

## PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO AMBIENTE ESCOLAR

João Batista Barbalho Bezerra Júnior <sup>1</sup>  
Francisco Adaécio Dias Lopes <sup>2</sup>

### RESUMO

No primeiro semestre letivo do ano de 2019, no Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, campus Natal/RN, houve o desenvolvimento do projeto intitulado “Educação para desenvolvimento da cidadania e sustentabilidade: a influência das atividades lúdicas no ambiente escolar”. O projeto foi desenvolvido de modo a propor uma dinâmica interativa entre as equipes, através da criação de jogos, cujo aos quais deveriam possuir problemáticas relacionadas a cidadania e sustentabilidade. Portanto o objetivo deste trabalho é conhecer as percepções de alunos do ensino médio sobre a sua participação em um projeto sobre atividades lúdicas, e a contribuição deste para a sua formação pessoal e para o processo de ensino e aprendizagem. A coleta de dados foi realizada por meio dos registros de um questionário aplicado ao final do projeto. Dos trinta e quatro relatos analisados, 76% (N=26) revelaram que o projeto implicou em divertimento e importantes aprendizados. O sentimento de dúvida foi demonstrado por 24% deles (N=8), enquanto que a negação de qualquer sentimento de diversão ou de aprendizado foi exibido por 0% (N=0) dos estudantes. O projeto recebeu inúmeros elogios dos alunos, onde os mesmos tiveram a oportunidade de se divertir ao mesmo tempo em que aprendiam. Constatamos a importância de projetos como esse que proporcionam aos estudantes experiências dinâmicas de aprendizagem, promovendo mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem, o tornando cada vez mais divertido e didático.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Ensino; Jogos; Metodologias ativas.

### INTRODUÇÃO

Desde muito tempo, tem-se estabelecido a ideia de que um bom professor é aquele que domina todos os conteúdos, sendo o mais dotado de conhecimentos ou o mais completo detentor dos saberes. Pode-se entender como um bom educador para muitos professores mais velhos, ou formados a tempos atrás, o ser humano cujo ao qual é o mais fadado da completa e total magnificência do saber, possuindo o objetivo de transmitir tais conhecimentos aos seus

<sup>1</sup>Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, [joabatista.97g@gmail.com](mailto:joabatista.97g@gmail.com);

<sup>2</sup>Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, [adaecio.lopes@gmail.com](mailto:adaecio.lopes@gmail.com),  
(83) 3322.3222

estudantes e alunos. Todavia, grandes estudiosos vêm estabelecendo ao longo do tempo, que apenas transmitir conhecimento não é o suficiente no processo de ensino e aprendizado, o ensinar vai além desse fator.

O professor não deve obter-se apenas de conhecimentos específicos e científicos, o mesmo deve possuir também um pensamento aberto e amplo. É necessário criticidade e companheirismo, solidariedade e amizade, criatividade e curiosidade. É preciso compreender os alunos como um todo, tal como o ambiente no qual ele está inserido e passar a vê-los como indivíduos dotados de conhecimentos e concepções, não apenas como um depósito de saberes.

Dessa forma é possível aumentar o interesse e motivação dos alunos para o aprendizado, através do método construtivo de ensino, de modo a construir os conhecimentos junto ao aluno, sendo o mesmo, centro ativo no desenvolvimento do processo de ensino. Ou seja, um bom professor deve possuir o mesmo pensamento evidenciado de acordo com Freire (1996, p. 21):

“Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimento.”

A partir desses fatos, é imprescindível o aperfeiçoamento dos nossos profissionais da educação para que os mesmos se tornem facilitadores no processo de ensino-aprendizagem e construam os conhecimentos juntos aos alunos, não apenas transmitindo conteúdos aos mesmos e sim fazendo com que eles participem ativamente da construção dos seus conhecimentos. Desse modo, a Formação Continuada de Professores, ou FCP é de extrema importância para a devida capacitação do professor, pois segundo Davis et al (2011, p. 829):

“... consideram a FCP importante pelo fato de o campo educacional ser muito dinâmico, por exigir permanentemente a produção de novos conhecimentos sobre o processo de ensino-aprendizagem e por cobrar dos professores a expansão e o aprimoramento constante de sua base conceitual e de suas habilidades pedagógicas.”

É preciso, portanto, uma busca de atualizações pelos professores em vista a inovação científica, pois o professor cujo ao qual é apegado apenas ao passado e aos métodos aprendidos durante a sua formação na graduação, acaba se tornando incapaz de atuar como

um grande facilitador de ensino. Ou seja, é necessário estar sempre preparado para as mudanças culturais, sociais e tecnológicas que acometem a nossa sociedade.

Uma das formas de ensinar de maneira diferenciada, fugindo do método tradicional de ensino e unindo necessidades sociais, culturais, econômicas, ambientais e tecnológicas, interligando-as em vista a uma abordagem completa e coesa é através do ensino lúdico. Trata-se de uma iniciativa diferenciada sob a qual proporciona aos estudantes a oportunidade de aprenderem de maneira divertida e dinâmica, desenvolvendo no aluno as capacidades de argumentar, questionar, criticar e cooperar.

Os jogos, por exemplo, destacam-se enormemente em meio aos tipos de atividades lúdicas existentes e sob as quais são muito diversas. Muitos veem o jogo como uma ótima oportunidade de permitir uma associação ao cotidiano do aluno de maneira didática à medida em que contribui para a formação de cidadãos críticos e atuante nas sociedades onde estão inseridos. Para Friedmann (1996, p. 41):

“... 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.”

Dessa forma, cabe ao professor o papel de lidar com as situações diversas em sala de aula e utilizar-se do ensino lúdico e suas contribuições para a formação dos alunos. Através dos jogos é possível divertir os alunos ao mesmo tempo em que os mesmos aprendem sobre determinado conteúdo ou matéria específica, tornando interessante e atrativo o conhecimento para o aluno. De acordo com Almeida (1994, p.18): "O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover educação para as crianças".

Todavia, muitas percepções sobre a influência das atividades lúdicas no ambiente escolar partem das impressões dos facilitadores sobre a experiência didática. É perceptível a felicidade no rosto das nossas crianças e jovens em meio a aplicação de um jogo, entretanto, é importante e muitas vezes necessário que tais percepções partam dos alunos a partir de seus relatos, sejam esses escritos ou proferidos através de um diálogo aberto. Desse modo, conseguiremos compreender os sentimentos dos alunos em maior complexidade e passar a enxergá-los melhor a partir de suas angústias, dificuldades e emoções.

Perceber as opiniões dos alunos sobre o impacto das atividades lúdicas e dinâmicas aplicadas em sala de aula abre espaço para o diálogo e a melhora no processo de ensino e aprendizagem. Mostrar aos professores as dificuldades e potencialidades da atividade, acaba

proporcionando uma melhora na qualidade educacional, uma vez que através dessas contribuições é possível aproximar o jogo e as estratégias, aos alunos e suas especificidades, de modo a torná-lo mais significativo aos mesmos. É preciso, portanto, compartilhar tais concepções com as comunidades científicas de modo a contribuir diretamente com uma melhora na compreensão de tais contribuições para a formação do aluno e conseqüentemente para o processo de ensino.

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é conhecer as percepções dos alunos do ensino médio e técnico em controle ambiental do IFRN na participação de um projeto dinâmico e didático, sobre atividades lúdicas, e a contribuição deste para a sua formação pessoal e para o processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

## **METODOLOGIA**

No primeiro semestre letivo do ano de 2019, no Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, campus Natal/RN, houve o desenvolvimento do projeto intitulado “Educação para desenvolvimento da cidadania e sustentabilidade: a influência das atividades lúdicas no ambiente escolar”. O projeto consistia em promover uma conscientização ambiental sobre problemáticas que geram impactos ambientais ao meio ambiente e através da atividade lúdica, buscar meios de diminuir tais impactos ou até mesmo erradicá-los, desenvolvendo nos alunos hábitos sustentáveis.

O projeto foi desenvolvido em uma turma de ensino médio de modo a propor uma dinâmica interativa entre equipes previamente formadas, através da criação de jogos, cujo aos quais deveriam possuir problemáticas relacionadas a cidadania e sustentabilidade. Para a confecção do mesmo, deveriam ser utilizados materiais de potencial reciclável e reutilizável, abordando problemáticas pertinentes sobre o mundo e sociedade que os cercam, como os impactos ambientais causados em nossas comunidades pelas pessoas, indústrias ou empresas.

A fim de conhecer as percepções dos alunos sobre o desenvolvimento desta atividade, foram realizadas perguntas através de um questionário aplicado ao final do projeto, sendo os dados coletados desse registros. A pergunta norteadora do presente trabalho foi a letra C, cujo a qual questionava aos alunos se os mesmos tinham associado diversão e aprendizado durante a realização do projeto (fig. 1).

C. Você associou “DIVERSÃO” e “APRENDIZADO” durante o desenvolvimento das etapas do projeto?

( ) SIM, com certeza!

( ) TALVEZ, não sei ao certo.

( ) NÃO, de nenhuma forma.

JUSTIFIQUE:

---

---

---

Figura 1: Fotografia da pergunta realizada no questionário aplicado aos estudantes em etapas finais do projeto.

O uso das informações contidas no questionário foi autorizado por todos os trinta e quatro alunos, atuantes das nove equipes, tal como da professora supervisora e do orientador do projeto, assegurando os procedimentos éticos e metodológicos de pesquisa.

A análise qualitativa dos dados, de caráter descritivo, foi realizada seguindo a metodologia da análise de conteúdo de Bardin (2010). Após a leitura e exploração minuciosa dos registros escritos, houve a transcrição literal de trechos dos relatos de experiências, expressadas nos resultados como fragmentos dos relatos.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dos trinta e quatro relatos analisados, 76% (N=26) revelaram que o projeto implicou em divertimento e importantes aprendizados. O sentimento de dúvida foi demonstrado por 24% deles (N=8), enquanto que a negação de qualquer sentimento de diversão ou de aprendizado foi exibido por 0% (N=0) dos estudantes. Deste modo, após a leitura e exploração minuciosa dos registros escritos, duas categorias emergiram da análise, sendo elas: “Diversão e aprendizado na ação” e “Sentimento de dúvida”.

A primeira categoria denominada de “Diversão e aprendizado na ação” evidencia a contribuição do projeto didático, de forma ativa na formação dos alunos. A partir dos relatos dos alunos que marcaram a opção “( ) SIM, com certeza!”, foi possível perceber que o desenvolvimentos dos jogos proporcionou aprendizados e diversão aos mesmos, tanto na elaboração das atividades, quanto na execução do jogo, momento esse realizado no final do

projeto cujo ao qual destinava um espaço aos estudantes para que os mesmos pudessem obter a experiência de jogar e testar os seus próprios jogos e os dos seus colegas de turma.

É possível observar em alguns recortes apresentados, que os alunos expõem suas percepções sobre a importância das atividades lúdicas no ambiente escolar, expressando à facilidade de aprender enquanto se divertem ao mesmo tempo. Trata-se de uma forma na qual o estudante se vê na oportunidade de se conectar com o conteúdo através da brincadeira e da alegria. Sendo desse modo, possível proporciona-lhes um entretenimento a medida em que aprendem de forma descontraída. Segundo Malaquias et al (2012, p. 6):

“O elemento lúdico permite a cada pessoa se sentir cada vez mais segura para expor suas dúvidas e curiosidades, podendo aprender, pelas descobertas das experiências vividas, a diversidade cultural a qual vive.”

Destaca-se em meio aos relatos dos alunos o quão significativo foi a experiência de buscar o conhecimento e a partir deste, criar o seu próprio jogo, uma vez que os mesmos teriam que pensar tanto no aprendizado dos conteúdos, como na melhor forma de divertir o seu público. Observa-se aqui a importância do papel do professor em sala de aula, não de fazer pelo aluno, mas o de dar a oportunidade de fazê-lo por si próprio. Tal como evidenciado por Paulo Freire (1996, p. 45):

“Na verdade, meu papel como professor, ao ensinar o conteúdo a ou b, não é apenas o de me esforçar para, com clareza máxima, descrever a substantividade do conteúdo para que o aluno o fixe. Meu papel fundamental, ao falar com clareza sobre o objeto, é incitar o aluno a fim de que ele, com os materiais que ofereço, produza a compreensão do objeto em lugar de recebê-la, na íntegra, de mim.”

Portanto, torna-se claro as contribuições positivas que as atividades lúdicas proporcionam aos alunos no processo de ensino e aprendizagem, de modo a contribuir na construção do seu pensamento crítico sobre o mundo e sociedade que o cerca. Tais atividades despertam não apenas a criticidade dos estudantes, mas a curiosidade, a capacidade de raciocínio lógico, a descoberta de novas habilidades, interações em equipes e dentre outros fatores contribuintes para a formação pessoal desses indivíduos. Tais fatos foram evidenciados, a partir de seus fragmentos de relatos:

- “Os jogos cumpriram o seu papel trazendo diversão...”; “...durante o jogo conseguimos aprender também sobre vários temas levantados.” (Aluno 3).
- “Diversão principalmente na reunião para a confecção dos jogos, na qual diversos grupos puderam colocar músicas diversas, tornando o clima melhor.” (Aluno 4).
- “Ao jogar os jogos dos meus amigos, eu me diverti e ri muito enquanto estava aprendendo sobre sustentabilidade.” (Aluno 7).
- “O método utilizado pelo professor fez com que tanto os criadores, quanto quem jogou aprendam com facilidade, ao mesmo tempo que se divertiam.” (Aluno 9).
- “Sim, porque descobri que é possível tratar de assuntos sérios e ao mesmo tempo misturar com diversão.” (Aluno 11).
- “Porque podemos nos divertir ao mesmo tempo que estudávamos.” (Aluno 12).
- “Porque para pensar no jogo foi necessário pensar tanto na jogabilidade como no aprendizado.” (Aluno 13).
- “Porque foi muito divertido construir o jogo com o meu grupo e além disso eu consegui aprender.” (Aluno 15).
- “O aprendizado é melhor desenvolvido ao meu ver se houve ludismo.” (Aluno 20).
- “Sim! Pois com os jogos nós nos divertimos aprendendo.” (Aluno 25).
- “Até mesmo porque o interesse pela diversão ajuda no aprendizado.” (Aluno 30).
- “Foi divertido aprender sobre meu tema e o construir.” (Aluno 32).
- “Não tem como não pensar e fixar o aprendizado já que promove grande estimulação. Eu aprendi muito!” (Aluno 33).

Segundo Kishimoto (1995, p. 41): “...o ato de brincar, assim como outros comportamentos do ser humano, sofre intensa influência da cultura na qual está inserida a criança.”. Tais dizeres são extremamente pertinentes e concretos com a realidade, e podemos acrescentar algumas palavras a mais para completar o pensamento. Talvez o ato de brincar ou a concepção de divertimento, não se associe apenas a influência da cultura, mas também a

influência do âmbito social e principalmente da integridade psicológica e mental do indivíduo. Não adianta desenvolver o melhor dos jogos, com as melhores dinâmicas e jogabilidades se o indivíduo que o está jogando está exausto fisicamente, mentalmente ou dos dois modos.

O sentimento de dúvida dos alunos que expressaram tais percepções ao marcar a alternativa “( ) *TALVEZ, não sei ao certo.*” evidencia bem isso. Na segunda categoria denominada de “Sentimento de dúvida”, muitos estudantes deixam claro que se divertiram e aprenderam com o desenvolvimento do projeto, todavia como foi um trabalho de certa forma exaustivo, devido ao fato de estarem muito atarefados com a execução de outras atividades ou afazeres, o desenvolvimento do seu próprio jogo e sua participação no projeto, acabou se tornando uma atividade satisfatória e proveitosa, porém cansativa.

É perceptível que o estresse durante a construção do jogo e a falta de tempo foram fatores determinantes para que esses alunos expressassem tais sentimentos de dúvidas. Pois construir uma atividade lúdica requer uma boa quantidade de tempo e uma vez que os mesmos estavam atarefados com suas disciplinas, provas e vida pessoal, a atividade acabou se tornando cansativa.

Portanto, o estresse citado durante os relatos refere-se principalmente ao pouco tempo para confecção dos jogos e as dificuldades de desenvolver atividades em grupo, uma vez que alguns colaboravam mais que outros devido à falta de tempo, sobrecarregando assim a uns e outros não. Provavelmente esses indivíduos mais sobrecarregados desenvolveram uma experiência positiva, mas acabaram adquirindo o sentimento de incerteza e, portanto, os seus fragmentos foram evidenciados nesta categoria:

- “De uma certa forma foi divertido fazer as coisas e tudo mais, porém, deu bastante trabalho.” (Aluno 14).
- “Não participei muito da confecção.” (Aluno 16).
- “Durante as etapas eu me estressei muito...”; “...mas obtive muito aprendizado com minha temática do jogo.” (Aluno 17).
- “Sim e não, tirando a dor de cabeça e a falta de tempo do meu grupo, no final foi divertido.” (Aluno 18).
- “Só foi divertida a parte da prática do jogo, pois a construção foi estressante.” (Aluno 22).
- “Pois na etapa de desenvolver o jogo foi complicado ter ideias que não prejudicasse o meio ambiente.” (Aluno 29).
- “Eu me estressei várias vezes durante o processo, então, no geral não me diverti muito.” (Aluno 31).

- “Poderia ser mais divertido se tivesse mais tempo.” (Aluno 34).

No geral, o projeto recebeu inúmeros elogios dos participantes, onde os mesmos tiveram a oportunidade de se divertir ao mesmo tempo em que aprendiam. Percebe-se que um dos momentos mais significativos para os alunos durante o projeto foi o momento da prática, onde houve o reconhecimento e enaltecimento aos jogos por eles construídos. Este foi o momento mais proveitoso, onde os mesmos conseguiram se divertir e adquirir conhecimentos específicos e científicos sobre diversas temáticas. Em síntese, os relatos resumem o sentimento de grande satisfação dos alunos frente à aplicação de tal projeto lúdico didático em suas escolas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Constatamos a importância de projetos como esse que proporcionam aos estudantes experiências dinâmicas de aprendizagem, promovendo mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem, o tornando cada vez mais divertido e didático. É reconhecível a importância de práticas metodológicas e inovadoras de ensino que busquem promover mudanças na sociedade e desenvolver a autonomia dos estudantes, como nesse trabalho evidenciou-se.

É notável que os alunos gostaram da proposta aplicada e identificaram-se na sua execução, evidenciando ser possível construir conhecimentos uns com os outros e ao mesmo tempo misturá-los com a diversão, tornando a aprendizagem diferenciada e divertida. Desta maneira, o presente trabalho poderá servir como base para a execução de trabalhos ou projetos futuros, uma vez que aqui se evidenciou o sucesso da proposta aplicada.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, P. N. Dinâmica lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa, Portugal: Edições 70 LDA, 2010.

DAVIS, C. L. F.; NUNES, M. M. R.; ALMEIDA, P. C. A.; SILVA, A. P. F.; SOUZA, J. C. Formação continuada de professores em alguns estados e municípios do Brasil. Cadernos de pesquisa, v. 41, n. 144, p. 826-849, set./dez., 2011.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. 25ª ed., Editora Paz e Terra, (Coleção Leitura), 1996. ISBN 85-219-0243-3.

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

KISHIMOTO, T. M. O brinquedo da educação: Considerações históricas. Revista: Série Idéias (São Paulo), n. 7, p. 39-45, 1995.

MALAQUIAS, J. F.; VASCONCELOS, F. C. W.; SILVA, C. S.; DINIZ, H. D.; SANTIAGO, M. C. O lúdico como promoção do aprendizado através dos jogos socioambientais, integrando a educação ambiental formal e não formal. *Rev. Eletrônica Mestr. Educ. Ambient.*, v. 29, jul./dez., 2012. ISSN 1517-1256.