

A influência das atividades lúdicas na percepção de professores e alunos da escola municipal Professora Edneide Sales Campêlo – Alto Alegre/RR

The influence of recreational activities on the perception of teachers and students of the municipal school Professora Edneide Sales Campêlo - Alto Alegre/RR

DOI:10.34115/basrv5n2-007

Recebimento dos originais: 16/02/2021

Aceitação para publicação: 16/03/2021

Lenir Santos do Nascimento

pedagoga pela UFRR, especialista em Pedagogia Escolar pela IBPEX, mestre em Ciências da Educação pela Universidad Autonoma de Asunción UAA/PY, Doutoranda em Ciências da Educação pela Universidad Autonoma de Asunción UAA/PY Professora da Rede Estadual da Educação de Roraima e Professora da Rede Municipal de Educação em Alto Alegre - Roraima
E-mail: lenirsantosnasc@gmail.com

Rosiane Maria Moura Silva Melo

Pedagoga pela UERR, Especialista em Educação Especial pela UFC, Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Autonoma de Asunción UAA/PY Professora da Rede Estadual da Educação de Roraima
E-mail: rosimello1@gmail.com

Maria Cabral dos Santos

Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Autonoma de Asunción UAA/PY Professora da Rede Estadual da Educação de Roraima e na Rede Municipal de Educação em Alto Alegre – Roraima
E-mail: moitacabral@gmail.com

Marilene Kreutz de Oliveira

Pedagoga e Especialista em EJA pela UFRR, Mestre em Ensino de Ciências pelo PPGEC/UERR, Doutoranda em Ensino de Ciências e Matemática pela UEL Professora da Educação Básica das Redes Municipal de Alto Alegre/RR e Estadual de Roraima
E-mail: marilenekreutz@hotmail.com

Erlânio Santos

2º SGT QEPPM no 6º Pelotão da 4ª companhia Independente da Polícia Militar de Fronteira do comando de Policiamento do Interior Acadêmico de Licenciatura em Informática pela Universidade Federal de Roraima
E-mail: erlanipai15@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho foi desenvolvido na Escola Municipal Professora Edneide Sales Campelo, localizada no Município de Alto Alegre/RR, tendo como objetivo descrever como as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem segundo a percepção de

professores e alunos da referida Escola. Para se chegar aos resultados A abordagem utilizada nesta pesquisa foi de modelo qualitativo, por se tratar de uma investigação que tem como objetivo apenas analisar um contexto com a finalidade de compreender o fenômeno em sua linguagem natural modelo descritivo por se tratar de uma investigação que busca explicar a lógica de como acontece a aprendizagem com a utilização de atividades lúdicas. O modelo é do tipo não-experimental, pois o pesquisador teve como objetivo principal apenas observar a contribuição das atividades lúdicas para o processo de aprendizagem, usou-se como instrumento de coleta de dados a observação direta e a entrevista semiestruturada com alunos e professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo. Com relação aos professores pode-se constatar através das respostas que as atividades lúdicas despertam na criança a afetividade, a criatividade e a sensibilidade tornando significativo o conviver social. E por se tratar de algo concreto, real, propicia ao aluno momentos de aprendizagem e contextualização, favorecendo o desenvolvimento novas aprendizagens, novas habilidades e competências, novos limites, regras e valores que passaram a fazer parte significativamente de sua vida. A observação realizada com os alunos também veio de encontro as respostas dadas pelos professores.

Palavras-chave: lúdico, aprendizagem, Alto Alegre/RR.

ABSTRACT

The present study was developed in the Professora Edneide Sales Campelo Municipal School, located in Alto Alegre/RR, with the objective of describing how playful activities influence learning according to the perception of teachers and students of the school. The approach used in this research was a qualitative model, as it is an investigation that aims only to analyze a context in order to understand the phenomenon in its natural language. A descriptive model, as it is an investigation that seeks to explain the logic of how learning happens with the use of playful activities. The model is of the non-experimental type, since the researcher's main objective was to observe the contribution of playful activities to the learning process. Direct observation and semi-structured interviews with students and teachers from the first year of elementary school at the Professora Edneide Sales Campêlo Municipal School were used as a data collection tool. As far as the teachers are concerned, it can be seen through their answers that playful activities awaken the child's affectivity, creativity, and sensitivity, making social interaction meaningful. And because it is something concrete, real, it provides the student with moments of learning and contextualization, favoring the development of new learning, new skills and competencies, new limits, rules, and values that became a significant part of his life. The observation carried out with the students also met the answers given by the teachers.

Keywords: ludic, learning, Alto Alegre/RR.

1 INTRODUÇÃO

Com a finalidade de contribuir com estudos sistematizados e reflexões a respeito do lúdico, esse trabalho apresenta como objetivo descrever como as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem segundo a percepção de professores e alunos da Escola

Municipal Professora Edneide Sales Campelo, localizada no Município de Alto Alegre/RR.

A Escola Municipal Edneide Sales Campelo, encontra-se localizada na sede do Município de Alto Alegre/RR e atende a clientela do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental da Educação Básica. Já, Alto Alegre pode ser considerado um pequeno município ao noroeste do Estado de Roraima, de acordo com o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) conta com uma população de aproximadamente 16 mil habitantes.

O estudo mostra como uma escola da rede municipal, localizada em um pequeno município da região norte do país compreende e trabalha com conceitos de ludicidade.

O brincar representa uma atividade fundamental na vida de qualquer criança, algo que lhe é natural e vital para o seu desenvolvimento intelectual. As brincadeiras, na concepção da criança, são atividades elementares que ocasionam benefícios quanto aos aspectos físico, intelectual e social e a forma como ela brinca influencia diretamente o seu modo de pensar e agir (SILVA, 2017).

Através do lúdico as crianças podem vir a compreender e consolidar seus conhecimentos através de prática prazerosa (LIMA, 2018), acredita-se que aprender através do lúdico transforma as aulas mais atraentes e significativas para os alunos.

De acordo com Mascarenhas Neto (2020) a criança tem o seu mundo imaginário que é a representação do mundo real, onde a mesma tem as suas regras e a sua liberdade para expressar tudo aquilo, que ela está sentindo, o mundo da ilusão para a criança é o seu escape do mundo real. O mesmo autor fala sobre o lúdico dentro das escolas como tendo função de auxiliar os educadores a tornarem as aulas mais dinâmicas e de certa forma prazerosas para as crianças, sendo que as brincadeiras tem uma enorme relevância para o aprendizado e desenvolvimento em todas as esferas, pois a criança tem a liberdade para manipular tudo ao seu redor de forma a gerar novos conhecimentos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

2.1 CONCEITUALIZADO O LÚDICO

Muitos são os autores que se encarregam de investigar e posteriormente explicar o significado do lúdico pedagogicamente. Alguns divergem em determinados aspectos, outros se completam, contudo apontam basicamente suas proposições e define o mesmo como um grande instrumento para a área educacional.

No Dicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira da Língua Portuguesa o termo lúdico possui o seguinte significado: “Relativo a jogos, brinquedos e

divertimentos”. (FERREIRA, 2005, p.553). Já no DICIONÁRIO UNIVERSAL DA LÍNGUA PORTUGUESA (2020), a palavra lúdico vem com a seguinte definição:

A palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Quando brinca a criança está exercendo sua capacidade de criar e transformar momentos de expectativas, diversão, curiosidade em aprendizado e estes fatores estão inseridos na concepção de lúdico, daí a importância de se buscar por evidências no contexto educacional e de trabalhar sua expansão para outros ambientes, pois no plano do desenvolvimento sua finalidade e contribuição assumem grande significado.

Segundo Queiroz (2003):

É através do lúdico que ela abandona o seu mundo de necessidades e constrangimentos e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade a sua personalidade. A infância é, portanto, um período de aprendizagem necessária à idade adulta. É nesse momento que a brincadeira se torna uma oportunidade de afirmação de seu eu. Brincando a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interage com o seu mundo interior e exterior... O jogo a brincadeira permite ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funcionam como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender. (p.23).

O que de fato é interessante ressaltar é que o lúdico compreende uma série de atividades em que o jogo, a brincadeira e a construção concreta de saberes estejam sendo o centro das propostas, e que possuem muito de divertimento no ato de executá-las.

Toda atividade que propicie prazer, entretenimento, alegria, relaxamento e diversão pode ser caracterizada como uma atividade lúdica. Conforme afirma Maluf (2008, p. 21) “atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento em quem a pratica”. Ao mesmo tempo em que tais atividades podem propiciar todos os quesitos citados promovem também para a criança aprendizagens nos mais variados aspectos e interações proporcionadas pelo lúdico evidenciam a ação, o movimento de quem a pratica, pois do contrário o que existe é passividade o que de modo algum converge para o assunto abordado.

As atividades lúdicas que podem ser utilizadas na escola pelos professores e demais funcionários para incentivar a aprendizagem e melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Quanto as atividades lúdicas Maluf, 2008, afirma que “São lúdicas as

atividades que propicie a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação” (p.21).

Entre as várias vertentes que as atividades lúdicas nos possibilitam podemos destacá-las e classificá-las como jogos, histórias, dramatizações, músicas e artes das mais variadas. São ações que necessitam ou não de movimento, som, disputas, em fim são infinitas as possibilidades de brincadeira que varia muito de acordo com a disponibilidade e gosto pela brincadeira e a escolha da dinâmica fica a critério do autor da ação.

O que de fato é evidente é que, mesmo atividades calmas, em sala ou em outros ambientes, podem ser lúdicas. O que faz a diferença é realmente o modo como são concebidas ou trabalhadas para que os alunos percebam e interiorizem seu real valor.

A oportunidade de aprender com o lúdico propiciam uma estratégia para aprendizagem significativa em que o aluno poderá decifrar os enigmas que o cercam dando-lhe a oportunidade de resgatar suas estruturas de conhecimento, capacitando-o ainda mais, deixando à criança a livre escolha de se divertir dentro de um ambiente de descontração.

O processo educativo deve ser articulado no sentido de direcionar o educando a produzir os jogos com orientação do professor sempre com objetivo de aproveitar todo o conhecimento que possuem (prévio), obtido em um passado distante ou mesmo próximo. O professor pode e deve atuar com as crianças no sentido de aproveitar também as brincadeiras das mesmas, que provavelmente ficarão empolgadas com a possibilidade de interação. Para Luckesi apud Maluf: “A atividade lúdica é a ação que pode propiciar prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras. Ele afirma, ainda, que uma atividade pode não ser divertida” (2008, p.22).

Portanto, com todos esses pressupostos podemos dizer que aprendizagem lúdica é o ato de aprender brincando, com jogos, brincadeiras, desafios, músicas, cantigas, dramatizações, simbolismo, e tudo mais que propicie o fazer do educando, de modo a lhe garantir aprendizagem com diversão e construção de significados.

As atividades lúdicas são de fundamental importância para a formação do ser humano tanto no aspecto educacional e fisiológico como nos campos psicológicos e sociais. Através delas o educador pode perceber no educando traços de personalidade, comportamento individual e grupal, além do seu ritmo de desenvolvimento. Com o lúdico o educando tem a possibilidade de desenvolver sua criatividade, socialização, coordenação, memorização, vocabulário, entre outros pontos que se somam de forma

positiva e satisfatória em benefício da aprendizagem. Para que ocorra o desenvolvimento de tais potencialidades o educador deverá propiciar ao educando um ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e esteja pronto para a exploração da curiosidade, assim como ao incentivo do desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia.

2.2 A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA PRÁTICA EDUCATIVA

Os jogos e brincadeiras têm capacidade de despertar interesse pela aprendizagem nas aulas, pois tem caráter interativo e interdisciplinar além de dar a oportunidade de monitoração e correção de condutas sociais.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social (Maluf, 2008, p.11).

Há muito tempo que o lúdico foi implantado nas escolas, porém com objetivo de contribuir com o ensino e aprendizagem da criança, que nada mais justo por serem crianças. Temos que valorizar o lúdico muito mais em sala de aula, devemos valorizá-lo como instrumento de ensino e ferramenta pedagógica, munindo os profissionais epistemologicamente para que possam interagir no processo, assim como usá-lo para que possa ajudá-lo na construção dos conhecimentos. Para que esta construção venha dar certo e o objetivo alcançado é necessário que o professor desenvolva com os alunos um processo de ensino e aprendizagem criativo e desafiador.

Para Rizzi e Haytd,

Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção... Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores (RIZZI e HAYTD 2005, p.05).

Por aprendizagem lúdica entendemos o ato de aprender brincando, com jogos, brincadeiras, desafios, músicas e outros. Brincar é algo muito importante enquanto estimula o desafio intelectual da criança, também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento.

3 MATERIAL E METODOS

A presente pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal Professora Edneide Sales Campelo, localizada no Município de Alto Alegre, Roraima/Brasil, especificamente em turmas do 1º Ano do Ensino Fundamental.

A abordagem utilizada nesta pesquisa foi de modelo qualitativo, por se tratar de uma investigação que tem como objetivo apenas analisar um contexto com a finalidade de compreender o fenômeno em sua linguagem natural.

Sampieri *et al.* (2006), afirma que:

(...) a pesquisa qualitativa dá profundidade aos dados, a dispersão, a riqueza interpretativa, a contextualização do ambiente, os detalhes e as experiências únicas. Também oferece um ponto de vista “recente, natural e holístico” dos fenômenos, assim como flexibilidade (p.15).

A pesquisa pretende conhecer, entender, interpretar e descrever como as atividades lúdicas podem influenciar na aprendizagem dos alunos. Portanto, utiliza-se um paradigma considerado interpretativo e o modelo descritivo por se tratar de uma investigação que busca explicar a lógica de como acontece a aprendizagem com a utilização de atividades lúdicas. O modelo é do tipo não-experimental, pois o pesquisador teve como objetivo principal apenas observar a contribuição das atividades lúdicas para o processo de aprendizagem.

A coleta dos dados aconteceu com instrumentos distintos, através de uma observação *in loco*, feita aos alunos que possibilitou a aplicação de uma ficha de comprovação através da técnica de observação direta (estruturadas) nas salas de aula. E a segunda através da aplicação de uma entrevista individual semiestruturadas com perguntas abertas e fechadas aplicada aos professores, ambos os instrumentos foram aplicados a professores e alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

Observe a tabela abaixo com o representativo dos participantes envolvidos na investigação:

Tabela 1 - Demonstrativo da investigação

| Salas de aula com alunos do 1º ano do ensino fundamental | Nº de alunos contidos nas salas | Nº de alunos observados | Nº de professores |
|--|---------------------------------|-------------------------|-------------------|
| A | 22 | 06 | 02 |
| B | 20 | 06 | 02 |
| C | 19 | 06 | 02 |
| D | 23 | 06 | 02 |
| E | 22 | 06 | 02 |

| | | | |
|--------------|------------|-----------|-----------|
| F | 24 | - | 02 |
| G | 20 | - | 02 |
| TOTAL | 150 | 30 | 14 |

Fonte: Secretaria da Escola Mun. Profª Edneide Sales Campêlo

Com o intuito de realizar uma pesquisa baseada em dados fornecidos pelos sujeitos envolvidos no processo educacional da escola em estudo foi feita uma seleção de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental e todos os professores do referido ano da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campelo. Foram selecionados 30 (trinta) alunos do 1º ano do Ensino Fundamental com idade que variam entre 06 (seis) e 07 (sete) anos, eles representam um total de 24% dos 150 (cento e cinquenta) alunos do ano em questão. Os alunos observados referem-se a 05(cinco) das 07(sete) turmas da referida série. A seleção dos sujeitos participantes aconteceu de acordo com os seguintes critérios, os 06(seis) alunos das 05(cinco) turmas observadas do 1º ano, com melhor frequência escolar, informação está fornecida pelas professoras das salas; quanto ao critério utilizado para a escolha dos professores foi aplicar a entrevistas a todos os professores que ministram aula no 1º ano do Ensino Fundamental da escola em estudo. A seleção dos sujeitos participantes aconteceu de forma intencional por entender que os mesmos estão adequados a característica da pesquisa, atendendo assim o objetivo da investigação.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 OBJETIVO: DESCREVER COMO AS ATIVIDADES LÚDICAS INFLUENCIAM NA APRENDIZAGEM SEGUNDO A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES E ALUNOS.

Nesse momento iremos fazer a descrição mais detalhada do resultado da pesquisa interpondo o ponto de vista de alguns autores referente ao resultado obtido fazendo uma breve discussão sobre o assunto. Foram investigadas duas categorias, a de professores através de uma entrevista e os alunos com a observação pautada em uma lista com critérios e indicadores relacionados ao objetivo proposto.

4.1.1. Categoria de Professores: Perguntas da entrevista aos professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo

Com o objetivo de analisar sobre o que os professores percebem na prática pedagógica com a utilização de atividades lúdicas em relação a aprendizagem dos alunos, foi feito na 19ª questão da entrevista o seguinte questionamento: **Em sua opinião, as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino**

fundamental? Neste questionamento foi obtido a informação que será ilustrada na tabela abaixo:

Quadro 01 - Resultado da 19ª. (décima nona) questão da entrevista realizada aos professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

| PERGUNTA | SÍNTESE DA RESPOSTA |
|--|---|
| Em sua opinião, as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental? | Os professores em unanimidade concordam que SIM , que as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. Afirmam que quando introduzem atividades lúdicas no planejamento percebem significativamente as mudanças e transformações e que os alunos se sentem atraídos e aprendem mais rápido e com mais facilidade. |

Fonte: Entrevista realizada aos Professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo

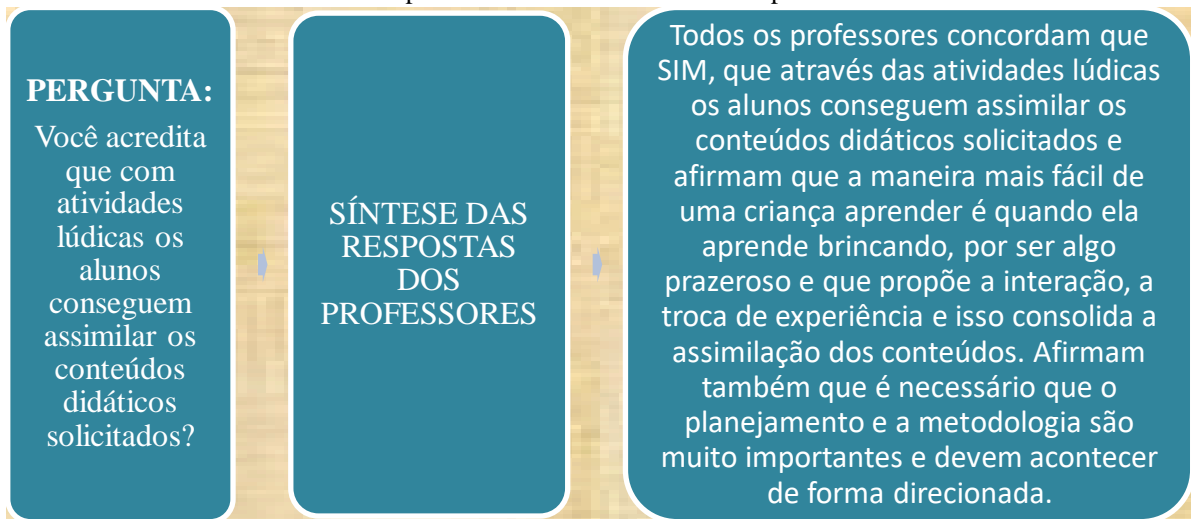
Dohme (2003) concorda com a seguinte afirmação:

(...) as atividades lúdicas podem desenvolver diversas habilidades e atitudes interessantes no processo educacional, assim veremos que os jogos são importantes para o desenvolvimento social. O convívio com as regras e as histórias são importantes para dar contexto as situações abstratas que trabalham com valores éticos. As dramatizações são importantes para habilidades de comunicação e o artesanato para o desenvolvimento estético. Porém, existem características atribuídas às atividades lúdicas comuns a todas as suas aplicações e são elas: participação ativa do aluno no processo de ensino aprendizagem; diversidade de objetivos permitindo o atendimento de uma ampla gama de características individuais e desenvolvimento de habilidades em diversas áreas; exercício do aprender fazendo; aumento da motivação em participar (p.111).

Como podemos perceber, os professores são unânimes ao dizerem sim, que as atividades lúdicas influenciam na aprendizagem dos alunos no 1º ano do ensino fundamental. Vale salientar que, pode sim, influenciar tanto para o bom aprendizado, quanto para o péssimo aprendizado, depende de como é planejada, aplicada e a que objetivos pretende alcançar. Se aplicada aleatoriamente, sem objetivo algum, somente para passar o tempo, com certeza a aprendizagem não acontecerá, pelo contrário, transformarão as aulas em bagunça e monótonas, transformando os alunos na maioria das vezes desinteressados e dispersos em sala de aula.

Com o objetivo de analisar e descrever a opinião dos professores do 1º ano do ensino fundamental da escola em estudo foi colocado na entrevista na 20ª questão a seguinte pergunta: **Você acredita que com atividades lúdicas os alunos conseguem assimilar os conteúdos didáticos solicitados?** O resultado obtivo será descrito na tabela abaixo:

Quadro 02 - Resultado da 20ª. (vigésima) questão da entrevista realizada aos professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

The infographic consists of three blue rounded rectangular boxes arranged horizontally on a light wood-grain background. The first box on the left contains the question 'PERGUNTA: Você acredita que com atividades lúdicas os alunos conseguem assimilar os conteúdos didáticos solicitados?'. The middle box contains the title 'SÍNTESE DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES'. The third box on the right contains the summary of responses: 'Todos os professores concordam que SIM, que através das atividades lúdicas os alunos conseguem assimilar os conteúdos didáticos solicitados e afirmam que a maneira mais fácil de uma criança aprender é quando ela aprende brincando, por ser algo prazeroso e que propõe a interação, a troca de experiência e isso consolida a assimilação dos conteúdos. Afirmam também que é necessário que o planejamento e a metodologia são muito importantes e devem acontecer de forma direcionada.'

FONTE: Entrevista realizada aos Professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo

Segundo Beauchamp (2007):

A organização do trabalho pedagógico, então, deve ser pensada em função do que as crianças sabem, dos seus universos de conhecimentos, em relação aos conhecimentos e conteúdos que consideramos importantes que elas aprendam. No caso das séries/anos iniciais do ensino fundamental, a aprendizagem da língua escrita; o desenvolvimento do raciocínio matemático e a sua expressão em linguagem matemática; a ampliação de experiências com temática ligadas a muitas áreas do conhecimento; a compreensão de aspectos da realidade com a utilização de diversas formas de expressão e registro – tudo deve ser trabalhado de forma que as crianças possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade estabelecendo novas condições de vida e de ação (p.89).

As atividades lúdicas são importantes para os alunos assimilarem com maior facilidade os conteúdos solicitados, por que são atividades práticas, onde o aluno pode manusear, manipular, construir e reconstruir conhecimentos, em que as portas estão abertas para diálogo e a troca de experiências entre professor e aluno. O conteúdo didático é uma janela para se construir novos conhecimento e que possibilita, um aprendizado mais amplo e apropriado para o seu crescimento social.

Como afirma Maluf (2009):

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância de os alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho (p29).

A brincadeira utilizada como metodologia de ensino, assim como qualquer atividade desenvolvida no ambiente escolar com o intuito de promover a aprendizagem deverá obrigatoriamente passar por um processo de planejamento, sistematização e avaliação com o objetivo de alcançar o máximo possível do desenvolvimento e satisfação do aluno.

Moura (2012), em uma reflexão sobre a atividade lúdica no contexto escolar afirma:

Na busca de novas metodologias de ensino que chame a atenção do aluno, (...) o professor das séries iniciais do ensino fundamental, encontra no lúdico um aliado muito forte, que sendo bem explorado será capaz de alcançar os objetivos propostos, de forma satisfatória e produtiva. Mas para conseguir alcançar tais objetivos, tem todo um processo de busca e planejamento (p. 27).

Com a finalidade de descrever se as atividades lúdicas promovem para os alunos momentos nos quais possam resolver problemas que poderão ser significativos para o seu cotidiano foi efetuada a pergunta na questão 21^a da entrevista realizada aos professores do 1^o ano do ensino fundamental. Para atender tal finalidade perguntou-se: **Nas atividades lúdicas os alunos conseguem propor soluções aos problemas apresentados?** E como resposta os professores contribuíram de acordo como está descrito na tabela abaixo

Quadro 03 - Resultado da 21^a. (vigésima primeira) questão da entrevista realizada aos professores do 1^o ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

| PERGUNTA |
|---|
| Nas atividades lúdicas os alunos conseguem propor soluções aos problemas apresentados? |
| SÍNTESE DAS RESPOSTAS |
| Os professores afirmam que Sim , que com as atividades lúdicas os alunos conseguem propor soluções aos problemas apresentados, que tudo só depende da atividade escolhida que deve respeitar a faixa etária da criança bem como a fase de desenvolvimento de cada aluno. |

Fonte: Entrevista realizada aos Professores do 1^o ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo

Ao ser afirmado positivamente pelos professores, que as atividades lúdicas quando adequada a faixa etária de cada aluno levam o educando a propor soluções a problemas apresentados. Vem reforçar a ideia de que, torna-se necessário que o educador ao planejar suas atividades, venha se preocupar em adequá-las a especificidade de cada aluno, tendo sempre o cuidado em respeitar a individualidade dos mesmos e o seu tempo de aprendizagem.

Com o propósito de analisar de forma precisa sobre se os alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Edneide Sales Campêlo quando colocado em um ambiente lúdico tem maior facilidade de resolver problemas foi efetuada a 22ª questão para obter um conteúdo preciso com respostas verídicas foi perguntado aos professores: **Você considera as atividades lúdicas como recurso pedagógico capaz de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a sua vida na sociedade?** E como resposta foi obtido os posicionamentos que estão descritos na tabela abaixo:

Quadro 04 - Resultado da 21ª. (vigésima primeira) questão da entrevista realizada aos professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

| PERGUNTA |
|---|
| Você considera as atividades lúdicas como recurso pedagógico capaz de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a sua vida na sociedade? |
| SÍNTESE DAS RESPOSTAS |
| Todos os professores entrevistados consideram que as atividades lúdicas como recursos pedagógicos são capazes de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a vida na sociedade. Eles acreditam que, quanto mais cedo a criança venha entrar em contato com o lúdico, mais rápido ela terá êxito em solucionar situações problemas, o aprender brincando faz a criança adquirir habilidades possibilitadoras da ampliação de seu conhecimento acerca de si mesmo e do meio em que vive. |

FONTE: Entrevista realizada aos Professores do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campêlo.

Podemos constatar que as atividades lúdicas despertam na criança a afetividade, a criatividade e a sensibilidade tornando significativo o conviver social. Elas favorecem o desenvolvimento de limites, regras e valores, especialmente, quando o aluno interage com os colegas de forma respeitosa, buscando se unir ao grupo na socialização do que aprende na escola, junto a família e a sociedade. Acreditam ainda que, quando o professor trabalha

o lúdico com objetividade, sendo ele mediador ou até mesmo avaliador das ações dos alunos no decorrer das atividades, com certeza favorecerá de maneira positiva o aprimoramento do conhecimento do educando. Essas atividades bem elaboradas e executadas o educador promover uma educação para a vida, ou seja, ajuda a criança a construir a sua formação de cidadão no mundo social e contemporâneo.

Para que ocorra aprendizagens significativas é importante, ao mesmo tempo, que a criança se mostre correspondente em relação as atividades lúdicas propostas, que esteja motivada para relacionar o que está aprendendo com o que já sabe. A criança estabelece relações entre as novas informações e os seus esquemas de conhecimento. Essa atividade é de natureza interna, se dá no nível do pensamento da criança a partir das condições de informações que ela já construiu (MALUF, 2008, p.43).

Pode-se constatar que as atividades lúdicas despertam na criança a afetividade, a criatividade e a sensibilidade tornando significativo o conviver social. E por se tratar de algo concreto, real, propicia ao aluno momentos de aprendizagem e contextualização, favorecendo o desenvolvimento novas aprendizagens, novas habilidade e competências, novos limites, regras e valores que passaram a fazer parte significativamente de sua vida.

4.2. CATEGORIA DE ALUNOS – ANÁLISE DA OBSERVAÇÃO

Quadro 05 - Resposta do critério aprendizagem realizado aos alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campelo

| CRITÉRIO OBSERVADO | Nº DE ALUNOS | INDICADORES | RESULTADO SIM | RESULTADO NÃO |
|--------------------|--------------|--|---------------|---------------|
| APRENDIZA GEM | 30 | Propõe soluções aos problemas apresentados. | 24 | 06 |
| | | Desenvolve Habilidades no decorrer das atividades. | 30 | - |
| | | Consegue assimilar o conteúdo solicitado | 24 | 06 |

Fonte: Observação realizada aos alunos, setembro, outubro e novembro de 2011.

Na observação feita aos alunos, analisou-se 03 (três) indicadores através do critério *Aprendizagem*. O primeiro indicador: *Propõe soluções aos problemas apresentados*, dos 30 (trinta) alunos observados, 24 (vinte e quatro) conseguem por iniciativa própria propor soluções aos problemas propostos e 06 (seis) não conseguem propor soluções aos problemas apresentados. No segundo indicador, *desenvolve habilidades no decorrer das atividades*, os 30 (trinta) alunos por participarem ativamente das atividades proposta trabalham e desenvolvem algum tipo de habilidade, pois conseguem manusear determinados objetos adquirindo novos conhecimentos que serão

utilizados em outros momentos. No terceiro indicador, *consegue assimilar o conteúdo solicitado*, dos 30(trinta) alunos, 24 (vinte e quatro) alunos demonstraram através da prática que conseguiram entender os conteúdos solicitados e 06 (seis) demonstraram que não conseguiram compreender em sua totalidade.

O que podemos perceber na análise a observação feita aos alunos referentes ao critério aprendizagem é que as atividades lúdicas utilizadas como recurso pedagógico propiciam aprendizagem dos conteúdos solicitados e vai além disso promove momentos de reflexão sobre a problemática do dia a dia, colocando os alunos diante aos problemas cotidianos que lhe cercam promovendo o desenvolvimento de suas habilidades quanto ao desenvolvimento das mesmas.

Smole; Dinize Candido (2007) corroboram a ideia de que,

Quando propomos jogos nas aulas de matemática, não podemos deixar de compreender o sentido da dimensão lúdica que estes têm em nossa proposta. Todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho, e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos de matemática. Ao contrário, ela é determinante para que os alunos sintam-se chamados a participar das atividades com interesse (p.12).

Os conhecimentos prévios dos alunos servem de base para a elaboração e (re) elaboração de novos conhecimentos, por isso o professor deverá partir do ponto do que o aluno já conhece para avançar no ensino. Além disso, o aluno irá participar de um ambiente que precisa desenvolver o raciocínio lógico, seguir regras que o próprio jogo determina para poder avançar no jogo.

Starepravo (2009), afirma que:

Os jogos exercem um papel importante na construção de conceitos matemáticos por se constituírem em desafios aos alunos. Por colocar as crianças constantemente diante de situação-problema, os jogos favorecem as (re) elaborações pessoais a partir de seus conhecimentos prévios. Na solução dos problemas apresentados pelos jogos, os alunos levantam hipóteses, testam sua validade, modificam seus esquemas de conhecimento e avançam cognitivamente (p.19).

O jogo é um recurso a mais que podemos utilizar no ensino da matemática, pois tratar-se de algo envolvente e que propicia a imersão do aluno em situações-problemas dando-lhe a possibilidade de buscar soluções com suas próprias decisões, tornando-o sujeito de suas próprias conquistas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo de uma prática de ensino realizada com alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Edneide Sales Campêlo sob o ponto de vista dos professores da referida escola e da observação feita aos alunos quando colocados diante de atividades lúdicas utilizadas como ferramentas de ensino e aprendizagem, podemos perceber que trata-se de atividades atrativas e prazerosas, onde a criança tem a possibilidade participar ativamente do processo aprendizagem, da construção do seu conhecimento as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento das potencialidades das criança, tais como: no desenvolvimento físico, com a aquisição de habilidades promovidas nas atividades de correr, pular, subir, descer, noções de fino, grosso, lateralidade, manipulação, coordenação, consciência espacial; no desenvolvimento social, pela promoção de interação, socialização, afetividade, cooperação, compartilhamento; no desenvolvimento intelectual, com aprendizagens de conceitos, capacidade de pensar e resolver problemas, tomada de decisões; no desenvolvimento emocional por meio das respostas pessoais, auto conceito, respeito, controle das emoções, sensibilidade consigo e com os outros; no desenvolvimento estético, neste as aprendizagens ocorrem por meio da capacidade criativa, expressividade, imaginação, formas e aspectos, em fim trata-se de um universo infinito de objetivos que podem ser explorados das mais variadas maneiras, possibilitando a criança a oportunidade do exercício do aprender fazendo, facilitando a contextualização e promovendo o desenvolvimento social.

Sabemos que é grande a busca por metodologias de ensino que ao mesmo tempo que atraíam a atenção do aluno seja efetiva e eficaz no processo de aprendizagem e após todo esse estudo podemos perceber que as atividades lúdicas influenciam diretamente na aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

- BEAUCHAMP, J.; Pagel, S. D. e NASCIMENTO, A. R. (2007). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** (ORGS). Brasília – Ministério da Educação Básica.
- DOHME, V. (2003). **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis, Rj: Vozes.
- DICIONÁRIO UNIVERSAL DA LÍNGUA PORTUGUESA. **On-line – Puberan Informática e Texto.** Editora, 1999-2000.
- FERREIRA, A. B. H. **Dicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira da Língua Portuguesa,** 2005.
- LIMA M. K. da S. **O uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil: a visão dos professores e da família.** Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia (graduação), da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza-CE, 2018.
- MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** Petrópolis, RJ: Vozes. (2008).
- MALUF, A. C. M. M. (2009). **Brincar: Prazer e aprendizado.** 6ª edição. Petrópolis, RJ: vozes.
- MOURA, L.S.N. (2012). **A contribuição do lúdico para melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Edneide Sales Campelo, Alto Alegre/Roraima/ Brasil.** Dissertação de Mestrado submetida à Universidade Autónoma de Asunción - UAA, para a obtenção do título de Mestre em Ciencias de lá Educación. Asunción, 2011.
- MASCARENHAS NETO, M. M. T. **A importância do brincar na escola: uma forma lúdica de aprendizado.** Universidade Tiradentes AL, 2020. Disponível em: <https://openrit.grupotiradentes.com/xmlui/handle/set/3232> acesso: 08 de fevereiro de 2020
- QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia.** 1ª edição. São Paulo: Rideel, 2003.
- RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades Lúdicas na Educação da Crianças.** São Paulo: Ática, 2005.
- SILVA, R. M. **O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na escola presidente Emílio Garrastazu Médici – Itaíba – Pernambuco – Brasil.** Dissertação Acadêmica de Mestrado em Ciência da Educação. Asunción, Paraguai, 2017.
- STAREPRAVO, Ana Ruth. **Jogando com matemática: números e operações.** Curitiba: Aymar, 2009.

SMOLE, K. S., DINIZ, M. I, CANDIDO, P. **Caderno do mathema, jogos de matemática de 1º ao 5º ano.** Porto Alegre: Artimed, 2007.

Sampieri. R. H.; Collado, C. F.; Lucio. P. B. (2006). **Metodologia de la Investigación.** 4 ed, México: McGrawHill.