



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**VERÔNICA FERREIRA**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM**

**CAJAZEIRAS - PB**

**2009**

**VERÔNICA FERREIRA**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM**

**Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.**

**Orientadora: Professora Dr<sup>a</sup> Idelsuite de Sousa Lima.**

**CAJAZEIRAS - PB**

**2009**



F3831 Ferreira, Verônica.  
O lúdico no processo de ensino e aprendizagem / Verônica Ferreira.- Cajazeiras, 2009.  
31f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2009.  
Contém Bibliografia.  
Não disponível em CD.

1. Educação lúdica. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Educação infantil. 4. Criança - atividades lúdicas. 5. Aprendizagem infantil. I. Lima, Idelsuite de Sousa. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

## **AGRADECIMENTOS**

A **DEUS**, pela força.

Aos **FAMILIARES**, pela doação.

Aos **AMIGOS**, pela credibilidade.

À professora **IDEL**, pela orientação.

**Agradeço!**

**“ O Principal objetivo da educação é criar indivíduos capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram.”**

**Jean Piaget**

**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
BIBLIOTECA SETORIAL  
CAJAZEIRAS - PARAÍBA**

## **Resumo**

### **O Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem**

A educação lúdica é uma prática voltada para o desenvolvimento da criança na escola e no seu processo de formação. A opção pelo estudo foi a princípio por inquietação em descobrir como a escola lida com o lúdico em sala de aula e até que ponto ele contribui para o processo de aprendizagem do aluno. Tem por objetivo investigar a forma como o lúdico é trabalhado em sala de aula. Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, realizado com alunos do quarto ano do Ensino Fundamental. A análise obtida através da coleta de dados parte do interesse em verificar a influência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e até que ponto essa forma contribui de maneira positiva para o desenvolvimento físico e intelectual da criança. Os dados foram analisados com base nos estudos de DOHME (2003), ALMEIDA (1995) e ROSA (1998). Com base nos resultados o lúdico exerce um papel fundamental no fazer pedagógico, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento da criança.

Palavras-Chaves: Criança, desenvolvimento, ensino-aprendizagem e lúdico.

## SUMÁRIO

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Introdução .....                 | 07 |
| Capítulo I                       |    |
| Fundamentação Teórica .....      | 09 |
| Capítulo II                      |    |
| Procedimentos Metodológico ..... | 12 |
| Capítulo III                     |    |
| Análise dos Dados .....          | 14 |
| Capítulo IV                      |    |
| Análise do Estágio .....         | 22 |
| Capítulo V                       |    |
| Considerações Finais .....       | 25 |
| Capítulo VI                      |    |
| Referências Bibliográficas ..... | 26 |
| Capítulo VII                     |    |
| Anexos .....                     | 27 |

## INTRODUÇÃO

O termo lúdico está relacionado a jogos, recreação, brincadeiras e diversões focalizadas na escola. A educação lúdica volta-se para o desenvolvimento da criança na escola e no seu processo de formação escolar. Assim as atividades lúdicas podem desenvolver diversas habilidades e atitudes interessantes no processo de escolarização.

A opção pelo estudo “Educação Lúdica” foi escolhida a princípio, por inquietação e curiosidade pessoal em descobrir como a escola trabalha e lida com a ludicidade em sala de aula, e até que ponto essa ludicidade contribui para o processo de aprendizagem do aluno.

Para que as crianças possam desempenhar sua capacidade de criar é necessário que haja riqueza e diversidade de atividades apresentadas em sala de aula pelos educadores. Quando se trabalha com a atividade lúdica no ambiente escolar o aluno interage e participa mais das aulas. Essa é uma forma que a criança tem para expressar seus sentimentos, idéias, e opiniões. Na escola observada não vi algo que se caracterizasse nesse papel, onde o professor fosse um instrutor de possibilidades para o aluno aprender com mais naturalidade e facilidade e de uma forma dinâmica.

Considerando todos esses fatores acima destacado, a pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública estadual, localizada no município de São João do Rio do Peixe, com alunos do 4º ano do ensino fundamental. Observei que são poucas as vezes que o lúdico está presente nas atividades realizadas cotidianamente em sala de aula. A professora e alunos não vivenciam o conceito da mesma e quais as contribuições da ludicidade na formação da criança.

A grande importância da temática em questão existe pelo fato de hoje as crianças, desde horário que entram até o momento que saem da escola, passam a maior parte do tempo sentada em sala de aula, trabalhando conteúdos do livro didático em uma mera transmissão e recepção de tais conteúdos disciplinares. Ao contrário disso, as crianças por si só já trazem uma mobilidade, uma criatividade. É necessário o professor explorar essa mobilidade e criar atividades mais recreativas e animadas em sala de aula.

Os objetivos dessa pesquisa é investigar a visão dos alunos sobre o lúdico e identificar uma forma como o lúdico é trabalhado no processo de aquisição do conhecimento.

Parece que a ludicidade ou o lúdico não tem importância, que não trazem nenhuma contribuição positiva para o desenvolvimento do aluno em sala de aula e que trabalhar dessa forma seria “perca de tempo”.

Por essa razão decidi investigar a educação lúdica no processo ensino-aprendizagem para melhor compreender como ocorre esse processo em sala de aula e quais contribuições ela apresenta para esse processo de formação da criança.

Esse trabalho está apresentado da seguinte forma: um texto introdutório, que vem falar da importância da temática escolhida e os objetivos. O referencial teórico respalda a visão e contribuição de alguns autores a respeito do lúdico.

Na metodologia trago os procedimentos utilizados para a realização desta pesquisa de campo.

No capítulo IV apresento a análise dos dados, mostrando o resultado obtido por meio da visão dos alunos entrevistados.

A análise do estágio vem sendo apresentado em um capítulo a parte, pois relata tudo o que desenvolvi com os alunos durante a prática docente. E para finalizar apresento as considerações finais, as referências bibliográficas e os anexos.

## CAPÍTULO I

### Fundamentação Teórica

Este trabalho fundamentou-se em Maurício (2005, p.1) que afirma:

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

A educação lúdica é uma perspectiva de educação que vem ganhando ênfase nos dias atuais. Parece que a ludicidade é desconhecida na visão de algumas pessoas, mas hoje em dia isso está mudando, cada vez mais ela vem conquistando seu espaço merecidamente na escola e com isso ajudando no processo de formação da criança. Essa forma de trabalhar ludicamente pode melhorar e muito o ensino de uma forma geral. A partir daí o aluno terá mais oportunidade de estar em contato com as diferentes formas de ensino, facilitando assim a aprendizagem.

A palavra lúdico vem do latim Ludus, que significa “Jogo”. Esse termo não fica restrito somente a isso, mas sim a brincadeiras, brinquedos, a atividades dinâmicas e recreativas. Esse novo paradigma que cada vez mais está perpetuando-se nas escolas pode deixar o ambiente escolar divertido e melhor.

Com base nisso Almeida (1998, p.13) remete a uma reflexão sobre:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem, e no adulto e aparece como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

A visão acerca da educação lúdica ou da ludicidade em sala de aula a cada momento está se configurando, pois ela está deixando de ser algo pouco sólido, sem importância, para mostrar-se cada vez mais necessária no ambiente escolar. Pois educar ludicamente não é mais um meio supérfluo sem seriedade, e sim um subsídio que veio para acrescentar pontos favoráveis a aprendizagem do aluno. Sabe-se que é através do lúdico que a criança está desenvolvendo múltiplas aprendizagens.

Sobre essa questão Almeida (1998, p. 14) quando diz que:

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bola de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais [...]

De fato, ensinar ludicamente é algo extremamente importante e complexo. Ele abrange muitos fatores sociais, cognitivos e psicomotores da criança. Por isso, que o lúdico está associado ao desenvolvimento da cada criança desde o momento que ela nasce até sua fase adulta. Quando a criança, desde cedo, começa a ter contato com esse mundo mágico da ludicidade, ele começa a aprender certos valores que servirão para toda a sua vida.

O brincar é uma linguagem natural que já nasce com a criança. A brincadeira é uma parte fundamental na vida deles. O lúdico é algo essencial na vida escolar do aluno. Dessa forma brincadeira e os jogos proporcionam exatamente formas criativas de aprendizagem valorizando o ensinar através de brincadeiras.

Nessa perspectiva Borba (2006, p. 34) fala que:

A brincadeira é uma palavra estreitamente associada à infância e às crianças. (...) a importância da brincadeira na constituição dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem não foi capaz de modificar as idéias e práticas que reduzem o brincar a uma atividade à parte, paralela, de menor importância no contexto da formação escolar da criança.

A importância do brincar no contexto escolar é fundamental no desenvolvimento da criança. O brincar, as brincadeiras têm como finalidade, deixar a criança mais espontânea, desenvolta, criativa e desinibida ajudando-a em seu processo de formação.

O brincar e o jogar fazem parte do universo lúdico, e que este por sua vez ganha um grande espaço escolar. “[...] o tema do brincar, do brinquedo e da brincadeira tem sido largamente discutido nos meios educacionais, sobretudo a respeito da importância desta atividade para o desenvolvimento intelectual da criança [...]” (ROSA, 1998, p.20).

Diante dessa afirmação o lúdico toma grandes proporções na sala de aula e no ensino. E isso é necessariamente bom para aprendizagem dos alunos, uma vez que

eles irão se sentir mais estimulados para aprender os conteúdos trabalhados pelo professor e as aulas ficarão mais dinâmicas e o processo de ensino e aprendizagem acontecerá cada vez melhor, ou seja, com mais eficácia.

É através das atividades lúdicas que a criança recria e estabelece aquilo que sabe sobre as mais diversas esferas do conhecimento. Dessa forma, faz-se necessário que o professor tenha em mente o princípio básico de o lúdico é uma forma concreta de desenvolver aprendizagem, e que as crianças não estarão brincando livremente nesta situação, pois há um objetivo didático em questão.

Uma observação de Dohme (2003, p.120) pode ajudar a compreender essa idéia:

“As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimento e atitude.”

O que a autora quer dizer é que as atividades lúdicas ajudam o aluno em diversos momentos de sua vida. É através delas que o aluno aprende a fazer coisas simples como: conviver com pessoas, dividir brinquedos, assimilar regras, solucionar problemas e dentre outras coisas, ou seja, desde pequeno através da ludicidade a criança pode aprender a ser um sujeito dotado de valores, de ética e cidadania.

## **CAPÍTULO II**

### **Procedimento Metodológico**

A pesquisa é uma busca minuciosa por informações sobre um determinado campo do conhecimento. É através dela que se fica em contato direto com o objeto pesquisado, para produzir e adquirir conhecimentos.

Neste sentido Matos (2002, p.21) afirma que:

“A pesquisa é a atividade principal da ciência que nos permite a aproximação e o entendimento da realidade que investigamos, e, além disso, nos fornece elementos para possibilitar nossa interação no real.”

Esta pesquisa foi realizada na perspectiva da pesquisa exploratória, na qual “... caracteriza pelo desenvolvimento e esclarecimento de idéias, com o objetivo de oferecer uma visão e uma aproximação a um determinado fenômeno que é pouco explorado.” (PEREIRA, 2003:65)

O presente estudo tem um caráter descritivo analítico, visando conhecer, aprender e analisar todos os elementos que fazem parte da educação lúdica e como a mesma está sendo trabalhada em sala de aula.

Tendo como base a abordagem qualitativa utilizei como instrumento para a coleta de dados, o questionário contendo questões objetivas e subjetivas. A pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Ensino Infantil e Fundamental Professora Frassinete Bernardo, com os alunos do 4º ano do ensino fundamental localizada na cidade de São João do Rio do Peixe.

O questionário de acordo com (Lakatos, 1991:201) “... é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas.”

O questionário apresentado para a realização do presente estudo foi composto por seis questões fechadas e quatro abertas. Nas questões objetivas o aluno escolhia uma das alternativas que melhor correspondesse ao assunto abordado. Nas questões abertas foi focalizado a importância da educação lúdica e como deve ser trabalhada em sala de aula.

Os dados da pesquisa foram analisados com base nos estudos de Almeida (1995), Dohme (2003) e Kishimoto (1994).

## CAPÍTULO III

### Análise dos Dados

Os dados alcançados por meio da utilização do questionário aplicado aos alunos do 4º ano foram analisados descritivamente. Selecionado a amostra e colhido as informações, busco compreender através das respostas obtidas o lúdico e a sua importância no processo de ensino-aprendizagem para as crianças.

A princípio foi perguntado em quais disciplinas às brincadeiras e os jogos aparecem com mais frequência. 86,6% dos alunos responderam que as brincadeiras e jogos ficam restritos somente as disciplinas de Educação Física e Educação Artística. Sobre essa questão destaco Almeida (1998:59) quando diz que é muito comum ouvir dizer que “os jogos não servem pra nada e não têm significação alguma dentro das escolas, a não ser na disciplina de educação física.”

Dessa forma há uma compreensão de que o lúdico está restrito somente ao pintar, desenhar, correr e brincar aleatoriamente sem nenhum objetivo didático. As atividades lúdicas não são trabalhadas com os conteúdos do livro didáticos de (português, matemática, geografia, história, ciências...) em sala de aula. Essa é uma forma que exclui o lúdico de quaisquer que sejam as atividades educativas.

Porém 13,3% dos alunos apontaram que os jogos e as brincadeiras podem ser associados à disciplina de matemática. Essa resposta dos alunos tem relação com os livros didáticos que já trazem alguns jogos matemáticos como proposta metodológica, facilitando o uso desses com mais frequência em sala de aula.

Para esses alunos os jogos utilizados nas aulas de matemática servem para estimulá-los a aprender os conteúdos matemáticos ou podem se relacionar às atividades de jogos de tabuada em que há competição. Nesse sentido Martinez e Tessaro (2007:04) citam Piaget para afirmar que o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Os jogos e as brincadeiras são campos distintos, mas ambos podem dar-se de maneira unificada. Segundo Mauricio (2005:03) através dos jogos e brincadeiras o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Na questão sobre a contribuição dos jogos como instrumento a favor da aprendizagem, 40% dos alunos afirmam que os jogos ajudam a aprendizagem. O trabalho com jogos matemáticos leva a criança a pensar, raciocinar a memorizar sobre aquilo que esteja fazendo, ou seja, o jogo em si prende a atenção do aluno deixando-o atento àquilo que se propôs a fazer. De acordo com Almeida (1995:53) O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e crescer conjuntamente nas relações sociais.

Nessa perspectiva quando o jogo é usado de maneira correta, associado ao conteúdo das disciplinas funciona como facilitador da aprendizagem, uma vez que o assunto fica mais fácil de ser entendido.

Segundo Martinez e Tessaro (2007:02) o uso de jogos em sala de aula requer que haja uma noção clara do que se pretende explorar e de como fazê-lo. E o jogo pode servir como um fator a favor da aprendizagem, desde que seja trabalhado de forma didaticamente adequada.

Foi apontado por 33,3% dos alunos que os jogos, às vezes, podem ajudar na aprendizagem. Para tais alunos a utilização de jogos como instrumento para facilitar a aprendizagem é limitada. Para eles algumas vezes essa utilização é eficaz em outras não. O fato de o jogo ser um instrumento que serve para expor melhor os conteúdos das disciplinas estudadas, isso não implica em torná-los numa rotina constante das aulas. Assim é preciso dosar o uso dos jogos uma base certa para que isso não venha atrapalhar o funcionamento das aulas e dos conteúdos didáticos. De acordo com essa questão Dohme (2003:117) explica que: “O jogo quando aplicado com objetivos educacionais opera muito mais do que no desenvolvimento físico, como pode parecer à primeira vista, pois pode desenvolver a inteligência, os sentidos, habilidades artísticas e estéticas, afetividade, vivência de regras éticas e o relacionamento social”.

Um percentual de 26,6% dos alunos concorda que os jogos não servem como um instrumento facilitador da aprendizagem. A resposta indica que na sala de aula não há uma vivência com jogos. Eles não percebem que os jogos podem contribuir para ao desenvolvimento da aprendizagem em sala de aula, uma vez que na experiência deles isso não acontece. Para esses alunos a forma como os jogos têm sido utilizado na escola indica que todo jogo é uma mera diversão, brincadeira de

passa tempo. Há uma visão distorcida do jogo ao considerar que só deve ser feito na hora do recreio, nas aulas de Educação Física ou até mesmo fora da escola.

Desse modo a resposta dos alunos indica que eles têm uma visão simplista do jogo, associando-o sempre ao brinquedo. Talvez tais alunos estejam seguindo uma linha de pensamento na qual vêem o jogo como instrumento de diversão e não de aprendizado. Segundo Almeida (1998:33) hoje há certa confusão com relação à natureza do jogo seja ele fruto de uma prática social, fenômeno psicológico ou cultural.

Na questão sobre a participação da turma em relação a atividades envolvendo jogos e brincadeiras na sala de aula 53,3% dos alunos responderam que essa participação é satisfatória, existe uma aceitação por parte dos alunos na realização dessas atividades. Para os respectivos alunos é sempre bom trazer para sala de aula algo dinâmico, criativo que aguace a curiosidade deles e os incentive a participar.

Entretanto 33,3% dos alunos disseram que quando as atividades são interessantes é importante participar. De fato quanto mais atraente e fascinante a atividade for, melhores serão as chances de os alunos quererem participar. A atividade precisa ser bem planejada, de forma a atrair a atenção do aluno e não deixá-lo desmotivado a participar.

Porém 13,3% dos alunos responderam que não sentem atraídos a participar das atividades. Talvez essas atividades não sejam suficientemente interessantes para “prender” a atenção desses alunos.

Conforme Martínez e Tessaro (2007:07) para utilizar os jogos em sala de aula deve-se levar em consideração muitos aspectos como, a idade do aluno, seus gostos e preferências, o material disponibilizado, a metodologia de ensino adotado pelo professor. Esses aspectos influenciarão nos resultados das atividades envolvidas.

Para tratar sobre o tema jogar, brincar em sala de aula é preciso ter um planejamento detalhado daquilo que se deseja realizar na sala de aula. É necessário ver as necessidades dos alunos, tentar uma forma na quais todos queiram participar, algo que estimule a curiosidade do aluno.

Quando perguntados sobre como as brincadeiras e os jogos poderiam ajudá-los em sala de aula, 60% dos alunos responderam que os jogos ajudam a ter mais raciocínio, ou seja, ter mais concentração na hora da brincadeira. Para alguns autores a criança que tem por hábito, em sua vida cotidiana, estar em contato com os mais variados tipos de jogos e brincadeiras tem mais probabilidade de estimular seu raciocínio lógico por meio de algumas atividades que contribuem para tal. Sobre essa questão Martinez e Tessaro afirmam (Cunha, 2001, p, 24) “O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, desenvolve a criatividade, sem cobrança ou medo, mais sim com prazer.”

No outro ponto 20% dos alunos afirmam que os jogos e as brincadeiras ajudam no crescimento da criança. Almeida (1998:57) explica bem essa questão quando diz que “a educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio um enriquecimento permanente...”

Já 13,3% dos alunos disseram que as brincadeiras ajudam mais a criança a ser mais criativa. Dessa forma vale salientar que o jogar e o brincar transformam as crianças em seres criativos. Mauricio (2005:02) diz que o jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de uma maneira integral.

E 6,6 % dos alunos apontaram que os jogos podem contribuir para a criança ficar mais desvolta e quebrar a timidez, ou seja, ficar desinibida, participando mais das aulas e atividades propostas pela professora. Para Dohme (2003:87) um jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social.

As brincadeiras e os jogos ajudam e muito no desenvolvimento da criança, no que diz respeito à inteligência, a afetividade, a sociabilidade dentre outros fatores que ajudam o processo de formação da criança. É através das brincadeiras e dos jogos que a criança conhece suas potencialidades e aprende a respeitar seus limites.

Dessa forma os jogos e as brincadeiras são instrumentos importantes no desenvolvimento da criança, e não servem apenas como diversão, mas sim podem ser explorados de diversas maneiras educativas.

Quando perguntados sobre a organização da maioria dos brinquedos, jogos e materiais pedagógicos da escola, 100% dos alunos responderam que há tais matérias na secretaria e diretoria da escola.

Essa resposta indica que a maioria desses materiais didáticos fica armazenado em armários na diretoria ou secretaria e nunca em um lugar específico, como por exemplo, um brinquedoteca, uma sala de jogos... Se a escola disponibilizasse ambientes adequados para a organização desses jogos e brinquedos seria mais oportuno ter um ambiente para a realização de tais atividades envolvendo jogos e brincadeiras.

Ao serem questionados sobre que outros instrumentos além de jogos e brinquedos eram utilizados pela professora em sala de aula 66,6% dos alunos disseram que só utilizam pinturas e desenhos. Isso mostra mais uma vez que os alunos associam atividades lúdicas à disciplina de educação artística. Para eles a arte e a ludicidade é uma forma de expressar seus sentimentos e opiniões. Segundo Dohme (2003:109) o trabalho com arte oferece às crianças uma oportunidade de auto-expressão, enriquecendo suas habilidades manuais, estéticas e desenvolvendo cada vez mais a criatividade.

Já 20% dos alunos disseram que além dos jogos, a música é o instrumento mais utilizado. A resposta indica que a utilização da música como recurso didático para os alunos é muito importante, pois é forma de transmitir mensagens positivas, instigar a reflexão juntamente com o diálogo, além de ser um eficaz instrumento didático. Essa explicação é também mostrada por Dohme (2003:107) que salienta a alegria que a música convida à participação, rompe as barreiras da timidez ou a falta de confiança.

E 13,3% dos alunos opinaram que livros de histórias infantis como do Pinóquio, Rapunzel, O Mágico de Oz., João e Maria, dentre outras acabam sendo um instrumento lúdico mais utilizado em sala de aula. Para esses alunos o importante mesmo é a forma como esses textos dos livros infantis são apresentados em sala de aula. Dessa forma as histórias infantis podem servir como elemento lúdico, na medida em que ela leva o aluno a imaginar, criar, fazer parte das fantasias que são as histórias de conto de fadas.

Nas questões abertas, a opinião dos alunos a respeito dos jogos e brincadeiras desenvolvidas em sala de aula foi explicitada de forma livre, em que eles escreviam de acordo com suas idéias.

Ao indagar a opinião dos alunos a respeito de jogos e brincadeiras em sala de aula, 68,75% dos alunos responderam que: “é muito bom, porque ajuda a aprender com mais facilidade”. Essa concepção mostra o quanto os alunos vêem os jogos e brincadeiras de forma positiva, que é possível conciliar a ludicidade aos conteúdos do livro didático e estar, sempre que possível, desenvolvendo essas atividades em sala de aula.

6,25% dos alunos disseram que pode atrapalhar o processo de aprendizagem, uma vez que os jogos e brincadeiras não combinam com os conteúdos desenvolvidos em sala de aula. A resposta indica que os alunos têm uma visão micro no que diz respeito ao jogar e brincar no ambiente escolar. Alguns alunos disseram que essas atividades não podem existir dentro da sala de aula, pois irá atrapalhar no desenvolvimento de ensino e aprendizagem que ocorre dentro da sala de aula.

Ainda sobre a mesma questão, 6,25% dos alunos responderam que é muito importante ter jogos e brincadeiras em sala de aula, pois há alunos que interagem mais nas aulas. De acordo com a resposta os alunos participam mais quando se usa a ludicidade como instrumento pedagógico a favor da aprendizagem. Considerando o que diz DHOME (2003:114)

Normalmente utiliza-se o lúdico porque dá prazer e, por isso, é bem recebido pela criança. (...), a situação de prazer e alegria colabora com o processo educacional porque coloca o aluno em situação de boa receptividade; ele está fazendo algo que , se dispesa menos e concentra-se para aproveitar ao máximo estes momentos.

Os jogos e brincadeiras associadas aos conteúdos didáticos são importantes para o ensino e aprendizagem dos conteúdos, pois a ludicidade incorporada ao ambiente escolar e aos conteúdos disciplinares torna mais dinâmico e prazeroso o processo educativo do aluno.

Na questão sobre como eram feitas as atividades envolvendo jogos e brincadeiras, 100% dos alunos responderam que as atividades são feitas em grupo, a

professora dividi os alunos em pequenos grupos e as atividades é realizado dentro do ambiente escolar, mais precisamente em sala de aula.

É interessante realizar atividades lúdicas com os alunos, através da coletividade, uma vez que eles ajudam uns aos outros, interagem mais, trocam opiniões. É sempre válido esse tipo de atividades, pois é por meio delas que os alunos se respeitam e aceitam uns aos outros. Dessa forma Dohme (2003:135) diz que as atividades lúdicas podem permitir o desabrochar da afetividade. O ambiente descontraído, a atividade prazerosa, a oportunidade de conhecer e valorizar o próximo tende a criar um clima de compreensão e de cordialidade.

A nona questão procurava descobrir se era realmente importante a professora realizar suas aulas de forma mais dinâmica e criativa. Houve bastante opiniões diferenciadas. Um resultado mostra que 66,6% dos alunos disseram: “É importante que a criança aprenda mais rápido os conteúdos”. Na opinião de alguns alunos os jogos quanto mais associados aos conteúdos disciplinares mais o ambiente da sala de aula será favorável ao aprendizado.

E 20% dos alunos opinaram afirmando que as atividades lúdicas em sala de aula tornam o ambiente mais alegre. Afirmam que o aprendizado é mais divertido não é uma coisa chata e repetitiva.

Já 13,3% dos alunos concordam que atividades lúdicas vinculadas aos conteúdos do livro didático atrapalham a aprendizagem do aluno. Eles vêm às atividades lúdicas com algo que vem prejudicar a aprendizagem, pois associam as brincadeiras como sendo uma mera diversão e não deve dar-se junto com o aprendizado, já que ele é sério.

Na décima e última questão procurei descobrir se os jogos, dinâmicas e brincadeiras podem ser uma forma de aprender os conteúdos com mais facilidade. A maioria dos alunos disse que ajuda muito, porque os conteúdos ficam mais fáceis de aprender. De acordo com essas respostas as atividades lúdicas contribuem significativamente no processo do aprender. A aprendizagem fica mais fácil e prazerosa, o ambiente escolar mais dinâmico e descontraído.

Dessa forma, o uso do lúdico, em especial os jogos e brincadeiras torna aprendizagem da criança mais rica e prazerosa. Os alunos mostram claramente sua

opinião a respeito do lúdico e suas reais contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, a escola deveria conscientizar-se sobre o papel da educação lúdica e começar a considerá-la como uma grande aliada para agir no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

## **CAPÍTULO IV**

### **Análise do Estágio**

O presente trabalho tem o intuito de relatar as atividades desenvolvidas durante o estágio supervisionado em docência. O estágio foi realizado na Escola Estadual de Ensino Infantil e Fundamental Professora Frassinete Bernardo, na turma do 4º ano, composto por um total de 15 alunos. A referida escola está localizada na cidade de São João do Rio do Peixe.

O estágio é o momento de vivenciar experiências. O percurso da vida acadêmica revela-se na prática docente durante o estágio. As aulas desenvolvidas durante o estágio tinham como eixo condutor o lúdico no processo ensino e aprendizagem.

No início do estágio trabalhei com atividades visando conhecer melhor o aluno, seu nível de aprendizagem e suas reais dificuldades. As aulas foram ministradas sempre visando atender às necessidades dos alunos.

A experiência que tive no estágio foi muito proveitosa e bastante positiva, consegui por em práticas quase tudo que planejei. Não dizendo que somente tive acertos, errei sim, mas nada que não pudesse ser revisto, concertado e melhorado na minha prática durante o estágio.

A organização das aulas era elaboradas juntamente com a professora. A partir dos conteúdos selecionados do livro didático busquei uni-los com os jogos, brincadeiras e dinâmicas desenvolvidas em sala de aula, tornado esse ambiente mais convidativo, descontraído para que ocorresse o processo de ensino-aprendizagem do aluno.

Ao desenvolver as aulas durante o estágio, optei por trabalhar o conteúdo das disciplinas. As disciplinas desenvolvidas durante o estágio foram: Português, Matemática Ciências, História, Geografia, Ensino religioso, Educação artística e Educação Física.

Em sala de aula foram desenvolvidas atividades com dinâmicas, jogos, brincadeiras, leituras diversificadas além de recortes, colagens, criação de textos diversos, construção de cartazes, gincanas, debates...

Nas aulas de português desenvolvi bastante a prática da leitura. Procurei envolver os alunos com textos curtos, elaborados com linguagem simples e de fácil entendimento, para que eles pudessem melhorar sua oralidade e principalmente a escrita. Já nas aulas de Matemáticas os assuntos do livro vinham sempre acompanhados por algum tipo de jogos. Os jogos eram feitos em sala de aula visando ajudar ao aluno na compreensão do conteúdo, desenvolvendo seu raciocínio lógico.

Quanto aos conteúdos de História e Geografia eram trabalhados com base na leitura de textos, sempre acompanhados com dinâmicas. Foram elaborados em sala de aula debate em grupos, confecção de cartazes, apresentação de trabalhos.

Na disciplina Ciências foi trabalhado um tema pouco discutido em sala de aula, a sexualidade. Os alunos a princípio ficaram com receio e vergonha, mais aos poucos se adaptaram ao clima da aula tornando-a mais participativa.

As disciplinas nas quais obtive certa resistência com relação aos alunos foi Educação Artística e Educação Religiosa. Os alunos sentiam-se desmotivados para a realização de quaisquer atividades que envolvesse essas duas disciplinas. Demorei um pouco para elaborar atividades que prendessem a atenção do aluno levando-o a contribuir mais para o bom funcionamento das aulas. O começo foi difícil mais no fim acabou sendo bastante proveitosa.

Ministrava as aulas com atividades lúdicas com um objetivo a seguir e a ser alcançado, não as realizava de forma aleatória ou somente com o intuito de passar o tempo. O resultado da pesquisa que teve como tema central o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, procurei uni-los aos conteúdos, almejando ajudar o processo de aprendizagem dos alunos.

As dificuldades encontradas no estágio foram bastante significativas. A princípio foi uma grande preocupação em encontrar jogos, atividades que envolvessem brincadeiras e dinâmicas que fossem compatíveis com os conteúdos. É muito difícil encontrar referências para esse tipo de atividades.

Outro ponto bastante relevante é a questão de lidar com os alunos que é extremamente difícil. Lidar com crianças que já trazem consigo opiniões, valores, posturas e educação familiar diferenciadas é muito complicado. E pra juntar tudo isso em um único objetivo de respeitar o outro e o professor foi muito difícil.

No curso de Pedagogia deveria haver mais preparação de como lidar com os alunos em sala de aula, mesmo sabendo que isso depende muito de cada um como professor. É necessário saber lidar com tais situações impondo disciplina e limites.

A experiência do estágio não deixa de ser positiva e de grande valor para minha vida docente. A partir dele comecei a enxergar como ser professor nos dias de hoje é uma tarefa que requer bastante estudo, aprimoramento e reflexão da prática docente.

## **CAPÍTULO V**

### **Considerações Finais**

Os resultados do estudo demonstram que as atividades lúdicas contribuem de forma positiva para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças em sala de aula. A ludicidade pode ser uma grande aliada no processo de aquisição do conhecimento e uma forma de sanar dificuldades apresentadas pelos alunos em termo de aprendizagem escolar.

Essa pesquisa foi de fundamental importância para minha trajetória como docente, no sentido de servir como apoio para minha prática profissional, como forma de ajudar o aluno no seu processo de aprendizagem. Os jogos, brincadeiras e dinâmicas inseridos aos conteúdos disciplinares vêm beneficiar a apropriação dos conhecimentos de uma forma natural e descontraída.

A criança tem o direito de receber um apoio expressivo que contribua tanto para o seu desempenho escolar quanto para o desenvolvimento de habilidades. Dessa forma o trabalho com jogos em sala de aula dever ser empregado numa perspectiva de ajudar ao aluno, dando-lhes oportunidade para conhecer suas dificuldades.

As referências sobre o tema são restritas, o que dificulta trabalhar os conteúdos com ludicidade em sala de aula. O estudo permitiu compreender melhor o lúdico e sua importância para a criança e para e seu desenvolvimento físico e cognito. Deixando claro que é através do lúdico que a criança conhece, compreende e constrói seus conhecimentos.

## CAPÍTULO VI

### Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 9ªed, 1995.

ARANÃO, Ivana Valéria Denófrio. A matemática através de brincadeiras e jogos. Campinas, SP: Papyrus, 2ªed 1997. (Série Atividades).

BRASIL. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de Nove anos: orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade/ Janete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. (org.) Brasília: FNDE/ Estação Gráfica, 2006.

DOHME, Vania. Atividades lúdicas na educação: O caminhas de tijolos amarelos da aprendizagem. Petrópolis: Vozes, 3ªed, 2003.

KISHIMOTO, T.M. Jogos, brinquedo e a educação. São Paulo: Cortez, 1994.

LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica/Eva Maria Lakatos, Marina de Andrade Marconi, 3ªed.rev. e ampl. São João: Atlas, 1991.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender Brincando: O lúdico na aprendizagem. 2005 Disponível em: [http:// WWW.profala.com/arteducesp](http://WWW.profala.com/arteducesp). Acesso no dia 19 de setembro de 2008.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. Pesquisa educacional: o prazer de conhecer. In: VIEIRA, Sofia Lerche Vieira (org.). 2 ed.rev.e.atual. -Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2002.

ROSA, Sanny S. da. Brincar, conhecer, ensinar. São Paulo: Cortez, 1998. (Questão da Nossa Época: v.68)

TESSARO, Josiane Patrícia. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. 2007. Disponível em: <HTTP://WWW.psicopedagogia.com.br/> acessado no dia 16 Abril de 2009.

## Anexo

## **Plano de ação**

O estágio é uma atividade de aprendizagem no qual o aluno estagiário, mantém contato com a sala de aula como sendo espaço de vivência dos conhecimentos teóricos adquiridos ao longo de sua vida acadêmica.

É no estágio que o aluno tem uma interação maior com relação o dia-dia de uma sala de aula, vivenciando situações que possam oferecer desafios para sua carreira no magistério. Esses desafios são pontos importantes para reflexão sobre a profissão docente no qual irá assumir.

Pimenta (2004-132) diz que:

O professor no espaço de estágio tem a possibilidade de se reconhecer como sujeito que não apenas reproduz o conhecimento, mas também pode tomar seu trabalho de sala de aula em um espaço de práxis docente e de transformação humano.

Dessa forma o estágio é o momento de extrema importância para o processo de formação docente. É a partir dele que o estagiário vai se construindo como professor.

O estágio será realizado na escola estadual de ensino infantil e fundamental professora Frassinete Bernardo na cidade de São João do Rio do Peixe na turma do 4º ano do ensino fundamental.

Na pesquisa realizada sobre o lúdico em sala de aula, percebi que nem sempre os jogos e as brincadeiras são realizados em sala de aula.

No período do estágio terei a oportunidade de trabalhar interdisciplinarmente, associando os conteúdos didáticos com os jogos e brincadeiras, proporcionando aos alunos uma aula mais dinâmicas.

### **Objetivos**

- Relacionar o tema ( lúdico) com a prática do estágio;
- Utilizar brincadeiras e jogos com os conteúdos das disciplinas;

- Instigar o valor dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança.
- Desenvolver no aluno o sentido de coletividade através dos jogos e brincadeiras.

### **Metas**

- Trabalhar com vários tipos de jogos Matemáticos;
- Realizar leituras que possam desenvolver no aluno a interpretação e a escrita;
- Desenvolver aulas relacionando os conteúdos das disciplinas com o lúdico:

## Questionário

1- As brincadeiras e os jogos orientados pela professora aparecem com que frequência em quais disciplinas:

- Português
- Matemática
- Ciências
- História e geografia
- Ed. Física e Ed. Artística

2- Os jogos podem ajudar como um instrumento a favor da aprendizagem:

- Sim
- Não ajudaria em nada
- Às vezes
- Um pouco
- Outros

3- Há participação da turma quando a professora realiza atividades com jogos e brincadeiras em sala de aula:

- Sim. Todos participam.
- Não. Muitos não sentem vontade.
- Sim. Quando as atividades são interessantes.
- Não gostam de participar.
- outros

4- As brincadeiras podem ajudar os (as) alunos (as) no:

- Crescimento
- Criatividade
- Raciocínio
- Desinibição
- outros

5- A maioria dos brinquedos e materiais pedagógicos da escola está organizado no seguinte espaço:

- Na sala de aula
- Na biblioteca da escola
- Em outros locais da escola como: almoxarifado, diretoria, secretária.....
- Não ficam guardados
- outros

6- Além dos jogos e brincadeiras utilizados pela professora que outros instrumentos é usado em sala de aula:

- ( ) Músicas
- ( ) Literatura Infantil
- ( ) Filmes
- ( ) Teatro
- ( ) Pinturas e desenhos

7- Qual a sua opinião sobre os jogos e brincadeiras em sala de aula? Por quê?

---

---

---

8- Como são feitas as atividades envolvendo jogos e brincadeiras?

---

---

---

9- É importante que a professora realize suas aulas de uma forma mais divertida? Por quê?

---

---

---

10- Em sua opinião os jogos, as brincadeiras, as dinâmicas podem ser uma forma de o aluno aprender com mais facilidade conteúdos? Por quê?

---

---

---