

# JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

ALVES, Emanuella Stefany Vieira.  
PEREIRA, Genivan Ferreira\*

## INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos faz com que as aulas se tornem prazerosa, divertida e atraente, devolvendo ao professor o seu papel de condutor e agente construtor do desenvolvimento do aluno, eliminando o desinteresse e a desordem.

“Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo”. (FRIEDMAN, 1996, p. 41).

Conforme Wadsworth (1984, p. 44), “o jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno”. Entretanto, o lúdico consente ao educando a assimilação de um princípio de regras que permite uma composição sequencial que explicita a sua moralidade.

O jogo constrói descobertas, desenvolve personalidade e representa um instrumento pedagógico que induz o professor a espécie de condutor e avaliador na aprendizagem. Os jogos e atividades lúdicas são excelentes oportunidades de interposição entre o prazer e o conhecimento instituído, já que o lúdico é de modo eminente cultural. Os jogos auxilia na estimulação do ânimo nas aulas e sobre o conteúdo a ser trabalhado, considerando os interesses e as motivações do educando em expressar-se e interagir nas atividades lúdicas trabalhadas na sala de aula.

“Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes- enfrentar desafios lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias (...)” (PCNs, 2001, p.47)

Segundo Teixeira (1995, p. 23), são várias as razões que induzem os educadores a utilizarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem. O lúdico expõe dois subsídios que o caracterizam: o prazer e o empenho espontâneo. Ele é avaliado de forma prazerosa, e devido a sua aptidão de submergir o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de inclusão emocional que o torna uma atividade com uma intensa capacidade motivacional, capaz de causar um estado de oscilação e euforia. Em benefício deste clima de prazer, a ludicidade é portadora de um interesse inerente, canalizando as forças no sentido de um esforço total para conseguimento de seu objetivo. Assim, as

atividades lúdicas se tornam animadoras, mas também requerem um esforço voluntário. As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade ativa funções psico-neurológicas e operações mentais, instigando o pensamento. O ser que brinca e joga é, também, o ente que atua, sente, raciocina, estuda e se desenvolve.

### **PROBLEMA**

Os professores de Educação Física utilizam os jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino-aprendizagem na primeira fase do Ensino Fundamental de duas escolas da Rede Municipal de Ensino da cidade de Itumbiara-GO?

### **OBJETIVO GERAL**

Este estudo tem como objetivo geral verificar se os professores de Educação Física utilizam jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino-aprendizagem na primeira fase do Ensino Fundamental de duas escolas da Rede Municipal de Ensino da cidade de Itumbiara-GO.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO**

- Identificar o perfil do professor de Educação Física;
- Verificar se o professor utiliza os jogos e as atividades lúdicas como metodologia de ensino;
- Identificar quais atividades são desenvolvidas nas aulas de Educação Física;
- Verificar se os professores de Educação Física avaliam o processo de ensino-aprendizagem dos alunos através dos jogos.

### **JUSTIFICATIVA**

Este trabalho se justifica pela relevância de se abordar jogos e atividades lúdicas na prática pedagógica no campo da Educação Física de duas escolas da Rede Municipal de Ensino da cidade de Itumbiara-GO. Este estudo também poderá fornecer subsídios teóricos e práticos do tema em questão.

De acordo com Dantas (1998, p. 111) “o termo lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (se refere a uma conduta social que supõe regras)”.

### **HIPÓTESE**

O professor de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de Itumbiara-GO que utiliza jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino-aprendizagem, poderá contribuir com o desenvolvimento psicomotor das crianças da primeira fase do Ensino Fundamental.

## PRODECIMENTOS METODOLÓGICOS

### **Tipo de pesquisa:**

A pesquisa caracteriza-se por ser de campo de caráter descritivo.

De acordo com Marconi e Lakatos (1996), a pesquisa de campo é uma etapa realizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos após estudos bibliográficos, acerca de responder um determinado problema.

### **População e amostra:**

A população da pesquisa será composta por professores de duas escolas da Rede Municipal de Ensino da cidade de Itumbiara-GO.

A amostra será composta aproximadamente por 2 (dois) professores de Educação Física vinculada a duas escolas da Rede Municipal de Ensino da cidade de Itumbiara-GO.

Segundo Marconi e Lakatos (1996, p. 28) “amostra é uma parcela conveniente selecionada do universo (população); é um subconjunto do universo”.

### **Instrumento de coleta de dados.**

Como instrumento de coleta de dados será utilizado um questionário com perguntas abertas e, fechadas, verificando se os professores de Educação Física utilizam jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino-aprendizagem na primeira fase do Ensino Fundamental.

Beuren (2006, p. 130), afirma que “o questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador”.

### **Análise de dados:**

Os dados coletados serão analisados quantitativa e qualitativamente, onde utilizaremos as respostas dos entrevistados para responder a nossa problemática.

## REFERÊNCIAS

BEUREN, Ilse Maria *et. al.* **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e pratica.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.** Brasília: MEC/SEF,2001.

CASTILHO, Auriluce Pereira; BORGES, Nara Rúbia Martins; PEREIRA, Vânia Tanús. **Manual de metodologia científica do ILES Itumbiara/GO.** Itumbiara: ILES/ULBRA, 2011.

DANTAS, Heloysa. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998. p. 111.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, Pioneira, 1984.

## **APÊNDICE**

INSTITUTO LUTERANO DE ENSINO SUPERIOR DE ITUMBIARA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**QUESTIONÁRIO**

**JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**ORIENTAÇÃO PARA PREENCHIMENTO:**

Esta é uma pesquisa de campo de caráter descritivo. Sua participação é de suma importância porque o resultado deste estudo irá nortear os professores de Educação Física em relação às Doenças de pele que acometem esses profissionais. Leia atentamente e responda as perguntas retratando sua realidade.

01. Informações pessoais:

Professor:

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

Sexo:  Feminino  Masculino

Raça:  Branco  Pardo  Negro

Formação acadêmica:

Ensino Superior Incompleto  Ensino Superior Completo

Sexo:  Feminino  Masculino

02. Com qual nível de ensino você trabalha?

Educação infantil;

Ensino Fundamental;

Ensino Médio;

Educação Especial.

03. Descreva o ambiente onde você trabalha suas aulas práticas (ex: tem quadra, é coberta, etc.)?

---

---

04. Qual sua metodologia de ensino aproveitada nas aulas de Educação Física, utiliza os jogos e as atividades lúdicas no processo de ensino- aprendizagem?

---

---

05. Como você avalia o processo de ensino-aprendizagem dos alunos através dos jogos?

---

---

06. Quais atividades são desenvolvidas nas aulas de Educação Física?

---

---

08. Qual sua metodologia de ensino utilizada nas aulas de Educação Física para evitar exposições aos raios ultravioletas ou ambientes não planejados?

---

---

\*Alunas do Curso de Licenciatura em Educação Física do 7º período do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara/Go.