

AVALIAÇÃO DA PRÁTICA DE ATIVIDADES LÚDICAS POR PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA PÚBLICA, PATOS, PARAÍBA

Deuzeni Maria Silva¹; José Lucas dos Santos Oliveira²; Thayanna Maria Medeiros Santos³; Habyhabanne Maia de Oliveira⁴; Edevaldo da Silva⁵

¹Especialista em Ecologia e Educação Ambiental – Universidade Federal de Campina Grande; Professora de ciências naturais no Centro de Ensino Renascer, deuzenny_joelma@hotmail.com

²Especializando em Ecologia e Educação Ambiental - Universidade Federal de Campina Grande; Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente - Universidade Federal da Paraíba, lucasoliveira.ufcg@gmail.com

³Especialista em Ecologia e Educação Ambiental – Universidade Federal de Campina Grande; Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente - Universidade Federal da Paraíba, thayannamdrs@hotmail.com

⁴Especialista em Ecologia e Educação Ambiental e Mestrando em Horticultura Tropical – Universidade Federal de Campina Grande, haby_habanne@hotmail.com

⁵Professor da Universidade Federal de Campina Grande, edevaldos@yahoo.com.br

Resumo: As atividades lúdicas representam metodologias que despertam nos alunos o interesse em aprender conteúdos por meio de jogos e brincadeiras. O objetivo desta pesquisa foi avaliar a percepção de professores do ensino médio de uma escola pública de Patos, Paraíba sobre a prática de atividades lúdicas. A pesquisa foi desenvolvida com 11 professores de uma Escola Estadual. A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário contendo 13 questões, sendo 7 afirmações no modelo de escala de Likert e 6 questões discursivas. A análise das respostas foi feita de forma quali e quantitativa. Todos os professores acreditavam que o lúdico pode contribuir para a compreensão de conteúdos nas mais diversas disciplinas, além disso, 63,3% dos mesmos realiza atividades lúdicas em sala de aula. Por outro lado, 45,5% afirmaram que a falta de materiais impossibilita a realização de atividades lúdicas na escola e 45,4% destes se mostraram descapacitados para desenvolver aulas lúdicas. 70,0% dos professores acreditam que o lúdico pode auxiliar positivamente o processo ensino-aprendizagem enquanto que 80,0% reportaram que a gestão escolar deve incentivar a prática frequente de atividades lúdicas no ambiente escolar. A realização de atividades lúdicas em sala de aula oferece estímulos para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, além de renovar a metodologia do professor. A escola deve incentivar os professores para atividades lúdicas, e fornecer recursos para que essas aulas se tornem possíveis.

Palavras-chave: Prática didática, Ensino-aprendizagem, Educador.

Introdução

O lúdico representa uma metodologia que envolve brincadeiras ou uso de jogos, onde os indivíduos envolvidos na mesma podem ter maior facilidade para expressar seus sentimentos e interesses, resultando num fortalecimento de autoestima e da aprendizagem (ARAÚJO et al., 2016).

Uma das possibilidades de utilização do lúdico é relacionando-o com o ensino no ambiente escolar, nessa perspectiva, além de auxiliar a

prática docente, o lúdico promove a ação refletiva e investigativa dos alunos, despertando nestes o interesse em aprender (SCHEFFER; MARTINS; MARTINS, 2016).

Considerando a realidade educacional, é possível constatar que o ensino apresenta diversos desafios que podem interferir negativamente no processo ensino-aprendizagem, como a falta de interesse dos alunos, aulas tradicionais que não motivam e a ausência de uma gestão mais envolvida com a aprendizagem dos alunos.

Esse pensamento é reforçado por Garcez e Soares (2017):

Com esta reflexão não queremos dizer o que está certo ou errado nos métodos de ensino. Destacamos apenas que se fazem necessárias alternativas metodológicas que resultem no aumento do interesse discente e sua motivação para o estudo. A escola tal como é apresentada aos nossos adolescentes é desinteressante e parece desconsiderar todo o seu convívio em sociedade. Nessa perspectiva, os professores são convidados a (re)pensar sua prática pedagógica, buscando assim promover um ensino mais atrativo de forma a conquistar e motivar o aluno para o estudo da ciência (2017, p.184).

Para Pinheiro et al., (2015), as atividades lúdicas, como por exemplo os jogos didáticos, podem auxiliar os professores na transmissão de conhecimentos, principalmente quando estes ministram conteúdos de disciplinas consideradas como “complexas” pelos alunos.

Com a utilização dos jogos didáticos, o professor tem a oportunidade de promover aulas mais dinâmicas aos seus alunos e, esse cenário, é importante na construção do conhecimento cognitivo, social, físico e o psicomotor, facilitando assim o entendimento do conteúdo trabalhado em sala de aula (PINHEIRO et al., 2015).

É necessário que exista equilíbrio entre a aplicação dos conteúdos e as atividades desenvolvidas, evitando assim que a atividade lúdica possa ser percebida pelos alunos como apenas um momento de descontração e não de aprendizado (SOARES, 2016; PINHEIRO et al., 2015).

Os jogos, quando bem planejados, teorizados e aplicados, representam importante alternativa para ensinar um determinado conteúdo em sala de aula, pois por meio da ludicidade os alunos tornam-se ativos no seu processo de aprendizagem (SOARES, 2016).

É importante ressaltar que antes da aplicação das atividades lúdicas em sala de aula, o professor precisa consultar fontes bibliográficas e realizar o planejamento para que as mesmas sejam trabalhadas positivamente com os alunos, ou seja, diminuindo as dificuldades de aprendizagem e incentivando os alunos a se tornarem ativos na aquisição de conhecimentos e habilidades (SOARES, 2016; OLIVEIRA et al., 2015).

Quando o professor opta por desenvolver atividades lúdicas em sala de aula, além de renovar sua

prática pedagógica, permite a ampliação de seus conhecimentos metodológicos e a estimulação de suas capacidades pessoais e profissionais (OLIVEIRA et. al., 2015).

Pinheiro et al., (2015) ainda ressaltam que diante das diversas dificuldades que permeiam o processo de ensino-aprendizagem, os jogos lúdicos representam uma alternativa para dinamizar o ensino e despertar o interesse dos alunos, considerando que, aulas diferenciadas promovem maior interação entre os alunos e entre estes e o professor.

Além de minimizar as dificuldades de aprendizagem, os jogos apresentam outras vantagens como: melhoria da socialização entre os alunos em sala de aula e o desenvolvimento da capacidade de observação, desta forma, a aquisição de conhecimentos acontece de forma agradável e prazerosa (OLIVEIRA et. al., 2015).

O ensino por meio da ludicidade tem benefícios claros na aprendizagem dos alunos. Por isso, o professor necessita ser capacitado para desenvolver atividades lúdicas em sala para que os objetivos propostos pela ludicidade enquanto ferramenta de ensino sejam atendidos (GARCEZ; SOARES, 2017).

Este estudo teve por objetivo avaliar a percepção de professores do ensino médio de uma escola pública de Patos, Paraíba sobre a prática de atividades lúdicas.

Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida com professores de diversas disciplinas de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio, localizada no município de Patos, Paraíba.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário contendo 13 questões, sendo 6 questões discursivas e 7 questões no modelo de escala de Likert (questões 7 a 13), com cinco níveis de respostas (nível: 1 - concorda completamente ao nível: 5 - discorda totalmente; Tabela 1).

Para a apresentação dos resultados e tratamento dos dados, foram realizadas análises de forma qualitativa com a análise de conteúdo a partir da metodologia de Campos e Turato (2009), e quantitativa por meio da estatística descritiva, utilizando o software Microsoft Excel 2013.

Tabela 1: Questionário aplicado aos professores de uma escola pública de Patos, Paraíba.
Questões/Afirmativas

1. Com que frequência você realiza atividades lúdicas nas suas aulas?
2. Cite 2 atividades lúdicas que você já fez e obteve resultados interessantes de aprendizagem?
3. Você acredita que o lúdico pode auxiliar os alunos na compreensão de um determinado conteúdo didático?
4. Você acredita que as atividades lúdicas promovem a interdisciplinaridade? Por que?
5. Você acha que os alunos preferem aulas com atividades lúdicas? Por quê?
6. Quais obstáculos podem ser citados, quando você deseja incluir o lúdico nas suas práticas pedagógicas?
7. Acredito que é possível inserir o lúdico em minhas aulas.
8. Sobre a fixação do conhecimento, acredito que técnicas lúdicas tem menor eficiência quando comparadas com o método tradicional.
9. A gestão escolar deve promover maior incentivo a realização de práticas lúdicas nas escolas.
10. Acredito que por meio do lúdico os alunos podem redefinir valores e/ou adquirir uma formação crítica.
11. Minha rotina de aulas não me permite dedicar tempo para preparar aulas lúdicas.
12. Acredito que preciso me capacitar melhor para desenvolver aulas lúdicas.
13. Eu já li artigos/trabalhos que pesquisaram sobre a ludicidade no ensino.

Fonte: Os autores.

Resultados e Discussão

Os professores entrevistados em sua maioria (54,5%) eram do gênero masculino e 45,5% do gênero feminino, com tempo médio de ensino de 16 anos. Todos os entrevistados lecionavam disciplinas respectivas a sua área de formação, sendo as disciplinas de matemática (20,0%) e Ciências/Biologia (20,0%) as mais citadas.

Boa parte dos professores (63,3%), realizam em algum momento atividades lúdicas em sala de aula e, 36,7% nunca realiza ou realiza com pouca frequência essas atividades em suas aulas. Dentre os professores que desenvolvem as referidas atividades, estes utilizam os jogos (36,3%), construção de materiais didáticos com os alunos (27,2%), brincadeiras (18,1%) e teatro (9,0%), enquanto que, 9,4% nunca trabalhou nenhuma atividade lúdica em sala.

Todos os entrevistados acreditam que o lúdico pode contribuir para a compreensão de conteúdos nas

mais diversas disciplinas. Apenas 9,3% dos professores acreditam que os alunos podem ter preferência por atividades lúdicas, entretanto, a maioria deles acredita que o lúdico contribui para melhorias nas aulas, como por exemplo, na mudança da rotina em sala de aula, dentre outros (Tabela 2).

Tabela 2: Frequência (%) das respostas dos professores entrevistados de uma escola pública em Patos, Paraíba quanto a representatividade das atividades lúdicas em sala de aula.

Tendências de respostas	Frequência (%)
Mudança na rotina de aulas	36,3
Aulas dinâmicas	27,3
Melhor rendimento no aprendizado	18,1
Desperta habilidades ocultas dos alunos	9,0

Pinto e Costa (2016) observaram no seu estudo que existiu um grande interesse dos alunos em participar de aulas que utilizam métodos lúdicos, onde os mesmos podem aprender, determinado conteúdo, de forma prazerosa e divertida.

No estudo de Silva et. al. (2015) os alunos de duas turmas (6º e 7º ano) de uma escola pública no município de Juscimeira - MT desenvolveram e executaram atividades lúdicas, posteriormente, os autores puderam constatar que a utilização de jogos em sala de aula promoveu a construção de conhecimentos, além de incentivar o envolvimento e participação de todos os alunos.

Campos et. al. (2016) ao executarem atividades lúdicas sobre ligações químicas em duas turmas de um Colégio Estadual, no final do segundo semestre, puderam verificar que a maioria (60%) dos alunos participantes destas atividades conseguiram recuperar a nota na avaliação final, sendo aprovados na disciplina de Química.

Apesar da importante contribuição das atividades lúdicas para o processo ensino aprendizagem, os professores entrevistados, reportaram a existência de diversas dificuldades quando se deseja inserir as respectivas atividades em suas aulas. Os seguintes percentuais não resultam em 100,0%, uma vez que, 9,4 % dos professores não responderam a esta questão.

Dentre os fatores que dificultam a realização de atividades lúdicas pelos professores, os principais foram: falta de material didáticos na escola (45,5 %) e o pouco tempo disponível dos professores (18,1 %) para planejar aulas lúdicas, por outro lado, 9% dos mesmos afirmaram que não existe obstáculos que impeçam a prática de atividades lúdicas em sala de aula (Tabela 3).

Tabela 3: Frequência (%) dos obstáculos para inserir o lúdico durante as aulas, na percepção de professores de uma escola pública em Patos, Paraíba.

Respostas dos professores entrevistados	Frequência (%)
Ausência de material	45,5
Disponibilidade de tempo	18,1
Conteúdo inadequado a atividade	9
Timidez dos alunos	9
Não tenho obstáculos	9

Na pesquisa de Silva et. al. (2015) foi verificado que quando o professor deseja a participação ativa dos alunos nas aulas, as atividades lúdicas se mostram como uma importante ferramenta, pois além de tornar o espaço escolar bem mais interessante, promove grande interação entre os discentes.

Scheffer; Martins e Martins (2016) ressaltam que os professores ao introduzirem o lúdico nas suas metodologias pedagógicas adquirem uma nova maneira de ministrar suas aulas além de proporcionar aos alunos a oportunidade de serem protagonistas da sua própria aprendizagem.

Nesta perspectiva, Oliveira et. al. (2015) relatam que quando o professor decide utilizar atividades lúdicas nas suas aulas, eles têm a oportunidade de estreitar seus vínculos de relacionamento com seus alunos, tornando os mais sólidos, além disso, os incentiva a vencer seus medos e limitações educacionais e psicossociais, portanto ao unir ludicidade e educação os resultados são sempre positivos.

Os resultados obtidos revelam que 70,0 % (n = 7) dos professores acreditam que o lúdico pode está presente nas suas aulas auxiliando, positivamente, no processo ensino-aprendizagem, uma vez que, 36,4% (n = 4) dos mesmos afirmaram que as atividades lúdicas têm maior eficiência para fixar o conhecimento abordado em sala de aula (tabela 4).

Tabela 4: Frequência (%) das respostas dos professores de uma escola pública de Patos, Paraíba quanto aspectos relacionados a atividades lúdicas no ambiente escolar.

AFIRMATIVAS	Concordo completamente	Concordo em parte	Nem concordo nem discordo	Discordo em parte	Discordo totalmente
Acredito que é possível inserir o lúdico em minhas aulas.	70,0	30,0	0,0	0,0	0,0
Sobre a fixação do conhecimento, acredito que técnicas lúdicas tem menor eficiência quando comparadas com o método tradicional.	18,1	0,0	27,2	18,1	36,6
A gestão escolar deve promover maior incentivo a realização de práticas lúdicas nas escolas.	80,0	10,0	0,0	10,0	0,0
Acredito que por meio do lúdico os alunos podem redefinir valores e/ou adquirir uma formação crítica.	60,0	40,0	0,0	0,0	0,0
Minha rotina de aulas não me permite dedicar tempo para preparar aulas lúdicas.	10,0	30,0	10,0	20,0	30,0
Acredito que preciso me capacitar melhor para desenvolver aulas lúdicas.	44,7	27,2	18,1	0,0	10,0
Eu já li artigos/trabalhos que pesquisaram sobre a ludicidade no ensino.	36,6	45,3	18,1	0,0	0,0

Pinheiro et. al. (2015) ao aplicarem um questionário sobre o jogo *Elementum*, utilizado para o ensino da tabela periódica, a alunos do 2º ano médio da Escola Estadual Professor Antônio Dantas, no município de Apodi – RN, verificaram que para 74,0 % destes, o jogo promoveu a aquisição de conhecimentos que poderiam ser utilizados posteriormente, portanto o jogo não utiliza-se apenas da parte lúdica, ou seja, da brincadeira, mas desenvolve competências maiores para compreender e utilizar melhor o assunto nele introduzido.

Pinto e Costa (2016) verificaram que para 100% dos alunos entrevistados, a execução do jogo de tabuleiro *Vamos Evoluí*, promoveu a fixação de conhecimentos sobre as teorias evolutivas de Lamarck e Darwin.

Os professores 80,0 % (n = 8), reportaram que a gestão escolar deve incentivar a prática frequente de atividades lúdicas no ambiente escolar, porém, 45,45 % (n = 5) destes, se mostraram descapacitados para desenvolver aulas

lúdicas, além disso, 30,0 % (n = 3) concordaram em parte que contam com pouco tempo para preparar as respectivas aulas.

Dias; Franzem e Teixeira (2017) ao questionarem professoras de quatro escolas estaduais de Santa Vitória do Palmar-RS, sobre o que a direção de suas respectivas instituições pensa a respeito do processo de aprendizagem por meio do lúdico, verificaram que todas as gestoras incentivam, ajudam e se preocupam em realizar atividades lúdicas com as crianças, além disso, as diretoras entendem que essas atividades são importantes para um aprendizado mais completo e de qualidade.

Para Scheffer et al., (2016) os educadores devem ter maior atenção ao desenvolvimento de atividades lúdicas e criativas, de modo que os educandos se sintam parte integrante de sua própria aprendizagem.

A maioria 60,0 % (n = 6) dos professores afirmaram que o lúdico é uma forma dos alunos redefinir valores e/ou adquirir uma formação crítica diante das diversas problemáticas. Nesta perspectiva, as atividades lúdicas são importantes ferramentas educacionais que podem promover mudanças nas atitudes e na tomada de decisões pelos educandos, sendo estas de fundamental importância para a vida psicossocial de todo e qualquer indivíduo.

Ao participar de atividades lúdicas, os alunos têm a oportunidade de reestruturar sua forma de pensar e agir diante da realidade que os cercam, pois o lúdico permite que os discentes construam seu próprio conhecimento (OLIVEIRA, A. C et. al. 2015).

Os professores de quatro escolas estaduais de Santa Vitória do Palmar-RS entrevistados por Dias, Franzem e Teixeira (2017) afirmam que, as atividades lúdicas são essenciais para um aprendizado de qualidade, pois contribuem com o desenvolvimento de habilidades dos alunos, além disso, constituem elementos importantíssimos de aprendizado na escola que devem ser levados a sério pelos professores.

Os resultados demonstram que 45, 46 % (n = 5) dos professores já fizeram a leitura de artigos/trabalhos que abordam a ludicidade no ensino. Esse dado revela que apesar dos professores terem conhecimento da importância do lúdico e realizarem aulas adotando tal metodologia, poucos se informam sobre este assunto, porém para que sejam realizadas atividades lúdicas de qualidade se torna necessária a preparação do professor, cujo ponto inicial e o embasamento teórico.

Os professores devem estar cientes de que, quando se desejar renovar suas aulas, torna-se essencial fazer uma busca de informações (trabalhos científicos) que sirvam como base para alcançar seus objetivos metodológicos.

Quando se trata da aplicação do lúdico no ambiente escolar, Teixeira e Apresentação (2014) atentam que antes da execução de uma atividade lúdica em sala de aula, os docentes devem realizar um planejamento prévio estudando a dinâmica do jogo, as ações e as possíveis dúvidas dos jogadores, a fim de que esta atividade seja positiva para todos os participantes.

Conclusão

Os professores entrevistados percebem que o lúdico deve fazer parte das atividades desenvolvidas no espaço escolar pois promovem grande contribuição para o desenvolvimento educacional e psicossocial dos alunos, além disso, consideram o lúdico como uma forma de promover conhecimento significativo nos alunos por aprenderem se divertindo e, reconhecem que os alunos apresentam certa preferência por atividades lúdicas.

É necessário que exista maior incentivo e participação de toda a comunidade escolar para que as atividades lúdicas sejam mais frequentes nas aulas, pois representam uma forma de mudar a rotina dentro da sala de aula e, conseqüentemente, de toda a escola.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento a Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa de estudo de mestrado.

Referências

ARAUJO, R. A. S.; SILVA, F. A.; FARO, A.; SOBRAL, A. L. O. Uso de atividades lúdicas no processo de humanização em ambiente hospitalar pediátrico: intervenção Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET/Saúde REDES - Urgência e Emergência).

Revista Brasileira de Psicologia Hospitalar, v.19, n. 2, p. 98-106,2016.

CAMPOS, C. J. G.; TURATO, E. R. A análise de conteúdo em pesquisas que utilizam metodologia clínicoqualitativa: aplicação e perspectivas. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 17, n. 2, p. 1-6, 2009.

CAMPOS, K. A. F.; SILVA, Y. M.; FERREIRA, A. E. A.; RIBEIRO, A. C. C.; FELICIO, C. M. A utilização do ludismo como instrumento de recuperação de conteúdos ligações químicas. **REDEQUIM**, v.2, n.2, 2016.

DIAS, A. B.; FRANZEN, L. I.; TEIXEIRA, V. R. ATIVIDADES RECREATIVAS E LÚDICAS: um estudo nas escolas estaduais da cidade de Santa Vitória do Palmar, RS – Brasil. *Applied Tourism*, v.2, n.3, p.65-78, 2017.

GARCEZ, E. S. C.; SOARES, M. H. F. B. Um Estudo do Estado da Arte Sobre a Utilização do Lúdico em Ensino de Química. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v.17, n.1, p. 183–214, 2017.

OLIVEIRA, A. C.; PEREIRA, E. F.; LIMA, M. C.; MICHELS, M. L. Emprego de jogos lúdicos no ensino de química: tabela divertida. **Revista Cadernos Acadêmicos**, v. 7, n. 1, p. 64-74, 2015.

OLIVEIRA, F. S.; LACERDA, C. D.; OLIVEIRA, P. S.; COELHO, A. A.; BIANCONI, M. L. Um jogo de construção para o aprendizado colaborativo de Glicólise e Gliconeogênese. **Revista de Ensino de Bioquímica**, v.13, n.1, 2015.

PINHEIRO, I. A. M.; SOUZA, A. D. M.; MOREIRA, E. F.; BERTINI, L. M.; ERNANDES, P. R. N.; ALVES, L. A. Elementum - lúdico como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem sobre tabela periódica. **Revista Holos**, v. 8, p. 80-86, 2015.

PINTO, B. B.; DA COSTA, D. R. M. A utilização de material lúdico acessível em uma escola da zona rural do município de Marabá, Pará, Brasil. **Scientia Plena**, v.12, n.06.

SCHEFFER, N. F.; MARTINS, M. C.; MARTINS, R. B. O lúdico e a educação matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. **Vidya**, v. 36, n. 1, p. 177-186, 2016.

SILVA, E. G.; SANTOS, S. L.; CAMPOS, A. G.; OLIVEIRA, D. I. F. ALMEIDA, L. I. M. V. Jogos Interativos: uma abordagem metodológica para auxiliar no processo ensino aprendizagem dos alunos do 6º e 7º anos na Escola Campos Sales em Juscimeira/MT. **Revista Monografias Ambientais – REMOA**, v.14, p.23-40, 2015.



SILVA, E. K. S.; LIMA, J. P. F.; FERREIRA, M. L. Descobrimo Os Elementos Químicos”: Jogo Lúdico Proporcionando Uma Aprendizagem Significativa Sobre A Tabela Periódica. **Revista de pesquisa interdisciplinar**, Ed. Especial, p. 228 – 237, 2016.

SOARES, M. H. F. B. Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: uma discussão teórica necessária para novos avanços. **Redequim**, v. 2, n. 2, p. 5 – 13, 2016.

TEIXEIRA, R. R. P.; APRESENTAÇÃO, K. R. S. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Revista Linhas**, v. 15, n. 28, p. 302-323, 2014.