

## Artigo/Article

### **A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS ATIVIDADES RECREATIVAS NAS TURMAS DE 4º E 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

### **TECHNOLOGY INSERTION ON RECREATIVE ACTIVITIES IN THE 4th AND 5th GRADE CLASSES ON ELEMENTARY SCHOOL.**

Mario Mecenas Pagani<sup>1</sup>

José Silva do Nascimento<sup>2</sup>

1. Graduado em Educação Física, Especialista em Educação Física, Mestre em Educação Física, Doutorando em Ciências da Educação pela Universidad San Carlos – PY, Docente e Coordenador do Curso de Educação Física da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA – Ariquemes-RO.
2. Graduado em Educação Física e Pedagogia, Especialista em Pedagogia, coordenador pedagógico da SEDUC – Ariquemes-RO.

#### **RESUMO**

Objetivou-se neste estudo investigar sobre as atividades lúdicas, recreativas com auxílio dos recursos tecnológicos, no qual o grande propósito foi identificar entre professores e alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental, quais os benefícios que as atividades lúdicas e recreativas conciliadas com os recursos tecnológicos contribuem para o processo de ensino aprendizagem. Para tal fez-se necessário avaliar o que pensam professores e alunos deste nível de ensino e como os recursos tecnológicos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem dos sujeitos envolvidos neste processo. A metodologia adotada deu-se através de documentação direta, em que foi aplicado um questionário para coleta de dados, tendo sempre como foco a relação de professores e alunos numa ação teórica e prática. No resultado da pesquisa ficou evidente que professores e alunos consideram positivo as atividades lúdicas e recreativas e que a inserção dos recursos tecnológicos neste contexto melhora a relação entre os envolvidos, além de facilitar e possibilitar metodologias que atendam as necessidades de ambos envolvidos com estas atividades na escola.

## Artigo/Article

**PALAVRAS-CHAVE:** Recursos tecnológicos; professores; lúdico; recreativo.

### ABSTRACT

The objective of this study was to investigate the issue regarding recreational activities, recreational activities with the help of technological devices, in which the great purpose was to identify teachers and students of 4th and 5th grade of elementary school early years, what benefits play and recreational activities reconciled with the technological resources contribute to the teaching and learning process. For this it was necessary to evaluate what they think teachers and students of higher education and how technology resources can contribute to the process of teaching and learning of the subjects involved in this process. The methodology adopted was made by direct documentation, which was applied a questionnaire to collect data, always focused on the relationship between teachers and students a theoretical and practical action. On the search result was evident that teachers consider students positive play and recreational activities and the integration of technological resources in this context improves the relationship between those involved, and facilitate and enable methodologies that meet the needs of both involved with these activities in school.

**Keywords:** technological resources; teachers; playful; recreational.

### 1. INTRODUÇÃO

Percebe-se que a prática de atividades físicas é totalmente ou quase ignorada nos anos iniciais, pois enfatiza, que desde a tenra idade, o lúdico já deve ser uma presença na vida da criança [1], é

na manifestação do faz de conta que ocorre a essência do brincar e divertir.

A experiência acumulada dos pesquisadores possibilita ainda o desenvolvimento de certas regras práticas para a formulação de problemas científicos, tais como: (a) o problema deve ser formulado como pergunta; (b) o

## Artigo/Article

problema deve ser claro e preciso; (c) o problema deve ser empírico; (d) o problema deve ser suscetível de solução; e (e) o problema deve ser delimitado a uma dimensão viável [2]. Diante de tais cuidados a pesquisa realizada na escola Jardim das Pedras procurou atender aos procedimentos acima apresentados.

O tema de pesquisa buscou encontrar as respostas possíveis diante da problemática observada e relatada, para tanto procurou-se embasar através da linha de pesquisa, “*Educação Física e Escola*”, por assim entender que nesta linha de pesquisa pode-se encontrar através de referências, fundamentações importantes para a realidade previamente estabelecida com o tema em discussão, assim como nas pesquisas e coletas de dados com envolvimento direto dos sujeitos integrantes do referido tema de pesquisa.

O trabalho com a literatura tem uma relação intrínseca com o problema de pesquisa. Se, de um lado, a consulta à literatura é determinada pelo problema, de outro, à medida que se trabalha com a literatura, criam-se condições para melhor delimitação do mesmo [3, p. 25].

No contexto universal lúdico também estão inserido as diversidades culturais da sociedade, tanto do passado,

do presente e ainda em suas adaptações futuras, pois é através do de criar e recriar que o lúdico se enriquece, forma e transforma o ser humano. Nesta análise [4], diz que o jogo é uma tradução do faz de conta, ou seja, jogamos mesmo sem a necessidade prioritária, é o extremo do trabalho no qual desenvolvemos por necessidades próprias e sociais.

Este estudo tem por objetivo investigar sobre as atividades lúdicas, recreativas com auxílio dos recursos tecnológicos, no qual o grande propósito foi identificar entre professores e alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental, quais os benefícios que as atividades lúdicas e recreativas conciliadas com os recursos tecnológicos contribuem para o processo de ensino aprendizagem.

### 1.1 O JOGO E AS BRINCADEIRAS

A sorte, o azar, a imitação são procedimentos representativos do jogo, porém precisamos saber sobre em qual interpretação de jogo de lazer estamos falando, e no contexto educacional o lazer deve estar interpretado com o lúdico e a recreação, é não um mero prazer, é o

## Artigo/Article

verdadeiro prazer de inventar e criar. Desta forma a educação infantil em sua compreensão, que vai desde o nascimento até os 12 anos de idade precisa construir com essas crianças esse resgate cultural, formando adultos críticos, que respeitem aos demais em sua integridade. Neste contexto o profissional de Educação Física deve ter objetivos claros quanto a forma de conceber atividades lúdicas recreativas e cooperativas [1].

Quando a criança não tem a oportunidade de realizar sua principal atividade o “brincar”, sofre um brusco retrocesso intelectual, pois estes são fundamentos essenciais para o desenvolvimento cognitivo que foi usurpado. Sem o poder de criar e recriar, viver fora do seu mundo seu pensamento lógico de raciocinar fica comprometido [5].

Os jogos são instrumentos práticos relevantes na formação da personalidade da criança, visto que a socialização já é parte integrante deste contexto.

As crianças são sujeitos primordiais nesta relação dos jogos, os papéis mudam de um cenário para outro, onde todos têm a oportunidade de experimentar pegar o outro ou ser pego, brincar com os amigos e

contra eles. É só um jogo. Mas é muito mais que um jogo [6, p. 54].

Em toda relação contextualizada no jogo a criança esta vinculada aos conceitos culturais, estando em muitos momentos concordando ou discordando, desta forma o jogo é uma oportunidade de discussão, crescimento, de conflitos, entendimento, possibilitando assim uma cooperação de grupo, ou mesmo uma relação de competição social.

O lúdico é considerado o momento do prazer, possibilitando aos envolvidos um processo diferenciado de aprendizagem devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo [7].

Ao analisar as atividades lúdicas e recreativas têm-se uma preocupação nos anos finais dos anos iniciais (4º e 5º) por entender que estas crianças deverão sair para os anos finais (Ensino Fundamental) com uma consciência do que é cooperação e integração de grupo. Discutir e apontar as vantagens da recreação da socialização do lúdico na vida educacional na vida dessas crianças é muito importante, pois as mesmas estarão conscientes desta prática que deve fazer parte do seu contexto educacional.

## Artigo/Article

Para quanto mais nova a criança, mais o lúdico está presente, portanto, o brincar é mais importante. Fase esta entendida como paedia, e ao passo em que a criança vai amadurecendo entra na fase do ludus que é a tradução dos diferentes tipos de jogos, fase em que o espaço da brincadeira cria uma nova conotação [1].

A cultura do lúdico no contexto de suas brincadeiras, brinquedos e jogos no atual mundo contemporâneo têm mudado sua concepção, hoje as crianças buscam sua diversão nos meios eletrônicos, influência do centro urbano. O lazer é importante e deve ser uma prática em todas as fases de nossas vidas, neste processo então introduzidos três importantes gêneros que é observar, praticar e conhecer esta prática, e para a criança que ainda está na fase de desenvolvimento a ludicidade torna-se fundamental neste processo de aprendizagem [8].

No jogo e nas brincadeiras, as lideranças variam de acordo as atividades, brincadeiras propostas, as situações dos jogos e brincadeiras são dinâmicas, fundamentos e as intervenções vão mudando de acordo as ações e criatividades que o grupo inserido na brincadeira propõe, é importante que tenham esta sensibilidade e observemos

constantemente as brincadeiras e atividades lúdicas e recreativas organizada pelos alunos. Ter o cuidado da segregação, da discriminação, afinal este é o nosso papel pedagógico no momento das atividades teóricas ou práticas apresentadas na escola.

Mesmo quando brincamos a fazemos movidos por processos internos, com a finalidade de atender nossos problemas, ansiedades, desejos. No pensamento da criança esse despertar pelo lúdico acontece em muitos momentos de maneira improvisada, portanto, brincar é a tradução do que eles pensam, precisamos simplesmente observar, pois o mais importante é a criação, é o inventar é o rico repertório teatral que existe no imaginário e no real da criança. A criança que brinca que diverte, que cria seu mundo, nada mais é do que um adulto que produz [9].

A recreação “contempla um conjunto de atividades de caráter lúdico e recreativo, que se destinam a promover o entretenimento e divertimento” [10, p. 7]. O lúdico também entendido como expressão de energia para a vida, pulsão que nos leva ao prazer, vontade de viver intensamente, pode ser comparado numa analogia à libido que nos impele ao prazer, no lúdico este prazer tem íntima relação

## Artigo/Article

como brincar, jogar desenvolver situações prazerosas e no mundo moderno este prazer pode ser encontrado nos recursos tecnológicos.

### 1.2 O USO DAS TECNOLOGIAS E O LÚDICO

As Tecnologias Educacionais (TE) tiveram sua origem no Brasil com o propósito de auxiliar o professor em sala de aula num contexto didático para facilitar o procedimento de ensinar e aprender. Neste processo o professor precisa adequar, planejar, lançar estratégias que contribuam na melhoria da qualidade da aprendizagem. As TE primam por mediar o processo de ensino aprendizagem, evidentemente nestas tecnologias estão inseridas os jogos educativos que poderão contribuir na relação de professores e alunos a terem oportunidade aprender através do lúdico, da recreação e evidentemente contextualizar este processo com os jogos que fundamentem nas diferentes disciplinas da Base Nacional Comum.

É importante despertar no professor de que as TE são meios que facilitam dinamizam a aprendizagem, entendendo que ela perpassa pela relação dos sujeitos

que as manuseiam. A entrega nos recursos tecnológicos pelo professor pode ser compreendida a partir do momento que entendamos sua intenção, necessidade, importância e seu papel no contexto de mediar a aprendizagem, haja vista, estamos no século das informações tecnológicas e digitais.

As diferentes tecnologias tais como: notebooks, laptops, software educativo, internet, CDs, DVDs, radio escola, são instrumentos que ajudam na aprendizagem com mais dinamismo, quando os professores, programam, planejam, lançam estratégias no intuito de mediar o processo de ensino aprendizagem [12].

No mundo contemporâneo, no século da informação interativa existem várias formas de convergir estas mídias tecnológicas na educação, basta, portanto, que analisemos e busquemos estratégias eficientes e condizentes com cada realidade.

Os professores que não utilizam as Tecnologias Educacionais (TE) estão fadados ao retrocesso, pois os alunos da era da informação estão e querem se atualizar constantemente é preciso fazer esta reflexão seriamente, o professor precisa a todo instante pesquisar, realizar

## Artigo/Article

treinamentos nas tecnologias principalmente em temas que serão explorados no contexto escolar [13].

As TE não podem ser vista como fins educacionais, porém, são instrumentos essenciais na contribuição da qualidade da aprendizagem escolar [14]. “Se a coragem moral é a correção do que está errado, a coragem criativa é a descoberta de novas formas, novos símbolos, novos padrões, segundo os quais uma nova sociedade pode ser construída” [15, p. 20].

Ao analisar a importância das tecnologias no processo de ensino aprendizagem [16] nos afirma que o professor e o pedagogo deveriam utilizar o computador como procedimento e auxílio nesta aprendizagem em sala de aula.

É importante inserir a informática na escola tendo-a como facilitadora do processo de ensino aprendizagem, porém, deve antes ser realizado um diagnóstico apontando as reais necessidades e qual clientela a ser atendida [13]. Como preconiza [17] o brincar no contexto da sala de aula é essencial, nos possibilita através da mediação de ensinar e aprender o desenvolvimento de algumas estratégias essenciais.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da

criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Enfatiza-se, portanto, que é nesta fase da vida que a criança está no domínio versus inferioridade, é a fase do aprender habilidades tanto no recinto escolar como no extra-escolar, ou seja, a aprendizagem social. Entende-se desta forma que ao brincar a criança expressa seus sentimentos, interpretam através da ação tudo aquilo que teria dificuldade numa apresentação oral [18].

É a fase mais importante da vida, pois constitui na formação da personalidade, na socialização de grupo que irá contribuir ser em certos momentos para o seu caráter de formação, com isto a discussão acerca das atividades lúdicas, recreativas e cooperativas na escola é primordial. Nesta fase da vida a criança mesmo na brincadeira passa a entender que podemos ser sérios e respeitar às diferenças que nos cerca durante a vida, porém, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e pela educação eficiente da escola e dos seus educadores. Não podemos mais permitir que os alunos apenas recepcionem conhecimentos que sejam impostos pelos professores, ao que chamou de educação bancária, imposta aos alunos [19].



## Artigo/Article

A criança em sua fase da vida dos 06 aos 12 anos, terceira e última fase da infância, precisa ter estes conceitos básicos definidos, pois após esta idade cronológica estará entrando na fase da adolescência, e este é um novo mundo que o espera, novos pensamentos, ou seja, a infância passa a fazer parte do passado.

Os estágios e os períodos de desenvolvimento humano caracterizam as diferentes maneiras do ser humano se relacionar com a realidade, ou seja, nos organizamos de acordo com o ambiente em que estamos [18].

O lúdico em seu entendimento de divertimento, recreação, prazer, adotando sempre a ideia de faz de conta, podendo ser realizado em qualquer ambiente, o importante é o relacionamento de forma harmoniosa com adjetivos importantes no lúdico [20].

A recreação também pode ser entendida como o extrapolar da imaginação das crianças, momento em que a criatividade, a interação de grupo, a organização, a busca pelo prazer sejam fundamentos essenciais idealizados neste processo [21].

Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por

assim entender que a relação de grupo e a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais e decisivos na formação da personalidade da criança. Ignorar este início do processo formativo e cognitivo na educação infantil é no mínimo não pensar numa qualidade eficiente no futuro destes pequenos estudantes. O brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola, o lúdico e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificado e diversificado a cada instante. As funções pedagógicas inseridas no jogo e na brincadeira são importantes, afinal temos uma população heterogênea em sala de aula e cada um precisa que seus limites e desejos sejam atendidos [21]. O lúdico e o jogo são ações importantes em nossa relação social, nossa cultura não vive sem as ações lúdicas e dos jogos [22].

A relação com a ludicidade nos leva a refletir sua importância no contexto escolar, pois através ação lúdica entende-se apresentar mecanismos que contribuam no desenvolvimento das crianças para o crescimento da aprendizagem escolar e social [23].



## Artigo/Article

Não pode ser camuflada a fase da vida que mais lhe pertence, ou seja, a infância é a tradução destes contextos anunciados. É importante o resgate primordial da ludicidade, da descontração neste período de formação do ser humano. É na infância que descobrimos o real sentido da vida, é o período onde cria-se e (re) cria-se os melhores momentos da vida, é no faz de conta que está a grande riqueza da vida.

A literatura aponta que a recreação, a diversão e o lazer são conceitos primordiais na vida do ser humano, uma vez que em todas as fases de nossas vidas estamos nos relacionando com o brincar, pois é uma forma de aliviar o estresse que comumente vivenciamos, é certo que a brincadeira, a descontração, o criar e o recriar podem ter entendimentos diferentes em diferentes épocas e culturas, mas com certeza o principal objetivo é estar de bem com a vida. Intrínseco e extrínseco, é o momento em que as regras não precisam necessariamente ser estabelecidas como critérios fundamentais de maior valor, não existe um padrão totalmente rígido a ser seguido [24].

### 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo caracteriza-se como descritivo, observacional, objetivando analisar o comportamento dos professores e alunos quando estão submetidos às atividades lúdicas e recreativas, tendo como processo de mediação as diferentes tecnologias presentes na escola.

Os procedimentos adotados neste trabalho de pesquisa procuraram descrever uma abordagem descritiva de ordem qualitativa com produção do instrumento de coleta o questionário, através de questões semi-aberta sendo este composto por 19 questões apresentadas aos professores e alunos dos anos iniciais da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Jardim das pedras. Para os professores foram elaboradas 11 questões e para os alunos 08 questões. O questionário foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa da UNB-Brasília, protocolo FS/UNB 081/20 no ano de 2012, juntamente com todos os Trabalhos de Conclusão de Curso do programa Pró-Licenciatura para o ensino a distância do curso de Educação Física UNB/UNIR.

Procurou-se entender qual a importância das atividades lúdicas e recreativas quando contextualizadas aos recursos tecnológicos disponíveis na escola. Portanto, para um direcionamento

## Artigo/Article

mais coerente nessa pesquisa foi relevante à participação dos sujeitos professores e alunos do 4º e 5º do Ensino Fundamental anos iniciais.

Entendendo este momento como único e inédito, no qual através da observação pretendeu-se registrar o comportamento dos alunos e professores, portanto buscou-se encontrar algumas indagações tais como:

✓ O que esta experiência contribuirá para o processo ensino aprendizagem?

✓ Qual será a postura dos professores e alunos após esta estratégia e experiência adotada e observada?

A pesquisa de campo procurou investigar a real situação do contexto escolar e como reagem os sujeitos envolvidos nas atividades lúdicas e recreativas na escola, possibilitando mediante os objetivos propostos entender o contexto em que os alunos e professores concebem as atividades lúdicas e recreativas. Como atividades teóricas e práticas podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem assim como a relação social, interação de grupo, mediação de nossa formação de personalidade.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nota-se que na relação professor-aluno no contexto das atividades lúdicas e recreativas é preciso fazer uma reflexão sobre como estão sendo praticado, o que pensam, como querem como é ou está a motivação no momento da prática destas atividades, sejam elas numa metodologia teórica ou prática.

Conhecendo os atores envolvidos (professores e alunos), suas intenções, comportamentos e atitudes, é possível, a partir da realidade apresentada, conciliar com as diferentes tecnologias existentes na escola os resultados das atividades lúdicas e recreativas de forma teórica e prática para melhor entendimento e, conseqüentemente, maiores possibilidades de resolução, ou mesmo partes da situação crítica que foi a resistência de alguns alunos pela prática de atividades lúdicas e recreativas, pois ficou evidente na coleta de dados apresentada que alguns alunos preferem realizar atividades lúdicas e recreativas através das diferentes tecnologias existentes na escola, ao invés de atividades prática nos ambientes disponíveis na escola.

Através da linha de pesquisa “Educação Física e Escola”, foi possível entender que o contexto escolar e a

## Artigo/Article

educação não podem ficar alheios à discussão da temática dessa pesquisa, uma vez que o intuito foi encontrar soluções, para que, posteriormente, possamos adotar novas estratégias, através de novos paradigmas. Com os sujeitos protagonistas deste processo foi possível encontrar as soluções que ficaram explícitas na coleta de dados que foi conciliar as tecnologias às atividades lúdicas e recreativas atendendo democraticamente a todas as necessidades dos alunos e professores, onde com estas iniciativas o fator motivação possa ser uma aliada dos sujeitos envolvidos no processo lúdico e recreativo da escola.

Com estes resultados coletados, nos conduziu para uma descrição com mais segurança acerca da relação de professores e alunos sobre as atividades lúdicas e recreativas com inserção dos recursos tecnológicos, com uma melhor interpretação e segurança para discussão sobre o tema através dos instrumentos apresentados aos sujeitos professores e alunos dos anos iniciais.

Sobre os pontos positivos e negativos quanto aos recursos tecnológicos, professores e alunos tiveram a possibilidade de nos ajudar a encontrar os argumentos que fortalecem e nos direcionem sobre quais as formas de explorar, utilizar,

desenvolver atividades teóricas e práticas com os recursos tecnológicos. O resultado da coleta de dados nos deram suporte teórico para melhor entendimento, uma vez que professores e alunos nos responderam que os recursos tecnológicos são importante e necessário sua inserção em atividades lúdicas e recreativas. Na escola onde foi realizada a pesquisa e coleta de dados, estas tecnologias já são evidências e são uma prática constante na vida dos professores e alunos e os mesmos foram verdadeiros em suas descrições empíricas.

A conclusão do confronto de saberes entre professores e alunos, principalmente no que tange ao manuseio dos recursos tecnológicos, proposto no questionário elaborado aos mesmos, permitiu verificar onde estão os erros, quais as razões, o que pesam a favor dos professores e vice versa, a resistência dos mesmos em desenvolver atividades utilizando, os recursos tecnológicos. Esse confronto possibilitou a interação entre o professor, o aluno e o saber. Além disso, pode-se perceber que os sujeitos que participaram da pesquisa conseguiram responder o questionário de maneira segura e objetiva, o que evidencia que o problema foi apresentado de maneira clara para os participantes. E esta lógica foi bem

## Artigo/Article

entendida no resultado da coleta de dados, onde mesmo tendo dificuldades em manusear algumas tecnologias professores e alunos não as abandonam.

No que se refere ao processo ensino-aprendizagem, o mesmo deve ser entendido como um fator motivacional da escola. Desta forma, as atividades oferecidas aos alunos têm como um dos objetivos entender a prática lúdica e recreativa, explorando os diferentes recursos e nestes evidentemente os tecnológicos.

Perante esse cenário procurou-se explorar tais atividades através de programas específicos, aplicativos com atividades de jogos educacionais disponíveis nos recursos tecnológico da E.E.E.F.M. Jardim das Pedras, que primam pelo desenvolvimento do raciocínio lógico, aprimorando a coordenação motora em suas diferentes classificações, observação, concentração para que, mesmo no momento recreativo, estes alunos aprendam que através da brincadeira conceitos que favorecem no seu crescimento educacional.

A utilização de softwares educativos (jogos educativos, resolução de problemas, memorização, jogos de atenção, etc.) são uma oportunidade para

que os professores possam desenvolver atividades lúdicas e recreativas com seus alunos, pois eles ficam fascinados com os desafios que estes recursos tecnológicos e didáticos possibilitam no processo de ensino aprendizagem. Mesmo com este novo modelo de aprendizagem, alguns professores resistem inserir em sua proposta pedagógica esse novo modelo do contexto ensino aprendizagem.

Neste processo de intervenção, o professor precisa conhecer as diferentes formas como as crianças aprendem, pois neste meio tecnológico a aprendizagem é bastante recíproca, ou seja, em muitos momentos professores e alunos encontram-se no mesmo nível de aprendizagem, uma vez que nem sempre temos pleno domínio e o imprevisto pode ser um dos fracasso do processo ensino aprendizagem.

Os recursos tecnológicos são uma fonte de aprendizagem riquíssima de informações a serviço do processo mediador de ensinar e aprender, desta forma pode-se entender que comunicação e democracia são termos equivalentes, uma vez que um depende do outro para ser entendido e conseqüentemente interpretado. E nesta lógica de

## Artigo/Article

entendimento, a comunicação deve ser interpretada em três importantes faces que são o direito de informar, de se informar e ser informado. Ao refletir sobre o processo de fazer conhecimento no qual a comunicação é um fator preponderante e ao refletir a realidade da escola percebe-se que esta comunicação perpassa pelos recursos tecnológicos, tão presentes e acessíveis no século da era digital.

O resultado da coleta nos mostrou através das respostas afirmada por professores e alunos que a escola Jardim das Pedras traz em sua proposta pedagógica os recursos tecnológicos como instrumentos importantes no auxílio do ensino e aprendizagem. Todos os participantes afirmaram que a escola através de sua equipe gestora procura inserir constantemente atividades onde estes recursos estejam presentes, tendo em visto que cada aluno possui um laptop a sua disposição.

A inserção do computador na escola é um avanço muito importante, é mais uma opção para a formação dos professores, pois lhes permite desenvolver atividades didáticas e pedagógicas para a relação de ensino aprendizagem com os alunos. A Escola Jardim das Pedras desenvolve uma proposta de formação

continuada para os professores através do Ambiente Colaborativo de Aprendizagem (E-PROINFO) e do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO) do Ministério da Educação (MEC), tendo como objetivo buscar alternativas didáticas e pedagógicas onde professores e alunos possam se interagir aprimorando e atualizando seus conhecimentos.

Nos dados coletados quando analisados os recursos tecnológicos (internet, sites de busca, bases de dados, bibliotecas virtuais, etc.) onde professores e alunos já consideram as tecnologias recursos essenciais em suas vidas, é preciso, portanto, que sejam desenvolvidas estratégias que inseriam no dia-a-dia da escola estes instrumentos. Ainda na coleta de dados os professores afirmaram que a escola tem inserido em sua proposta pedagógica estratégias que contemplem os recursos tecnológicos.

Com o advento dos recursos tecnológicos na escola, é imprescindível que professores e coordenação pedagógica tenham um olhar mais crítico acerca da importância de conciliar o lúdico aos instrumentos tecnológicos disponíveis na escola. Estes recursos estão à espera de ser manuseados pelos agentes da escola, portanto, professores e alunos devem ser

## Artigo/Article

protagonistas deste processo. As TE não podem ser vista como fins educacionais, porém, são instrumentos essenciais na contribuição da qualidade da aprendizagem escolar. Em nosso contexto educacional significa dizer que precisamos dar as condições básicas, didáticas e pedagógicas para que este processo interativo em seus diferentes meios sejam alcançados

Ao entender que, na condição de professores, também somos mediadores de aprendizagem, precisamos aproveitar a riqueza cultural dos nossos educandos do século XXI, pois os alunos já estão com a mente “poluída” de uma nova informação e que renova constantemente, e esta “poluição” também deve ser bem vista, precisa ser mais uma aliada do professor moderno, que não é egoísta e sim busca compartilhar aprendizagem.

Neste atual mundo, é inconcebível falar em aprendizagem sem levar em conta que avaliar é mais amplo do que a eterna “prova”, que ficou estabelecido que “nada prova”, o novo currículo perpassa ao velho plano de aula todo amassado. A realidade escolar é constante, tudo está em movimento, portanto, a velha lousa é simplesmente mais um recurso e jamais o mais importante, ao aguçar este tema de pesquisa, entende-se que o coordenador

pedagógico é figura importante e valiosa neste processo de transformação.

Através de atividades lúdicas numa conciliação com os jogos, a criança poderá formular suas ideias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase da inocência é que forma a personalidade adulta, conceitos morais e éticos poderão ser constituídos.

Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo, a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais decisivos na formação da personalidade da criança, ignorar este início do processo ensino aprendizagem (educação infantil) é, no mínimo, não pensar numa qualidade eficiente no processo de construção de saberes.

O brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola, o lúdico e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificada e diversificada a cada instante. a criança que brinca, que diverte,

## Artigo/Article

que cria seu mundo, consegue através do brincar desenvolver na relação de grupo o processo de ensino aprendizagem, portanto, a ação brincar é essencial não formação do ser humano.

#### 4. CONCLUSÕES

Na pesquisa realizada para as professoras dos anos iniciais, construir uma interação de atividades onde professores e alunos possam contribuir é muito positivo, pois todos têm o poder criar atividades e brincadeiras, sugerimos aos alunos brincadeiras, mas eles também em sua cultura inovadora e nos apresentam brincadeiras que ainda são desconhecidas para nós professoras.

Com os resultados coletados ficou evidente que professores e alunos aprovam a importância da prática das atividades lúdicas e recreativas, tanto numa metodologia utilizando as estruturas físicas da escola, quanto em atividades com estratégias nos diversos recursos tecnológicos existentes na escola. A coleta de dados nos possibilitou verificar que professores e alunos têm algumas dificuldades nesta tecnologia, mas estão dispostos em aprender com este novo modelo de

recurso na escola, e isto é muito positivo, pois através da interação a aprendizagem também pode ser processada.

Os resultados obtidos nos demonstraram que é possível conciliar as atividades lúdicas e recreativas sejam elas através de métodos práticos ou teóricos nas diferentes áreas do conhecimento. Isto ficou evidente nas tecnologias existentes na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Jardim das Pedras, nas quais possibilita desenvolver atividades lúdicas através dos Jogos Educativos nos quais estão inserido as diferentes disciplinas da grade curricular da escola.

Os resultados apresentados na coleta de dados nos permitiram refletir sobre a importância de cada dia melhorar a prática das atividades lúdicas e recreativas em suas diferentes formas e métodos aplicados.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- [2] GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5.ed. São Paulo : Atlas, 1999.



## Artigo/Article

- [3] MOROZ, M. GIANFALDONI, M.H.T.A. **O processo de pesquisa: iniciação.** Brasília: Plano, 2002.
- [4] FREIRE, J.B. **O Jogo: entre o riso e o Choro.** São Paulo: Autores Associados, 2002.
- [5] BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** 22ed., Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- [6] FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- [7] WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1995.
- [8] MARCELINO, N.C. **Estudos do lazer: uma introdução.** 3ed., Campinas: Papirus 2002.
- [9] ALVES, R.L. **O jogo na educação física escolar: atribuições dadas pelo professor.** Disponível em: <<http://boletimef.org/biblioteca/1597/O-jogo-na-Educacao-Fisica-escolar-atribuicoes-dada-pelo-professor>>. Acesso em: 11 out. 2011.
- [10] CASTRO, M.S. **Modelo da atividade Recreação: módulo programação.** Rio de Janeiro: Sesc, 2007.
- [11] FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 2006.
- [12] CASTRO, C.M. **Educação na era da informação.** 1ed., São Paulo: Cortez, 2001.
- [13] ALMEIDA, F. **Educação e informática: os computadores na escola.** São Paulo: Cortez/autores associados, 1987.
- [14] OLIVEIRA, R. **Informática educativa.** 12ed. Campinas: Papiros, 2007.
- [15] SANTOS, S.M.P. (org). **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos.** 11ed., Petrópolis: Vozes. 1997.
- [16] BOSSUET, G. **O computador na escola: o sistema logo.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- [17] DELORME, M. I. A Prata dessa Casa Cale Ouro. In: **Nós da Escola.** N. 43. Rio de Janeiro, 2006.
- [18] PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998
- [19] FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.
- [20] CAMARGO, L. **Educação para o lazer.** São Paulo: Moderna, 1998.
- [21] SILVA, E.J.S. A educação física como componente curricular na educação infantil: elementos para uma proposta de ensino. In: **revista brasileira de Ciências do esporte.** V. 26, 2005.

## Artigo/Article

[22] HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971

[23] MACEDO, L.; PETTY, A. L.S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

[24] CAVALLARI, R. C.; ZACARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2ed. São Paulo: Ícone. 1994.