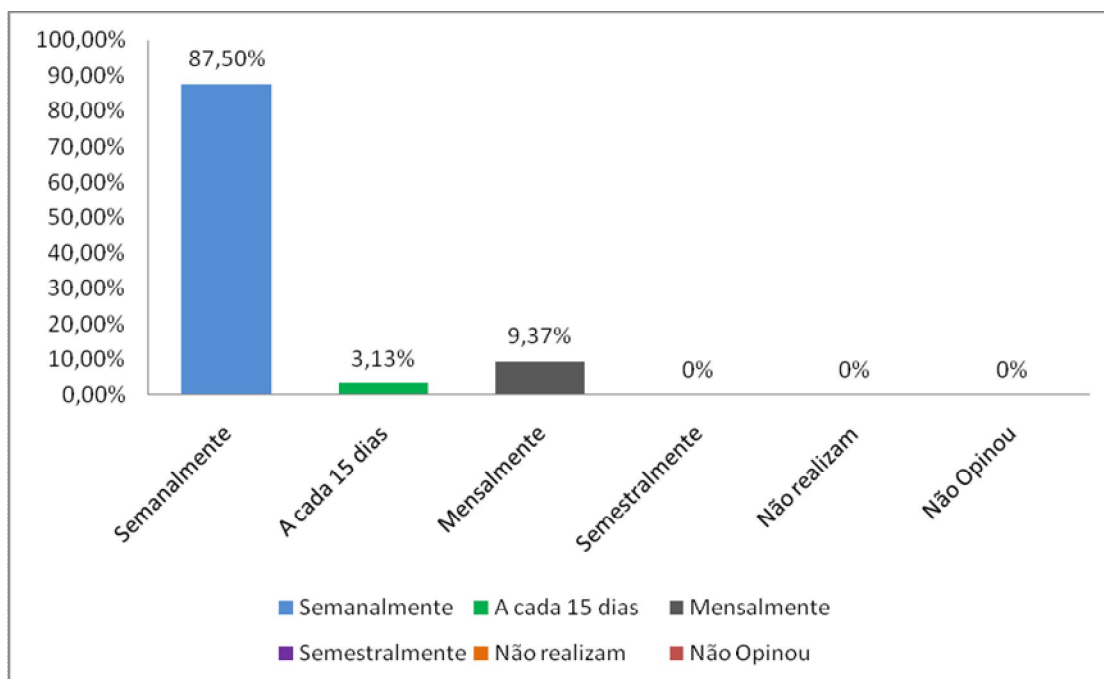


Figura 3. Frequência que são realizadas as atividades lúdicas nas escolas.

As atividades lúdicas quando são bem trabalhadas pelos professores em sala de aula, tornam-se uma recreação prazerosa e os alunos não se cansam ao mesmo tempo em que aprendem, e se desenvolvem com mais facilidade. Segundo Cardia (2011, p. 4) é a partir do lúdico que se criam espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real.

Enquanto que aproximadamente 3,13% afirmaram que “aplicam atividades lúdicas a cada quinze dias”, sabe-se da importância das atividades lúdicas em sala de aula, sendo assim a frequência com que são realizadas torna-se fundamental para o processo ensino-aprendizagem. Pensando assim, apenas os aproximados 3,13% dos entrevistados realizam atividades lúdicas a cada quinze dias, sendo considerada uma porcentagem muito baixa.

Já os aproximados 9,37% da amostra total afirmam que realizam atividades lúdicas mensalmente. Contudo, as atividades lúdicas escolares são desenvolvidas com mais frequência semanalmente.

Quando questionados sobre a participação dos alunos nas atividades lúdicas, aproximadamente 90,62% dos entrevistados relataram que, sim, os alunos participam das atividades lúdicas.

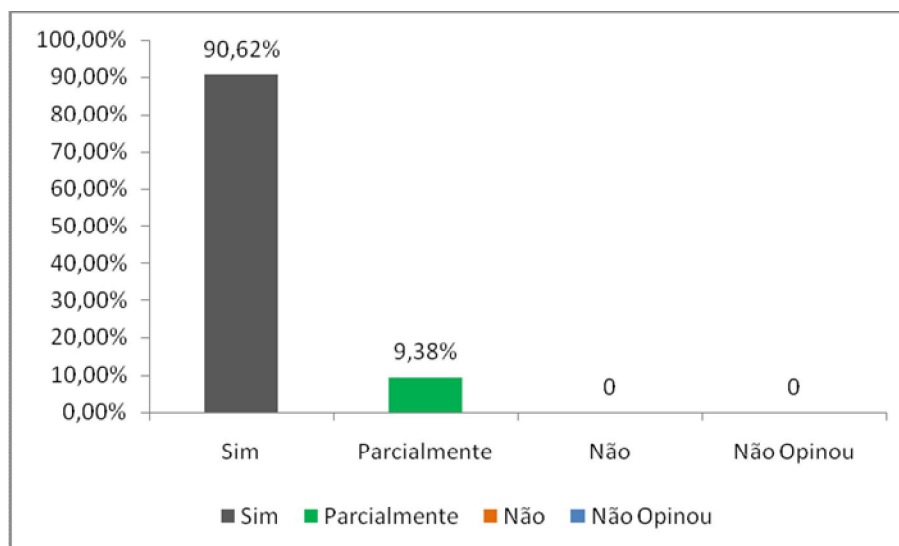


Figura 4. Participação dos alunos nas atividades lúdicas.

Sabendo-se que as atividades lúdicas são de suma importância para o ensino-aprendizagem em salas de aula. De acordo com Rolin, *et al* (2008, p.177) o lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. Sendo assim, a participação dos alunos na realização das atividades lúdicas torna-se indispensável, pois é através da participação e interação dos alunos nesse tipo de atividade desenvolvidas em sala de aula que é possível enfrentar as dificuldades do processo de ensino-aprendizagem.

De contra partida, aproximadamente 9,38% das escolhas foram direcionadas a opção participam parcialmente. Dessa forma, há turmas em que os alunos não participam com sua totalidade das atividades lúdicas, havendo uma participação parcial.

Observando que neste questionário o entrevistado poderia expressar sua opinião em mais de uma opção, de um universo de cinco respostas, relacionado à dinâmica em que os alunos participam com melhor desempenho, a opção jogos apresentou aproximadamente 73,81% do total das escolhas. Esta opção ressaltou-se destacando como sendo um tipo de dinâmica de ampla versatilidade no ensino, na parte de transposição do conhecimento.

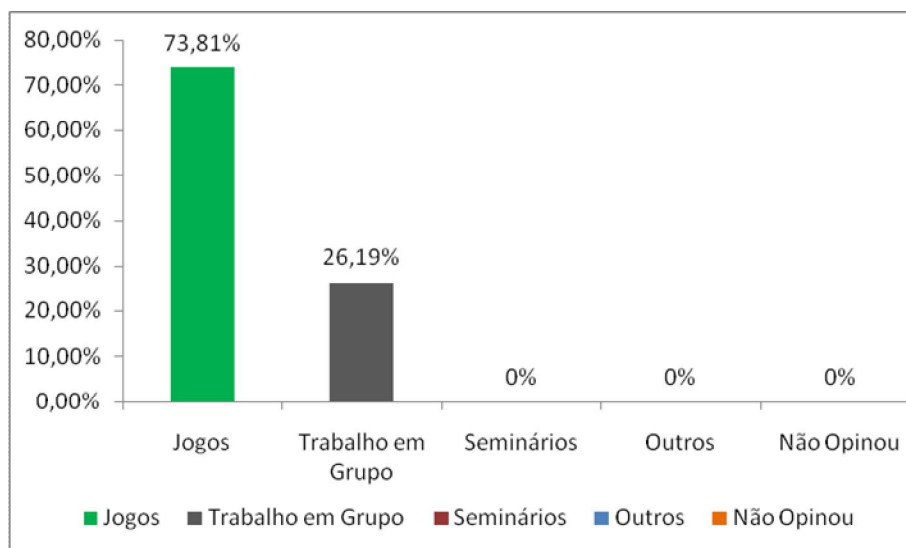


Figura 5. Dinâmica que os alunos participam com melhor desempenho.

O aprimoramento da coordenação motora fina nos jogos ajuda o educando nas atividades de alfabetização e desenvolve habilidades importantes para o processo de ensino-aprendizagem (KAAM e RUBIO, 2013, p. 8).

Enquanto os aproximados 26,19% das escolhas foram destinadas a opção trabalho em grupo, nesse tipo de atividade disponibiliza uma maior interação entre os participantes, fazendo com que eles se conheçam melhor e conquistando novas amizades.

Já as opções seminários e outras dinâmicas não foram opinadas, e todos os entrevistados opinaram.

Quando questionados a respeito da percepção sobre as atividades lúdicas em sala de aula, a opção desenvolvimento evidenciou 62,50% das opções de escolha. Pois muitas vezes, o lúdico possibilita a forma de ensinar e aprender de maneira mais fácil, comparado ao o método convencional de ensino. Com isso, observa-se o melhor desenvolvimento dos alunos.

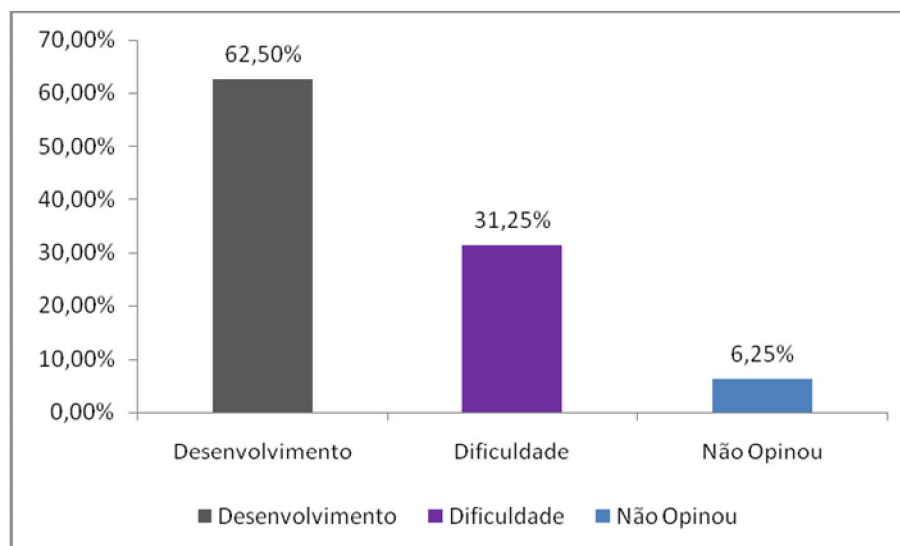


Figura 6. Percepção dos professores sobre as atividades lúdicas em sala de aula.

Quando são inseridas atividades lúdicas em salas de aula observa-se um grau de desenvolvimento nos alunos, pois é através do lúdico que as crianças vivenciam um mundo imaginário só delas, e é através dessa imaginação que é possível construir novos conhecimentos. Para Cardia (2011, p. 4) quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade para desenvolver a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos.

Já os 31,25% dos entrevistados, relataram que percebem dificuldade dos alunos ao praticarem atividades lúdicas, pelo fato de alguns alunos participarem das atividades de dinâmicas propostas apresentando aversão por ainda não terem desenvolvimento cognitivo aguçado por jogos e brinquedos e 6,25% dos entrevistados não opinaram.

Quando questionados em relação as atividades lúdicas, se essa prática é indispensável na aprendizagem dos alunos, 87,50% disseram que sim, onde o lúdico faz parte do aprender no cotidiano da vida escolar. Pois com ele, o professor tem grande amplitude de atividades de ensino que o lúdico oferece tornando-se indispensável para a aprendizagem. Segundo Sacchetto, *et al* (2011, p. 31) o ambiente lúdico é o campo fértil para que essa aprendizagem significativa ocorra.

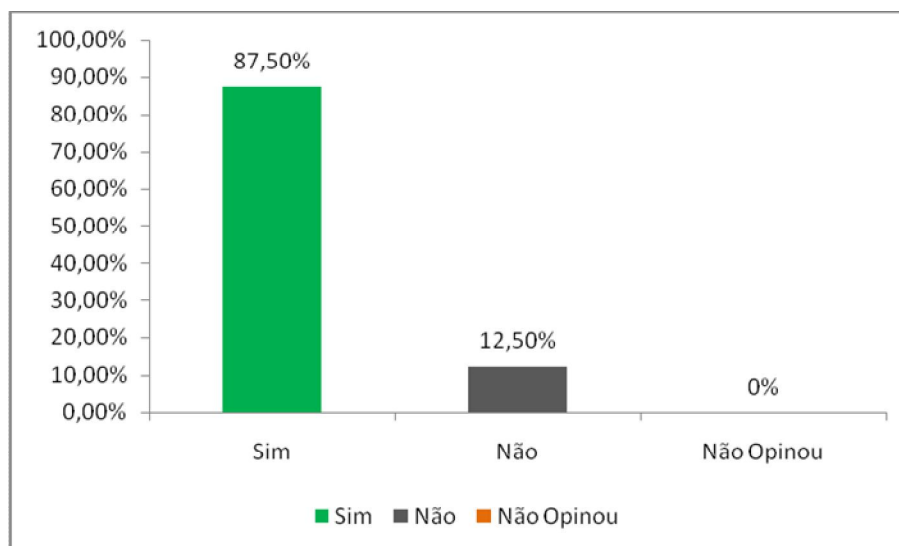


Figura 7. As atividades lúdicas são indispensáveis na aprendizagem dos alunos.

De contra partida, 12,50% acreditam que as atividades lúdicas não são indispensáveis para a aprendizagem dos alunos. Uma pequena parcela acredita que as atividades lúdicas não são essenciais para o ensino-aprendizagem. Segundo os mesmos, é possível ensinar os alunos sem necessariamente incluir o lúdico. Depende muito da didática que cada professor adquire para desenvolver em salas de aula, assim como o modo que os educando acreditam ser a melhor forma de ensinar a sua turma de alunos.

Ao se perguntar o quanto os alunos gostavam de desempenhar algum tipo de brincadeira isolada, 43,75% dos entrevistados optaram pela alternativa parcialmente. Ressaltando uma parcialidade quanto ao fato de que os alunos se identificam com brincadeiras solitárias.

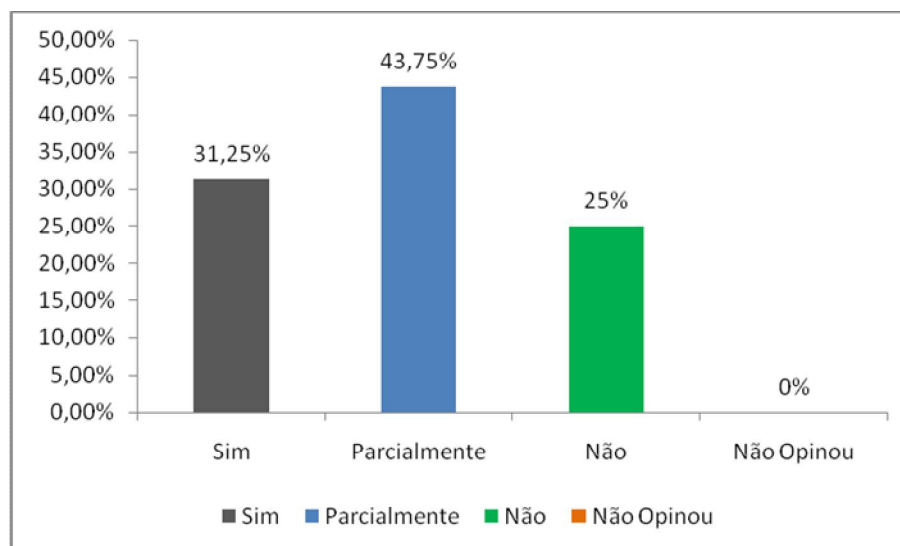


Figura 8. O quanto os alunos gostam de algum tipo de brincadeira solitária.

Nas brincadeiras individuais prevalece a vontade da criança a cerca de algo. Cabe a ela criar suas fantasias, e ditar regras de jogos, ou inda testar suas próprias habilidades em jogos com regras pré-estabelecidas. De acordo Cordazzo e Vieira (2007, p. 98) no jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados.

No entanto 31,25% dos educando optaram pela alternativa sim, relatando que os alunos gostam de algum tipo de brincadeira solitária ao decorrer das atividades desenvolvidas em sala de aula. Segundo os professores alguns alunos demonstram gostar de brincadeiras solitárias, ou seja, alguns alunos gostam de brincar isolados, sozinhos. Um dos motivos pode ser por falta de ter vivido em interação com outras pessoas quando ainda pequenos, ou ainda pela cultura familiar, outros ainda por não gostar de barulho, vivem mais distantes e sentem se bem com o silêncio.

Já os 25% da amostra total responderam que os alunos não gostam de brincadeiras solitárias, pois de acordo com os professores os alunos gostam de interagir com as outras crianças ao decorrer das brincadeiras e disputar partidas com os colegas.

Ao abordar qual a reação diferenciada que os alunos apresentam ao desenvolverem brincadeiras imaginárias. Os 43,75% da amostra total relataram que uma reação diferenciada que os alunos apresentam ao desenvolverem brincadeiras imaginárias é observada pelo comportamento agressivo da criança. Normalmente

quando a criança brinca, sente prazer, diversão, porém uma reação diferenciada seria a reação de agressividade que vem contra o que uma brincadeira por mais que seja imaginária prega.

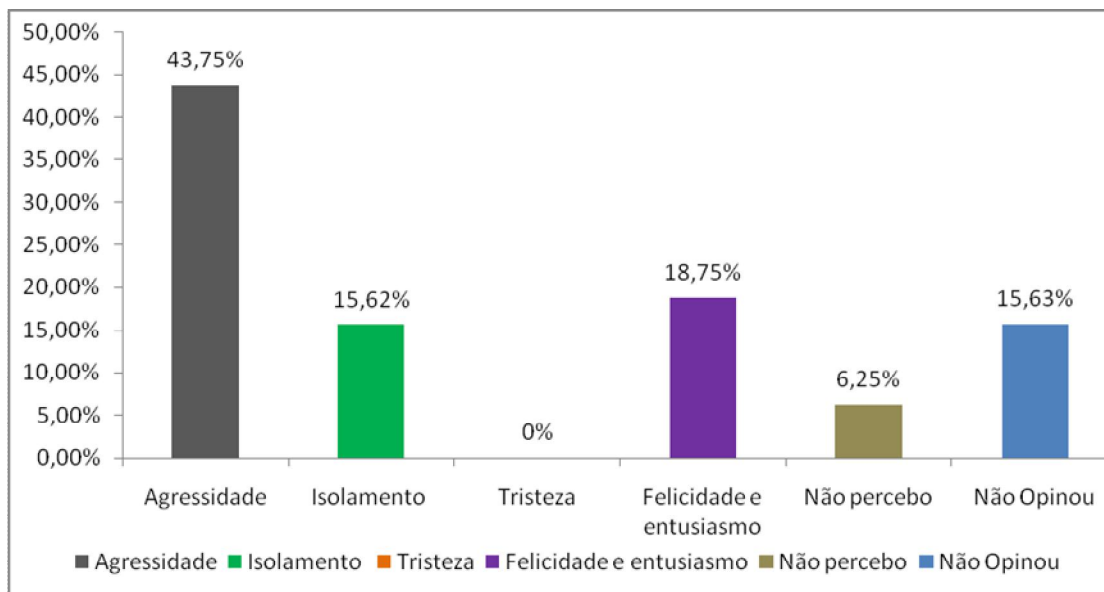


Figura 9. Reação diferenciada que os alunos apresentam ao desenvolver brincadeiras imaginárias.

No que se refere à reação entre comportamentos agressivos e desempenho escolar, estudos apontam maior índice destes comportamentos em crianças com dificuldades de aprendizagem (BORSA e BANDEIRA, 2011, p. 196).

Já os aproximados 15,62% dos entrevistados relataram que um comportamento diferenciado é o isolamento do aluno, o que às vezes pode ocorrer, conforme a brincadeira e a fantasia que a criança apresenta e recria em suas brincadeiras, o que normalmente não é muito corriqueiro acontecer, visto que a brincadeira representa diversão, interação e desenvolvimento com os colegas na maioria das vezes.

Os 18,75% dos docentes opinaram pela alternativa felicidade e entusiasmo, o que normalmente ocorre quando uma criança realiza brincadeiras, utilizando o imaginário é a expressão de felicidade e entusiasmo ao criar e transpor sua imaginação a “vida real”, ou seja, é a felicidade por poder viver suas fantasias e imaginações.

No entanto 6,25% da amostra total foram direcionadas para a opção que não perceberia nenhuma demonstração. E aproximadamente 15,63% dos entrevistados preferiram não opinar.

Quando feita a afirmação, se com a prática de atividades lúdicas as crianças gravam em seu imaginário e levam consigo para a vida inteira o que aprenderam, 81,25% dos entrevistados relatou que sim. Pois quando a criança brinca ou pratica algum tipo de jogo dificilmente ela esquece e quando fica na idade adulta se recorda e repassa as mesmas brincadeiras para os irmãos mais novos e para os amigos isso não deixa que fique no esquecimento

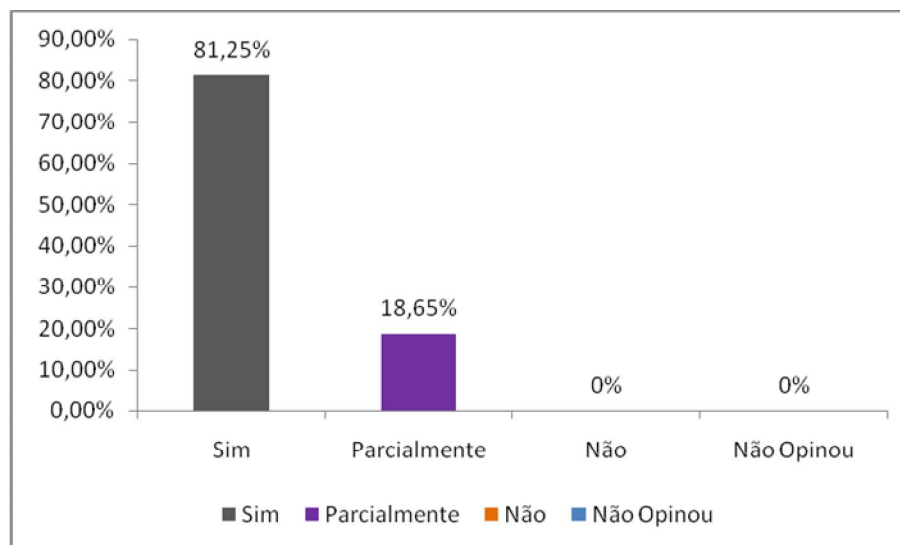


Figura 10. A partir da prática de atividades lúdicas a criança grava em seu imaginário e levam consigo para a vida inteira o que aprendeu

Sabendo-se que as atividades lúdicas são importantes para o ensino-aprendizagem de crianças, uma vez que é a partir de jogos e brincadeiras que as crianças podem se desenvolver com mais facilidade. A criança nasce com potencial para aprender, contudo o aprendizado só ocorrerá em função das experiências (SACCHETTO, *et al*, 2011, p. 30).

No entanto 18,65% do total dos entrevistados optaram pela opção parcialmente, relatando que a prática de atividades lúdicas as crianças gravam parcialmente em seu imaginário e levar consigo para a vida inteira parcialmente. Isso significa que concordam que às vezes as crianças levam consigo em seu imaginário e levam consigo para a vida inteira. Já na opção não ninguém a elegeu.

Ao se questionar se com a prática de brincadeiras com os alunos, eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade, dessa forma 87,50% dos entrevistados optaram pela opção sim, destacando-se que quando os alunos participam de brincadeiras eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade.

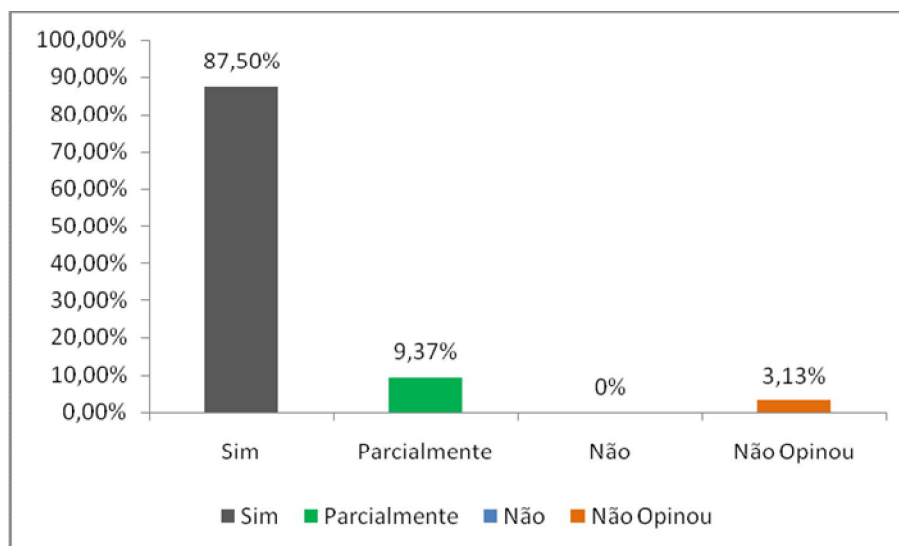


Figura 11. Praticando o brincar com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade.

As brincadeiras possibilitam a criança uma vasta gama de novas experiências e vivências. Se o professor trabalhar com brincadeiras junto com os alunos, eles irão interagir com mais confiança e desenvolver seu aprendizado com mais facilidade. A brincadeira permite que esta criança que assim o faz, crie mecanismos de aprendizagem, em consequência disso, vê-se o seu desenvolvimento global vir à tona (BORGES e RUBIO, 2013, p. 8).

Porém, os aproximados 9,37% da amostra total foram destinadas a opção parcialmente, que os professores concordam parcialmente, que praticando brincadeiras com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade. Ninguém optou pela alternativa, não, e aproximadamente 3,13% dos entrevistados não opinaram.

Como nesta questão o entrevistado poderia expressar sua resposta em mais de uma opção, de um universo de cinco alternativas, relacionada quais lugares onde são desenvolvidas as atividades lúdicas, a opção na sala apresentou aproximadamente 41,67% das escolhas.

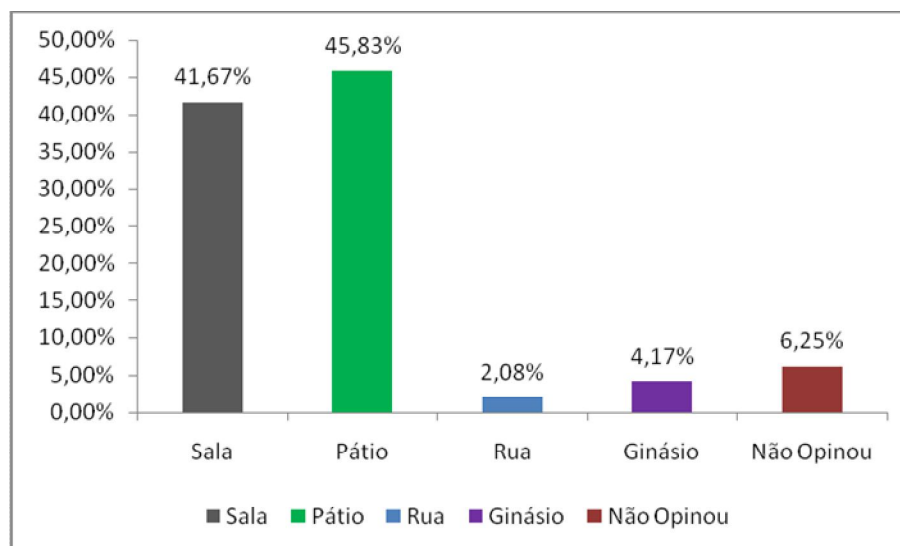


Figura 12. Lugares onde são desenvolvidas as atividades lúdicas segundo pesquisa aplicada.

A opção no pátio foi opinada por aproximadamente 45,83% da amostra total. Normalmente as atividades lúdicas que são realizadas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dentro do âmbito escolar, de forma que são inseridos em sua maioria em salas de aula e no pátio da própria escola, que a criança está inserida. Portanto podemos dizer que o jogar em sala de aula, promove momentos de interação e aprendizagem, auxilia os professores e alunos no processo de ensino/aprendizagem (PEREIRA *et al*, 2013, p. 37).

Já os aproximados 2,08% das respostas foram direcionadas para a alternativa rua, afirmando que praticam atividades lúdicas na rua.

Porém os aproximados 4,17% dos professores optaram pela opção ginásio, relatando que desenvolvem atividades lúdicas no ginásio. Enquanto que os 6,25% dos entrevistados preferiram não opinar.

Segundo a pesquisa aplicada quando questionados se na escola que atuam tem profissionais que saibam trabalhar o lúdico na escola com os alunos para ensinar o lúdico, aproximadamente 96,87% dos professores responderam que sim.

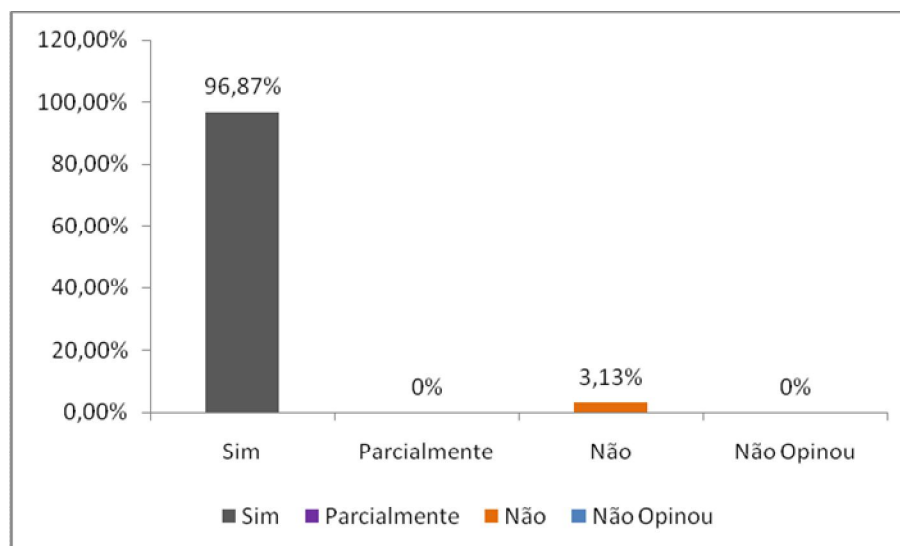


Figura 13. Profissionais que saibam trabalhar o lúdico na escola com os alunos.

A maioria dos professores fazem cursos de capacitação na área pedagógica, para estarem aptos a ensinar da melhor forma possível, sendo assim ensinam seus alunos com realização de atividades lúdicas em sala de aula, uma vez que incluem brincadeiras e jogos para o ensino-aprendizagem. Segundo Matos (2013, p. 138) na instituição de Educação Infantil o professor é a pessoa mais experiente, ou seja, aquele que irá garantir um ambiente prazeroso, onde as crianças poderão expor as suas experiências de vida. E ainda complementa dizendo que o professor conduzirá as brincadeiras e jogos para que a aprendizagem dos alunos seja significativa. Enquanto que os aproximados 3,13% dos entrevistados relataram que não há profissionais que saibam trabalhar o lúdico na escola com os alunos.

Ao se perguntar o quanto os alunos são organizados ao iniciarem ou encerrarem as brincadeiras, 68,75% dos entrevistados disseram que sim, relatando que os alunos são organizados ao iniciar e encerrar as atividades lúdicas, visto que é através de jogos e brincadeiras que os professores usam como apoio para disseminarem o conhecimento. De modo que como essas atividades buscam sobre tudo o ensino-aprendizagem dos alunos, a organização é algo fundamental a ser aprendido pelas crianças.

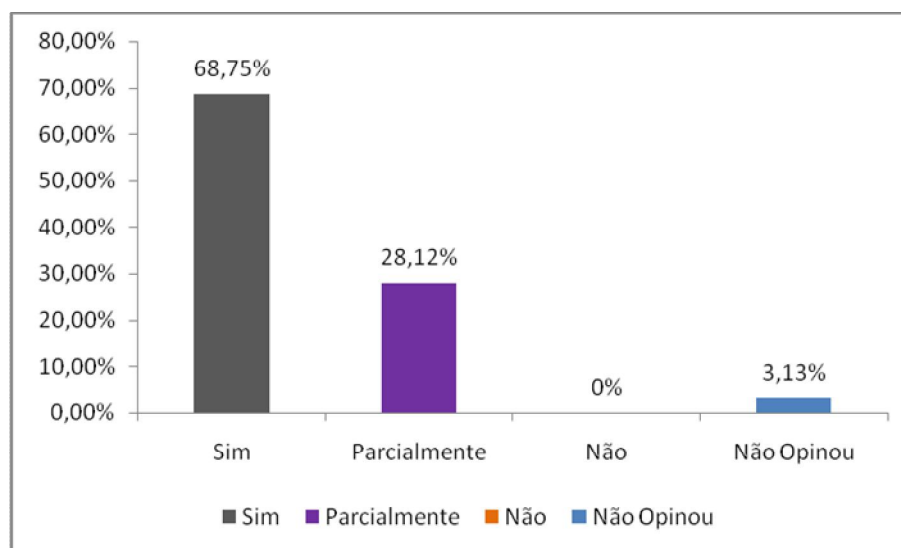


Figura 14. O quanto os alunos são organizados ao iniciar e encerrar as brincadeiras segundo pesquisa aplicada.

No decorrer das brincadeiras os alunos obedecem aos professores seguindo as regras de costume de cada instituição, isso é de suma importância terminando de brincar guardando os brinquedos organizando o setor, e finalizando as brincadeiras com tudo organizado. De acordo com Pinho e Spada (2007, p. 5) através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais.

No entanto os aproximados 28,12% dos entrevistados escolheram a alternativa parcialmente, abordando que parcialmente os alunos são organizados ao iniciarem e finalizarem as brincadeiras propostas. Enquanto que os aproximados 3,13% dos professores preferiram não opinaram.

Ao se mensurar se a escola recebia algum tipo de incentivo para desenvolver as atividades lúdicas, a opção sim obteve os 87,50% das opiniões dos professores, afirmando que as escolas recebem incentivos para desenvolverem atividades lúdicas com os alunos.

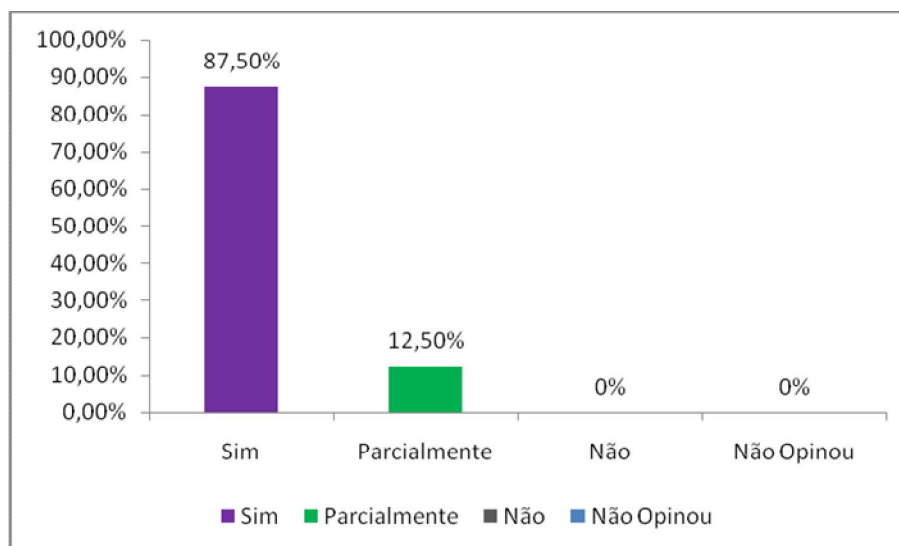


Figura 15. Incentivo que a escola recebe para desenvolver as atividades lúdicas.

Sabendo da importância da realização de atividades lúdicas na vida das crianças, sua prática em sala de aula se tornando cada vez mais necessária. Com isso, as escolas recebem incentivo municipal. Entretanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o Ensino Fundamental indicam desde 1996 e orientam a utilização dos jogos como uma estratégia didática para superar o ensino tradicional (CASTRO e COSTA, 2011, p. 27-28).

Já os 12,50% dos entrevistados optaram pela alternativa parcialmente, em que os professores afirmam que há um incentivo parcial na escola para que haja o desenvolvimento de atividades lúdicas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa buscou identificar como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem em escolas municipais do ensino fundamental. A partir da metodologia utilizada foi possível identificar como os professores do ensino fundamental vêem a prática de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, além de observar como os alunos se desenvolvem com essas atividades em sala de aula e como praticam.

Através do questionário e das respostas obtidas, segundo os entrevistados a dinâmica mais utilizada nas escolas foi o trabalho em grupo, que os alunos participam entusiasmados quando são propostas atividades lúdicas para eles desenvolverem.

A prática de atividades lúdicas ocorre na maioria das vezes semanalmente, e a participação dos alunos na realização de atividades lúdicas tem sido assídua. Os alunos participam com melhor desempenho das atividades envolvendo jogos.

Os professores acreditam que com a prática de atividades lúdicas em sala de aula é possível se obter desenvolvimento dos alunos, e ainda afirmam que as atividades lúdicas são indispensáveis na aprendizagem dos alunos.

Segundo os professores alguns alunos gostam, parcialmente, de algum tipo de brincadeira solitária e uma reação diferente que os alunos podem apresentar quando desenvolvem brincadeiras imaginárias é a agressividade. Os professores afirmaram que é a partir das atividades lúdicas a criança grava em seu imaginário e levam consigo para a vida inteira o que aprendeu, e que praticando brincadeiras com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade.

A prática de atividades lúdicas normalmente ocorre nas salas de aula e no pátio da própria escola. Nas escolas entrevistadas os profissionais sabem trabalhar o lúdico em sala de aula. E que os alunos são organizados ao iniciarem e encerrarem as brincadeiras propostas, e, além disso, a escola recebe incentivo para desenvolver as atividades lúdicas.

Contudo os professores reconhecem a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, que essas atividades são desenvolvidas nas escolas, sendo nas próprias salas de aula ou no pátio, que as crianças ao

desenvolverem esse tipo de atividade participam entusiasmados, e que os professores estão preparados para trabalhar o lúdico em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALBRECHT, T. D. **Atividades lúdicas no Ensino Fundamental: uma intervenção pedagógica**. Dissertação (Mestrado). Campo Grande. Universidade Católica Dom Bosco. 124 p. 2009.

ALVES, F. D. SOMMERHALDER, A. Lúdico, infância e educação escolar: (desencontros). **Revista Eletrônica de Educação**. São Carlos, v. 4, n. 2, p. 144-164, nov. 2010.

BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

BORSA, J. C. BANDEIRA, D. R. Uso de Instrumentos Psicológicos de Avaliação do Comportamento Agressivo Infantil: Análise da Produção Científica Brasileira. **Avaliação Psicológica**, v. 10, n. 2, p. 193-203. 2011.

CARDIA, J. P. A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais: Um Relato de Pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 5, n.9, p. 1-14, jul./dez. 2011.

CARDOSO, T. M. G. *et al.* Atividades Lúdicas com Vídeos Digitais Amadores: Possibilidades para o Ensino de Química. **XVI Encontro Nacional de Ensino de Química e X Encontro de Educação Química da Bahia**. Salvador, p. 1- 12, jul. 2012.

CASTRO, B. J. COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências**, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.

CORDAZZO, S. T. D. VIEIRA, M. L. A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.

FONTES, R. S. A. Escuta pedagógica à criança hospitalizada: discutindo o papel da educação no hospital. **Revista Brasileira de Educação**, n. 29, p. 126-138, mai. /jun. /jul. /ago. 2005.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 4. ed. 2002.

KAAM, D. S. RUBIO, J. A. S. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

LEON, A. D. Reafirmando o Lúdico como Estratégia de Superação das Dificuldades de Aprendizagem. **Revista Ibero-americana de Educação**, n. 56/3, p. 1-15, out. 2011.

LUCHETTI, A. J. *et al.* Educação em Saúde: Uma Experiência com Teatro de Fantoches no Ensino Nutricional de Escolares. **CuidArte em Enfermagem**, v. 5, n. 2, p. 97-103, jul./dez. 2011.

MATOS, M. M. O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil. **Cairu em Revista**, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.

MENDONÇA, T. C. A Importância do Lúdico Durante o Tratamento Fisioterapêutico em Pacientes Idosos com Déficit Cognitivo- Estudo de caso1. **Revista Eletrônica "Saúde CESUC"**, v.1, n1, p. 1-11. 2010.

OENNING, V. OLIVEIRA, J. M. P. Dinâmicas em Sala de Aula: Envolvendo os Alunos no Processo de Ensino, Exemplo com os Mecanismos de Transporte da Membrana Plasmática. **Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular**, n. 1, p. 1-12. 2011.

PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e Subjetividade: Uma Construção a Partir do Brincar. **Revista do Departamento de Psicologia - UFF**, v. 17, n. 2, p. 61-76, Jul./Dez. 2005.

PEREIRA, M. L. *et al.* A Contribuição do Lúdico no Processo Ensino-aprendizagem nas Séries Iniciais. **Revista Querubim – Revista Eletrônica de Trabalhos Científicos nas Áreas de Letras, Ciências Humanas e Ciências Sociais**, v. 9, n. 20, p. 33-39. 2013.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

PINHO, L. M. V. SPADA, A. C. M. A Importância das brincadeiras e Jogos na Educação Infantil. **Revista Científica de Pedagogia**, v. 5, n. 10, p. 1-5. 2007.

RAGO A. L. P. Aprendendo a aprender... juntos: o trabalho em grupo no atendimento a crianças com deficiência visual e deficiência neuromotora. **Construção Psicopedagógica**. v.17 n.15 São Paulo dez. 2009. P. 111- 130.

ROCHA. M. S. P. M. L. *et al.* Brincadeiras no Ensino Fundamental: pistas para a formação de professoras . **Educação Real**. Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 213-231, jan./abr. 2012.

ROLIN, A. A. M. *et al.* Uma leitura de Vygotsky Sobre o Brincar na Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil. **Revista Humanidades**. Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SACCHETTO, K. K. *et al.* O Ambiente Lúdico como Fator Motivacional na Aprendizagem Escolar. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**. São Paulo, v.11, n.1, p. 28-36. 2011.

SILVA, V. N. A Contribuição do Brincar como Recurso Pedagógico na Sala de Alfabetização da Escola Milton da Costa Ferreira. **Revista Científica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. Jaciara, v. 4, n. 6, nov. 2011.

SILVA, M. M. F. *et al.* Jogos na Educação Matemática. **Revista Querubim -Revista Eletrônica de Trabalhos Científicos nas Áreas de Letras, Ciências Humanas e Ciências Sociais**, v. 9, n. 20, p. 46-51. 2013.

APÊNDICE

APÊNDICE A - Questionário para Docentes.

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, através do questionário, objetivando identificar como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem em escolas municipais do ensino fundamental do município de Nova Londrina – PR.

Parte 1: Questionário: “As atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem”.

1) Quais as dinâmicas que são mais utilizadas na escola para o desenvolvimento do aprendizado?

- ☐ trabalho em grupo
- ☐ música
- ☐ gincana
- ☐ desenho
- ☐ seminários
- ☐ outros

2) Qual é a reação de seus alunos quando desenvolvem atividades lúdicas?

- ☐ participam entusiasmados
- ☐ parte da turma participa
- ☐ participam desanimados
- ☐ não participam

3) Com qual frequência são realizadas as atividades lúdicas na escola?

- ☐ semanalmente
- ☐ a cada 15 dias
- ☐ mensalmente
- ☐ semestralmente
- ☐ Não realizam

4) Todos alunos participam das atividades lúdicas?

- ☐ sim
- ☐ parcialmente
- ☐ não

5) Qual a dinâmica que os alunos participam com melhor desempenho?

- ☐ jogos
- ☐ trabalho em grupo
- ☐ seminários
- ☐ outros

6) Praticando a atividade de dinâmica você percebe o grau de desenvolvimento ou de dificuldade de seus alunos?

- ☐ desenvolvimento
- ☐ dificuldade

7) As atividades lúdicas são indispensáveis na aprendizagem de seus alunos?

- ☐ sim

() não

08) Observando no decorrer das atividades lúdicas alguns alunos mostraram-se que gostam de algum tipo de brincadeira solitária?

() sim

() parcialmente

() não

09) Como você percebe se o aluno ao desenvolver brincadeiras imaginárias envolvendo no seu brincar, demonstra alguma reação diferenciada?

() Agressividade

() Isolamento

() Tristeza

() Felicidade e entusiasmo

() Não percebo

10) Você acredita que com a prática das atividades lúdicas a criança grava em seu imaginário o que aprendeu e leva consigo para a vida inteira?

() sim

() parcialmente

() não

11) Pode-se afirmar que praticando o brincar com os alunos eles se desenvolvem e aprendem com mais facilidade?

() sim

() parcialmente

() não

12) Onde acontecem as atividades lúdicas?

() na sala

() no pátio

() na rua

() no ginásio

13) Nesta escola há profissionais que saibam trabalhar o lúdico com os alunos?

() sim

() parcialmente

() não

14) Os alunos são organizados ao iniciar e encerrar as brincadeiras?

() sim

() parcialmente

() não

15) A escola consegue algum tipo de incentivo para desenvolver atividades lúdicas com os alunos?

() sim

() parcialmente

() não