

# O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM POR MEIO DE *SOFTWARES* EDUCACIONAIS<sup>1</sup>

Maria Isabel Martins Costa Rubin<sup>2</sup>  
Fabiane Sarmento Oliveira Fruet<sup>3</sup>

## RESUMO

O artigo aborda sobre *softwares* educacionais e teve como objetivo principal analisar a aplicação de atividades lúdicas mediadas por essa tecnologia e avaliar sua contribuição para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. A pesquisa foi desenvolvida com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental em Júlio de Castilhos – RS, no período de fevereiro a abril de 2011. Para isso, foram aplicados questionários às professoras da escola e aos alunos da referida turma. Após, realizou-se observações, nessa turma, antes e durante a aplicação das atividades lúdicas. Também foram apresentadas, neste trabalho, uma fundamentação teórica sobre a importância do lúdico e do computador na educação e os resultados dessa pesquisa. Com isso, conclui-se que o lúdico por meio das atividades escolares mediadas por *softwares* educacionais propicia um maior sentido à aprendizagem dos alunos e potencializa esse processo.

**Palavras-chave:** Lúdico; *Software* educacional; Ensino-aprendizagem.

## ABSTRACT

The article is about educational *software* and aimed to analyze the implementation of playful activities mediated by this technology and to evaluate its contribution to the development of teaching-learning process. The research was conducted with a group of 4th year of elementary school in Julio de Castilhos – RS, in the period from February to April 2011. To this end, questionnaires were given to school teachers and students of that class. After that, observations were realized in that class, before and during application of playful activities. Furthermore, a theoretical foundation about the importance of play and computers in education and the results of this research were presented in this paper. Then, it was concluded that the playful through school activities mediated by educational *software* provides a greater sense for students' learning and enhances this process.

**Keywords:** Playful; Educational *software*; Teaching and learning process.

## 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este artigo apresenta uma discussão sobre a introdução do lúdico no ensino-aprendizagem por meio da utilização de *softwares* educacionais<sup>4</sup>, pois se acredita

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora orientadora, Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Educação (UFSM).

que a educação deve acontecer de forma participativa e colaborativa, havendo a interação entre os agentes que fazem parte desse processo. Em razão disso, cabe ao professor buscar formas de tornar suas aulas mais envolventes, que apresentem maior sentido para os alunos.

Devido a isso, entende-se ser importante o lúdico em atividades escolares, visto que através da brincadeira a criança fica mais motivada, o que apresenta subsídios para resultar em uma aprendizagem significativa. Porém, há a necessidade de saber quando e como utilizar a brincadeira em sala de aula, para que esta não venha a surtir efeitos contrários ao mencionado.

O trabalho apresentado, neste artigo, foi realizado por meio da aplicação de questionários e também da observação às aulas na sala, no pátio e na sala de aula informatizada de uma escola pública, em Júlio de Castilhos – RS, no período de fevereiro a abril de 2011.

O trabalho teve como objetivo a investigação da relevância da utilização de *softwares* educacionais, a fim de desenvolver o cognitivo dos alunos. Para isso, foram selecionados *softwares* educacionais que auxiliassem no desenvolvimento do *cognitivo desses alunos; possibilitou-se que eles aprendessem por meio de softwares* educacionais como um recurso para desenvolver atenção, concentração, raciocínio deles e estimulá-los à resolução de problemas e pensamento crítico.

## **2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO**

Os jogos e brincadeiras são companheiros da criança desde sua mais tenra idade. Ela está sempre disposta a jogar e a brincar. Por isso, muitos professores compreendem que o jogo promove a motivação e gera uma aprendizagem de qualidade.

Quem não se lembra de um jogo ou uma brincadeira que tenha marcado sua infância? Com certeza marcou, porque dali gerou algum aprendizado.

Acredita-se que a criança que assume cedo responsabilidades, pulando etapas de desenvolvimento, apresentará em sua vida adulta alguma lacuna em sua

---

<sup>4</sup> *Softwares* educacionais são instrumentos utilizados com o propósito de auxiliar o aprendizado, seja de forma conduzida ou individual.

personalidade. Também se compreende que a ausência de motivação leva à indiferença e ao desinteresse, portanto, cabe ao professor analisar os recursos didáticos que utiliza na própria prática docente, a fim de buscar motivar os alunos a aprenderem os conteúdos escolares e desenvolverem habilidades essenciais como leitura, escrita e resolução de problemas por meio de atividades que apresentem um sentido para esse aluno.

Muitos autores abordam o assunto sobre a utilização e a importância do lúdico e os benefícios que traz aos alunos.

De acordo com Haetinger e Haetinger (2008, p.6),

Parece ser consenso entre todos os autores da educação que o jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Referindo-se às crianças, os autores são unânimes, quando dizem que o jogo é a base epistemológica da educação.

O lúdico torna-se importante no processo educacional, uma vez que quando joga, além de brincar, a criança também aprende. Através do jogo a criança desenvolve o senso de companheirismo, torna-se mais responsável, aprende que tem que seguir regras e a aceitar os resultados, constrói relações com os envolvidos e com o ambiente que a rodeia.

Sobre isso, Haetinger e Haetinger (2008, p.8) ainda afirmam que

(...) o jogo ajuda no desenvolvimento infantil e é um fator decisivo na aprendizagem de forma geral. Para garantirmos maior interação envolvendo o professor e o aluno, fundamento para a conquista de objetos educacionais na Educação Escolar, Infantil e Fundamental, devemos trabalhar com as atividades lúdicas e os jogos como algo importante para alcançarmos nossos objetivos de aprendizagem.

Através da brincadeira, a criança estimula aspectos que contribuem para a sua formação, tanto intelectual quanto social. Brincando a criança aprende a respeitar regras, uma vez que ao jogar necessita seguir o passo a passo do jogo, aprende a auxiliar e respeitar o outro e sua opinião, aprende a reconhecer suas responsabilidades e assumi-las.

Segundo Silva e Haetinger (2007, p.114),

O brincar é a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando o processo de aprendizagem. Tendo em vista este conceito, percebemos que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, das sociedades e da cultura.

Silva e Haetinger (2007) recomendam atividades e jogos recreativos como uma das saídas viáveis para a qualificação do processo ensino-aprendizagem, pois segundo eles “atualmente buscamos um ensino mais humano, voltado para os reais interesses dos alunos e propício para a atuação dos educandos como verdadeiros agentes do processo educacional” (p.116).

Silva e Haetinger (2007, p.114) ainda acrescentam que

As experiências do brincar na Escola auxiliam a formação de vínculo entre os alunos e professores e certamente facilitam a aprendizagem. Brincar faz parte do desenvolvimento sadio e pleno dos indivíduos. Na educação, a brincadeira funciona como uma vivência ou uma simulação de experiências e conteúdos, aproximando-os do universo dos alunos.

Porém, a utilização de jogos e brincadeiras na educação deve ser feita de forma consciente, com clareza de objetivos e aplicação correta e no momento certo, evitando assim que os alunos fiquem privados de aprender a seu modo e em seu ritmo próprio.

Nesse sentido, é necessário saber de que forma auxiliar a aprendizagem dos alunos, pensando em uma educação de qualidade.

Sobre esse aspecto, Santos (2003, p.62) afirma que

Há que pensar numa perspectiva educativa onde as atividades e os materiais não sejam encarados como fim em si mesmos, mas multiplicidades desencadeadoras de outros fluxos do desejo, de inusitadas conexões e lógicas, abrindo outra possibilidade de movimentação para os processos educativos. Assim, outras relações com os saberes, com as descobertas e com os encantamentos levam à busca de outros estudos, que vão para além dos limites das fórmulas racionalistas e modernas de Educação.

Assim sendo, nada mais natural que buscar maneiras de unir aprendizagem e ludicidade, uma vez que o aluno aprende mais e melhor quando faz o que gosta e encontra sentido no que está fazendo. Por isso, na realidade atual, a integração do computador em atividades escolares é essencial para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem em sala de aula.

### **3. O COMPUTADOR E OS SOFTWARES EDUCACIONAIS NA ESCOLA**

O computador está inserido no cotidiano das pessoas, sendo hoje, uma tecnologia utilizada em todos os setores da sociedade.

Assim sendo, nada mais natural que sua inserção nas escolas e no processo educacional.

Berbel (1999, p.14) afirma que

Atualmente, a escola de médio ou grande porte com um laboratório de informática é a regra, não a exceção. O uso pedagógico de computadores deixou de ser uma vantagem competitiva: as escolas conscientizaram-se de que é indispensável acompanhar o desenvolvimento do ensino com esses novos recursos tecnológicos.

Os alunos, em grande parte, utilizam o computador diariamente, têm acesso a jogos, redes de comunicação e uma escola com apenas lápis, cadernos, livros, lousa e giz já não lhes é atrativa.

Valente (1999, p.22), salienta que

O uso do computador permite a realização do ciclo descrição – execução – reflexão – depuração - descrição, no qual novos conhecimentos podem ser adquiridos na fase de depuração. Quando uma determinada idéia não produz os resultados esperados, ela deve ser burilada, depurada ou incrementada com novos conceitos ou novas estratégias. Este incremento constitui novos conhecimentos, que são construídos pelo aluno.

Cabe aqui salientar a importância deste ciclo no processo educacional, visto que auxilia na aquisição de novos conhecimentos por parte do educando, uma vez que permite refletir sobre suas idéias, buscar informações, para assim corrigir seus erros.

Mesmo o laboratório de informática sendo um ambiente mais agradável e atrativo do que a sala de aula, o aluno deve estar ciente dos objetivos e o porquê de estar no laboratório.

O laboratório de informática não pode nem deve ser visto como uma sala de jogos ou um substituto para professor faltoso. Mas sim, como um espaço a mais que o professor dispõe como uma ferramenta de apoio à sua prática.

O computador torna-se uma importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem, uma vez que possibilita uma nova maneira de desenvolver habilidades escolares no aluno. Quando a criança utiliza o computador de forma divertida, sente-se envolvida e tem prazer em realizar as atividades solicitadas, ficando na expectativa da próxima vez.

Segundo Elkind (2007, p.17),

Brincar, amar e trabalhar são três forças inatas que propulsionam o pensamento e a ação do ser humano durante todo o ciclo de vida. Quando

brincamos, adaptamos o mundo a nós e criamos novas experiências de aprendizagem.

Para que haja aprendizagem, é muito importante o vínculo que se forma entre o professor e o aluno. Uma relação baseada na cumplicidade e na segurança potencializa o surgimento da aprendizagem e esta acontecendo de forma prazerosa e significativa, torna-se duradoura. Nesse cenário, cabe então ao professor, utilizar-se de jogos e atividades lúdicas, buscando assim produzir conhecimentos e integrar o aluno socialmente.

Elkind (2007, p.17) ainda acrescenta que na escola quando as crianças contribuem (brincam) de alguma forma no programa de ensino, isso cria uma motivação positiva (amar) e uma aprendizagem mais efetiva e duradoura (trabalho).

Por meio de uma educação lúdica, o professor pode oferecer atividades como jogos de construção de histórias, desafios, que desenvolvam a lógica, atenção, concentração e escrita de seus alunos, ao mesmo tempo em que lhes oportuniza o desenvolvimento de determinadas habilidades ao manusear softwares educacionais.

Ao usar um *software* educacional, ao mesmo tempo em que integra o computador na vida do aluno, se incentiva a exploração de atividades que envolvam as diversas áreas do conhecimento. Esses *softwares*, além de oferecerem um mundo lúdico interativo, proporcionam uma aprendizagem divertida.

Para que o *software* educacional se torne uma ferramenta de apoio ao processo ensino-aprendizagem, deve-se não apenas levar em consideração o conteúdo, mas também as características do mesmo, como a maneira de jogar e a faixa etária destinada.

Mesmo aqueles que não possuem finalidade pedagógica, desde que utilizados no contexto escolar por meio de um planejamento do professor, podem ser considerados *softwares* educacionais.

O Paint é um editor gráfico que permite a criação, edição e impressão de desenhos, além de permitir que se façam alterações em imagens já existentes, desenvolvendo a imaginação, a criatividade e o senso de organização. Através dele, podem-se criar desenhos e paisagens com as ferramentas como lápis, pincel, tinta, borracha, figuras geométricas, letras e cores.

O *software* HagáQuê<sup>5</sup> é um recurso muito útil na prática pedagógica, pois auxilia no desenvolvimento da leitura e escrita, possibilitando a produção e construção de histórias em quadrinhos. Apresenta um conjunto de cenários, personagens e balões para a criação de histórias e também possibilita a inserção de figuras.

Além desses dois mencionados acima, existem muitos outros aplicativos que podem potencializar o ensino-aprendizagem. O professor pode também selecionar sites educacionais de jogos on-line, onde a criança aprende brincando.

Porém, para que todos esses recursos tecnológicos venham trazer ganhos para o ensino-aprendizagem, o professor deve avaliar a importância e o momento adequado para utilizá-los, tendo clareza e segurança sobre sua utilização.

Quanto a isso, Cezar (2003, p.88) afirma que

O primeiro passo para colocar a informática a serviço da educação, transformando os computadores em aliados de uma formação que visa a integração tecnológica "homem -sociedade", é o seu uso adequado. Assim, a atualização dos professores para uma utilização adequada de tal tecnologia é também importante nesse processo.

Então, diante do exposto acima, considera-se muito relevante a aplicação de atividades escolares mediadas por *softwares* educacionais na escola.

#### **4. CONTEXTO E DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA**

Como é comum ouvir de colegas professores, que sofrem com casos de agitação, falta de concentração e atenção de seus alunos, pensou-se em buscar possíveis soluções que pudessem amenizar esse problema.

Para isso, inicialmente, conversou-se com a Equipe Diretiva da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Ibis Castilhos de Araujo Lopes, em Júlio de Castilhos / RS, onde a professora pesquisadora exerce suas funções, pedindo permissão para realizar a pesquisa. Após, partiu-se para a elaboração dos questionários que seriam utilizados. Depois de contatados os professores da escola, apresentou-se a proposta de trabalho a ser realizada. Alguns não demonstraram muito entusiasmo, mas ouviram com atenção, enquanto que uma professora chegou

---

<sup>5</sup> Para mais informações sobre o *software* HagáQuê, acesse o seguinte endereço: <<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>>

a questionar sobre a validade do mesmo, alegando ser à moda antiga e não gostando muito de modernidades. Como ela mesma falou “é do tempo do mimeógrafo”. Das dez professoras que responderam ao questionário, apenas duas mostraram-se interessadas na proposta de trabalho.

Feito isso, foi entregue o questionário (anexo 1). Após a devolução, os questionários foram lidos atentamente e com base nas respostas, partiu-se para a sistematização dos resultados.

#### 4.1 Resultado do questionário aplicado às professoras

No questionário com as professoras, todas (100%) consideraram que o avanço da tecnologia comparando sua infância com a de seus alunos foi muito expressivo, facilitando o acesso à informação, proporcionando maior rapidez de raciocínio, pois mesmo com o rápido avanço tecnológico, as crianças de hoje apresentam grande potencial para acompanhar o processo.

Quando foi perguntado sobre o que entendiam por “brincar”, ficou claro que as respostas dadas estavam refletindo o pensamento de cada uma e sua maneira de ser, como cada um pensa e age em sua prática. Algumas respostas chegaram quase a descrever quem as havia dado. O brincar como sinônimo de prazer e aprender seguindo regras, como pode ser verificado no gráfico 1, apareceram em três questionários (30%); divertimento e poder errar sem cobrança ou culpa em um (10%); fazer o que se gosta, em dois (20%).

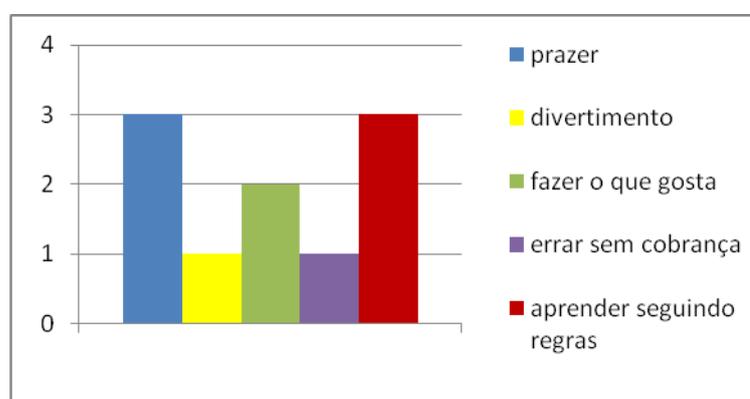


Gráfico 1- O que entende por brincar.

Já no tocante jogo na educação, 100% das entrevistadas consideram muito importante, pois alia o conhecimento à brincadeira e é uma prática que quando bem trabalhada desenvolve muitas habilidades.

Num horizonte de dez professoras questionadas, todas utilizam o lúdico em sua prática, conforme pode ser verificado no gráfico 2, 50% utilizam com frequência, 30% utilizam às vezes e 20% raramente utilizam.

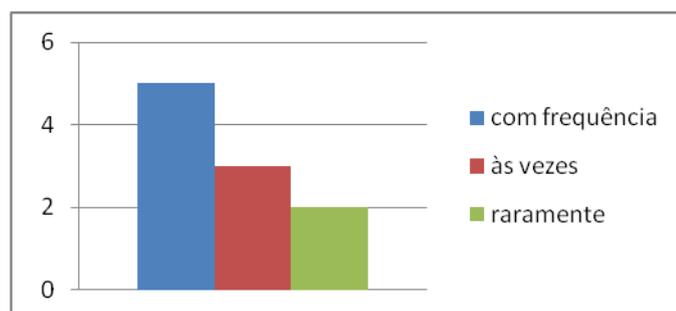


Gráfico 2 - Utilização do lúdico.

Pode-se notar claramente, que apesar de considerar o lúdico importante, apenas metade das professoras o utiliza com frequência.

Dentre as atividades lúdicas trabalhadas em sala de aula, as mais citadas foram aquelas que envolvam raciocínio e que visem melhorar a aprendizagem como jogos de memória, forca, dramatizações, bingos, construção de materiais como maquetes e modelagens.

Após ter sistematizado tais resultados, conversou-se com as professoras que responderam ao questionário e optou-se por uma turma para desenvolver o trabalho. A turma foi escolhida pelo fato da professora ter-se mostrado mais interessada que as demais em realizar o trabalho.

Desse modo, a pesquisa foi realizada com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, com 16 alunos, com idades entre 9 e 13 anos, no período de 28 de fevereiro a 20 de abril de 2011.

Após conversou-se com a professora da referida turma, explicando-lhe que a pesquisa seria para analisar a relevância da utilização de *softwares* educacionais na aprendizagem e que depois de algumas observações em sala de aula, os alunos seriam levados à sala de aula digital, para que manuseassem alguns aplicativos e *softwares* educacionais. Assim, ficou combinada uma visita na turma para explicar

aos alunos sobre o trabalho e aplicar um questionário (anexo 2), a fim de conhecer um pouco mais sobre suas preferências e proximidade com equipamentos eletrônicos.

Esse primeiro encontro com a turma aconteceu de forma tranqüila, onde foi explicado aos alunos o motivo da aplicação do questionário.

#### 4.2 Resultado do questionário aplicado aos alunos

No questionário com os alunos, como se verifica no gráfico 3, as brincadeiras mais lembradas foram esconde-esconde e pega-pega com 35,71%, bolas, com 14,28%, ovo choco e taco com 7,14%, uma vez que nenhum deles tem acesso a computador na comunidade.

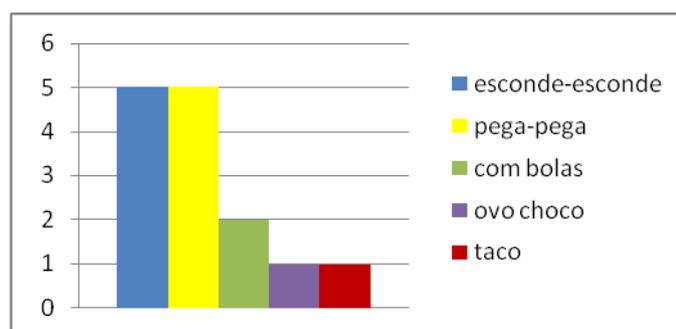


Gráfico 3 - Brincadeira preferida.

Conforme o gráfico 4, os 14 alunos (100%) que responderam ao questionário possuem televisão em casa; 11 possuem DVD (78,57%); 1 possui videogame (7,14%) e nenhum possui computador.

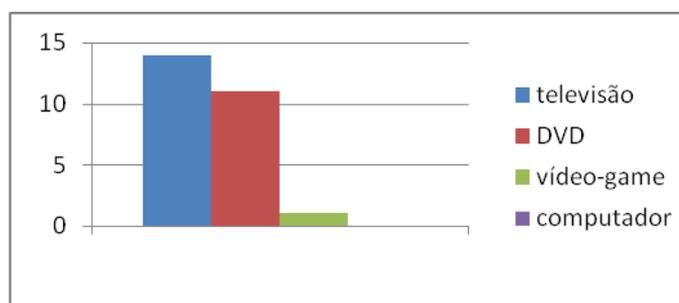


Gráfico 4: Equipamentos eletrônicos em casa.

Como lugares preferidos para brincar, foram escolhidos o pátio de casa e o campinho da comunidade, visto que os responsáveis trabalham fora, na maioria dos casos, e como residem na periferia da cidade, não se afastam muito de suas casas.

Como é possível ver no gráfico 5, 6 alunos (42,85%) possuem algum tipo de brinquedo eletrônico.

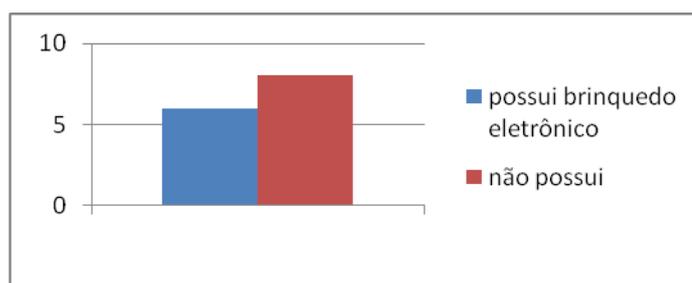


Gráfico 5: Brinquedos eletrônicos

Todos (100%) afirmaram gostar de mexer no computador, sendo que as duas atividades preferidas são a digitação de textos e jogos de caça-palavras.

Observou-se também que a comunidade, onde a escola está inserida, é bastante carente e, por isso os alunos não têm muito acesso ao computador e como a escola possui a sala de aula informatizada há poucos meses, alguns alunos ainda não tiveram acesso à mesma.

Com os dados do questionário aplicado aos professores e alunos dessa escola, notou-se claramente que a escola/grupo de professores necessitava que fosse desenvolvido um projeto que trabalhasse a auto-estima e motivasse o aluno a querer aprender cada vez mais e não desistir mesmo enfrentando dificuldades.

Ainda durante a realização dessa pesquisa, foi dado início, na escola, a proposta de um trabalho coletivo, intitulada “Respeitando a si próprio e ao outro, através de bons hábitos e atitudes”, a fim de desenvolver a auto-estima por meio do conhecimento e da valorização de sua própria história. Justificou-se a realização deste trabalho considerando-se atitudes e hábitos agressivos apresentados pelos alunos no ambiente escolar. Através de atividades diárias foram enfatizados o respeito, as atitudes, o saber ouvir, o saber expressar-se e manifestar a sua opinião com postura adequada, usando termos como: com licença, por favor, obrigado (a), desculpe. Com isso, visou-se a valorização do aluno, o resgate de valores, a

tendência para o bem e a consciência de que para poder amar o outro, devemos primeiro aprender a amar a nós mesmos.

### **4.3 Implementação e análise das atividades lúdicas por meio de *softwares* educacionais**

No segundo encontro com a turma, foi observado o desempenho dos alunos e conversado com eles, para ver o seu parecer sobre a introdução do lúdico nas aulas.

Foi colocado, então, para o grupo que após ler as suas respostas, observar seu desempenho e atitudes por alguns dias frente às atividades propostas pela professora, seria apresentada outra forma de aprender, por meio do computador, ou seja, *softwares* educacionais, onde seriam trabalhadas atividades para o desenvolvimento da lógica e atenção, a dedicação e organização, possibilitando, assim, o raciocínio mais ágil.

Foi possível sentir a receptividade dos alunos, porém com uma alegria exagerada, quase euforia. Eles, logicamente, adoraram a ideia e já começaram a dar sugestões de atividades que poderiam ser realizadas, além daquelas já previstas.

No terceiro e quarto encontros, foram realizadas observações. Durante as observações, ficou claro que os alunos eram bastante agitados e com dificuldade de concentração para realizar as atividades. Isto já deu uma visão de que tipos de *softwares* deveriam ser usados, buscando atividades que exigissem atenção e concentração para sua realização.

Após alguns dias, os alunos foram levados à sala de aula informatizada para reconhecimento e manuseio do computador, pois alguns ainda não haviam ido ao ambiente. Ficou-se lá 40 minutos, onde a turma viu o que era o monitor, o teclado, o mouse, a CPU, impressora e qual a utilidade de cada um. Foi um momento de ansiedade para alguns alunos, que já queriam mexer e jogar.

Depois disso, foi pedido que cada um escrevesse seu nome e o que esperava das atividades que seriam realizadas naquele ambiente. Quando todos terminaram, suas atividades foram impressas e entregues aos alunos para que colassem no caderno.

A partir daí, uma vez por semana, ia-se à sala de aula informatizada para desenvolver atividades escolares por meio de *softwares* educacionais que exigiam atenção, concentração, raciocínio, bem como atividades de revisão de conteúdos trabalhados em aula.

No segundo dia na sala de aula informatizada, trabalhou-se com o jogo da forca, revisando a escrita de palavras e jogo da memória. Foi possível notar a dificuldade ortográfica de alguns alunos, mas o empenho com que participaram da atividade.



Figura 1 – Imagem do Jogo da Forca.  
FONTE: <<http://iguinho.ig.com.br/jogo-forca.html>>

O jogo da memória versava sobre a alimentação, que era um dos conteúdos que estavam sendo trabalhados em aula. Este jogo deixou os alunos bastante interessados, pois conforme escolhiam um determinado alimento, abria uma nova janela com informações sobre ele.



Figura 2 – Imagem do Jogo da memória.  
FONTE: <<http://iguinho.ig.com.br/jogo-memoria.html>>

No terceiro dia, trabalhou-se com os desafios de atenção e memória, jogando ligue pontos, jogo da memória e jogo de sombras. Os alunos foram colocados em duplas, onde um jogava e o outro fazia a vez de auxiliar. Depois de certo tempo, trocavam as posições.

O jogo de ligar pontos mostrou à professora que devem ser trabalhadas mais atividades de lateralidade e coordenação, pois alguns alunos não conseguiam traçar a linha de um ponto a outro.



Figura 3 – Imagem do Jogo ligar pontos.  
FONTE: <[www.monica.com.br/index.htm](http://www.monica.com.br/index.htm)>

No encontro seguinte, trabalhou-se com atividades de caça-palavras (animais e vegetais) e tabelas (fixando a tabuada), conteúdos estes que estavam sendo vistos em sala de aula.



Figura 4 – Imagem do Jogo de caça-palavras  
FONTE: <[www.atividadeseducativas.com.br](http://www.atividadeseducativas.com.br)>

Apesar do bom andamento dos trabalhos, dois alunos não faziam aquilo que havia sido combinado em aula, ficando impacientes com a demora na passagem de um link para outro e clicavam várias vezes, tornando ainda mais lento o processo de execução. Isto mostrou o quanto ainda deve ser trabalhado este tipo de atividade.

No quinto encontro, foi trabalhado com alguns CD-ROM disponíveis na escola, que vêm acompanhando coleções de histórias infantis. Como os alunos já haviam trabalhado em sala de aula com as histórias, os CD-ROM foram utilizados porque possuíam atividades que desenvolviam as habilidades de atenção, concentração, memória e raciocínio que estavam sendo trabalhadas. Como não havia material disponível para todos os alunos, a turma foi dividida em dois grupos. Enquanto um grupo realizava uma atividade com a professora da turma em sala de

aula, outro grupo ia à sala de aula informatizada com a professora que estava realizando a pesquisa. Todos os CDs possuíam o mesmo tipo de atividade (trinca, sete erros, memória, quebra-cabeça, perguntas), apenas o tema era diferente, de acordo com a história a que se referia. Em sala de aula, os alunos já haviam escolhido a sua coleção favorita e ao chegarem à sala de aula informatizada, foram direcionados ao computador, onde estava a sua escolha.

De todas as atividades realizadas com a turma, esta foi considerada a mais cansativa, pois como cada aluno estava com um tipo de atividade, as orientações precisavam ser individuais.

Os CD-ROM trabalhados foram os seguintes.

a. Aprendendo com os numerais – onde havia quebra-cabeça, jogo da memória, jogos de atenção e rapidez, editor de imagem (tipo paint) onde a criança podia desenhar colorir e depois imprimir, sequência de sons para repetir;



Figura 5 – Interface do Editor de imagem  
FONTE: CD - Aprendendo com os numerais



Figura 6 – Interface inicial do Jogo de sons  
FONTE: CD - Aprendendo com os numerais

b. Os animais selvagens – onde havia quebra-cabeça, desenhos para colorir, trinca, jogo da memória;



Figura 7 – Interface do Jogo da trinca  
FONTE: CD - Os animais selvagens



Figura 8 – Interface do Jogo da memória  
FONTE: CD - Os animais selvagens

c. Fábulas – onde havia histórias para ler e ouvir, karaokê, trinca, jogo dos sete erros e da memória;



Figura 9 – Interface inicial do Jogo de atenção (come-come)  
 FONTE: CD - Fábulas

d. Amiguinhos do Criador – onde havia jogo dos sete erros, histórias e perguntas sobre as mesmas, jogo da memória;



Figura 10 – Interface do Jogo dos sete erros  
 FONTE: CD - Amiguinhos do Criador

e. Os clássicos e as Virtudes – onde havia desenhos para colorir, histórias para ler e ouvir, jogo de perguntas sobre as histórias, quebra-cabeça;



Figura 11 – Interface do Jogo das perguntas  
 FONTE: CD - Os clássicos e as virtudes

f. Turminha da Fé – onde havia jogo dos sete erros e da memória, músicas para ouvir e cantar junto, quebra-cabeça;



Figura 12 – Interface do Jogo de quebra-cabeça  
 FONTE: CD - Turminha da Fé

g. Anjos do Senhor – onde havia jogo de perguntas, quebra-cabeça, jogo da memória e sete erros.



Figura 13 – Interface do Jogo dos sete erros  
FONTE: CD - Anjos do Senhor

No último encontro, foram trabalhadas atividades de atenção e observação a detalhes, onde o aluno observava por algum tempo uma imagem e depois respondia perguntas sobre a mesma, testando a sua memória. Em uma segunda parte, foi utilizado o editor de texto, para responder a seguinte pergunta: Você gostou das atividades realizadas na sala de aula informatizada? Por quê? A professora aplicadora imprimiu as respostas e entregou aos alunos para que colassem nos cadernos, assim como aconteceu no primeiro dia, na sala de aula informatizada.

Em todas as vezes que se utilizou a sala de aula informatizada para o desenvolvimento da proposta de trabalho, a professora que realizou a pesquisa procurou estar o mais perto possível, sempre monitorando o desempenho e interesse dos alunos. A proposta de trabalho foi considerada satisfatória dentro de seus propósitos de aplicação e desenvolvimento, uma vez que as habilidades que os alunos apresentavam certa deficiência foram trabalhadas e desenvolvidas.

Ao término desta proposta de trabalho, foi feito o agradecimento à disponibilidade da professora e da turma. Na conversa com a professora, pode-se notar que a mesma considerou o trabalho realizado de grande valia, pois os alunos estavam mais calmos, mais atentos às explicações e até mais participativos, dando suas opiniões e procurando auxiliar os colegas. A sugestão dada pela professora que realizou a pesquisa de continuar com este trabalho em forma de projeto na escola foi recebido pela professora e alunos da turma com muito entusiasmo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização dessa pesquisa foi importante para o desenvolvimento e desempenho profissional da professora que realizou a pesquisa e também de todos os envolvidos nessa proposta de trabalho.

Foi possível constatar que grande parte dos professores ainda não se sente motivada e preparada para trabalhar com as tecnologias e que os alunos estão carentes de atividades escolares que sejam mediadas por tais recursos.

Apesar de os professores, reconhecerem que o lúdico é importante e necessário para o bom andamento do processo educacional, a maior parte deles ainda prefere levar para suas aulas, brincadeiras tradicionais como telefone sem fio, quebra-cabeças e jogos de memória impressos/xerocados.

Os professores necessitam repensar sua prática, refletindo sobre sua postura de até então e conscientizando-se de que o mundo está em constante transformação, que esta transformação está acontecendo de maneira acelerada e que os alunos estão acompanhando e queira ou não “exigem” dos professores que façam o mesmo.

Durante o desenvolvimento do trabalho, percebeu-se que os alunos sentiam-se capazes de alcançar o que consideravam, *a priori*, impossível, e isto lhes estimulava a buscar mais, pois se sentiam desafiados pelos colegas que conseguiam realizar as atividades. Desafio este, não no sentido competitivo, mas sim no alcance do objetivo principal da atividade.

Ao voltar para a sala de aula, falavam sobre a atividade desenvolvida, sobre as dificuldades encontradas, o que mais lhes chamou a atenção, demonstrando que sentiam que sua participação fora importante.

As atividades lúdicas que saem da rotina fazem com que o trabalho se torne mais prazeroso e quando são mediadas por *softwares* educacionais atraem ainda mais os alunos, fazendo com que as realizem com vontade e apresentem maior sentido para a aprendizagem deles. Foi isso o que aconteceu nessa experiência.

Para finalizar, concluiu-se que a utilização dos *softwares* educacionais foi muito relevante, provando ser um recurso fundamental no desenvolvimento do cognitivo do aluno, uma vez que comprovadamente, colaborou para o aumento da

atenção, concentração e raciocínio, estimulando os alunos na resolução de problemas. Isso ficou claro nas atitudes que passaram a tomar, inclusive em sala de aula, tornando-se mais responsáveis, atenciosos e interessados em aprender cada vez mais.

## REFERÊNCIAS

BERBEL, Alexandre Costa, et al. **Guia de informática na escola: como implantar e administrar novas tecnologias.** 1ed. São Paulo: Alabama, 1999.

CEZAR, Izabel A. Desafios da Educação: ação de professores-alunos. In: FERREIRA, Lenira Weil. **Leituras – Significações Plurais: educação e mídia: o visível, o ilusório, a imagem.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003. p. 85-90.

ELKIND, David. O poder oculto do brincar. **Revista Pátio**, ano XI, nº 42, p.16-18. Porto Alegre: Artmed, 2007.

HAETINGER, Max Gunther e HAETINGER, Daniela. **Jogos, Recreação e Lazer.** 2ed. Curitiba: IESDE, 2008.

SANTOS, Ivan Weber. Capturas e rupturas desenhando encontros na diferença. In: FERREIRA, Lenira Weil. **Leituras – Significações Plurais: educação e mídia: o visível, o ilusório, a imagem.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003. p. 53-67.

SILVA, Daniel Vieira e HAETINGER, Max Gunther. **Ludicidade e Psicomotricidade.** Curitiba: IESDE, 2007. 128p.

VALENTE, José Armando. **Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica?** **Revista Pátio**, ano 3, nº 9, p. 21-23. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1**

NOME: \_\_\_\_\_

SÉRIE COM A QUAL TRABALHA: \_\_\_\_\_

1. Como você vê o avanço da tecnologia, comparando sua infância com a infância de seus alunos?
2. Para você, o que é brincar?
3. Você acha que o jogo na educação é importante? Por quê?
4. Você utiliza o lúdico em suas aulas?
5. Que tipo de atividades lúdicas considera viáveis em suas aulas?

### **ANEXO 2**

NOME: \_\_\_\_\_

IDADE: \_\_\_\_\_

SÉRIE: \_\_\_\_\_

1. Em sua casa há:  
( ) TV            ( ) DVD            ( ) Videogame            ( ) Computador
2. Você gosta de brincar?
3. Cite três brincadeiras que você mais gosta:
4. Qual o lugar que você mais brinca?
5. Você prefere brincar sozinho ou acompanhado?
6. Quais os brinquedos que você mais gosta?
7. Você tem algum brinquedo eletrônico?
8. A maioria de seus brinquedos é comprada ou confeccionada por você mesmo?
9. Você gosta de mexer no computador?
10. O que você mais gosta de fazer no computador?