

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**MAGALI PINTO MARQUES**

**A Importância do Lúdico e do Portal Ludus para Aprendizagem**

**Porto Alegre**

**2015**

**MAGALI PINTO MARQUES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E DO PORTAL LUDUS PARA APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a):**

**Rafael Marimon Boucinha**

**Porto Alegre**

**2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

A gratidão é a maneira mais nobre de reconhecer que estamos todos interligados por “algo maior” que nos une. Portanto, aqui expresso inicialmente a minha sincera gratidão pela existência da grande Força Criadora que nos move sempre em busca de compreendermos nossos caminhos e nossas realizações neste planeta. Ao longo deste curso de “Pós-Graduação”, expresso minha gratidão às pessoas que alguma forma contribuiu para que este sonho se tornasse realidade.

Em primeiro lugar minha extrema gratidão aos meus pais e a minha família, mas em especial ao meu pai, que tanto amo, o qual infelizmente não está mais entre nós, mas se estivesse, estaria imensamente feliz e orgulhoso por ver sua filha concluindo mais um degrau nesta caminhada.

Em segundo lugar meu agradecimento sincero ao meu esposo que sempre está ao meu lado, dando força e assegurando comigo os percalços que passei neste caminho e aos meus filhos amados, que tornam esta vitória ainda mais brilhante.

Ao longo deste curso de Pós-Graduação pessoas especial estiveram ao meu lado e de alguma forma contribuíram para que este sonho se tornasse realidade, como colegas e amigas de trabalho pela presença constante e fiel, pelo incentivo e acolhimento em todos os momentos, trazendo assim muito crescimento e amor a minha vida, colaborando comigo nesta pesquisa.

Minha gratidão imensa também aos meus amigos que me ouvem e me fazem seguir em frente a cada dia, fazendo com que eu veja quem é a Magali que está dentro de mim.

Ressalto por fim, minha sincera gratidão a todos aqueles que foram minhas colegas e professores, numa troca constante de saberes. Obrigada.

## **RESUMO**

Este trabalho tem por objetivo analisar a infância antes e depois da revolução industrial, a grande mudança tanto social como afetiva, o modo como às crianças eram tratadas e como passaram a ser depois da revolução, busca de forma sintética as mais condescendentes contribuições de cada teórico sobre este brincar, a importância deste lúdico na aprendizagem, os diversos tipos de brincar, o surgimento de alguns, jogos eletrônicos e softwares educativos e o ano que surgiram e coleta de dados com os professores de uma escola do município de Sapucaia do Sul através de questionário. Através dos jogos a criança interage com outras e isso tem um grande valor, estabelecendo uma relação com o mundo. Acredita-se assim que não dá para considerar o brincar como uma simples atividade complementar e sim como uma atividade fundamental para a constituição de sua identidade cultural e de sua personalidade. Importância tanto para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo. Será realizada uma pesquisa qualitativa onde o instrumento utilizado é um questionário.

**Palavras-chave:** Jogo. Criança. Brincar.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 2.1 - Algumas características que consideram bons jogos educativos.....	17
Quadro 2.2 - Curiosidades.....	18
Quadro 2.3 - Arcades.....	19
Quadro 2.4 - Consoles.....	20
Quadro 4.1- Ferramentas de aprendizagem.....	24

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 4.1 - Layout do site do Portal Educacional Ludus.....	.... 25
--	---------

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 5.1- Atuação dos professores da educação infantil/anos iniciais e anos finais...	29
Gráfico 5.2 - Número de professores em cada área.....	29
Gráfico 5.3 - Importância do lúdico na aprendizagem.....	30
Gráfico 5.4 - Frequência ao laboratório de informática.....	31
Gráfico 5.5 - Portal Ludus como prática pedagógica.....	31
Gráfico 5.6 - Portal Ludus na elaboração dos conteúdos específicos para cada área.....	32
Gráfico 5.7 – Portal Ludus ambiente de aprendizado ao entretenimento.....	33
Gráfico 5.8 - Planejamento das aulas no laboratório de informática.....	34



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 História dos jogos computadorizados educativos.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Curiosidades sobre alguns jogos.....</b>	<b>18</b>
<b>3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCACIONAIS COMPUTADORIZADOS NA APRENDIZAGEM.....</b>	<b>21</b>
<b>4 PORTAL EDUCACIONAL LUDUS.....</b>	<b>23</b>
<b>5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>28</b>
<b>5.1 Análise da pesquisa.....</b>	<b>28</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO.....</b>	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O lúdico é um aliado processo de construção tanto na aprendizagem da criança como no seu desenvolvimento cognitivo e motor, além de ser um momento prazeroso. Com o passar do tempo, as crianças passaram a ser valorizadas perante a sociedade por meio de leis que as amparam, sendo assim reconhecidas como crianças, deixaram de ser consideradas como um adulto em miniatura.

A partir deste momento, passaram a representar a criança que brinca provido de sentimentos e fases de desenvolvimento, as quais passam por processos, conforme a linha de pensamento da Psicanálise de Sigmund Freud (1859-1939), Psicologia Soviética Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934) e Cognitivismo Jean Piaget (1896-1980). Com o passar do tempo este lúdico foi inserido nos jogos computadorizados educativos, refletindo assim na vida pessoal e transformando o ato de jogar em aprendizado, pois as atividades lúdicas são de extrema necessidade às crianças porque são intrínsecas a elas.

Neste trabalho justifica-se que devido ao grande avanço da tecnologia os softwares de jogos educacionais tem ampliado muito o mercado, pois suas criações com propostas inovadoras são produzidas com intuito e peculiaridade visando o ensino-aprendizagem.

A partir disso, a proposta deste trabalho visa discutir a importância das atividades lúdicas, no processo ensino-aprendizagem, detectando se o laboratório de informática e o uso do Portal Ludus pelos professores na sua prática pedagógica vêm sendo uma ferramenta de real importância, pois sendo um portal da empresa Lema Sistema de Computadores contratada pela Secretária Municipal de Sapucaia do Sul fez-se pertinente o questionamento com os professores sobre o uso do portal.

Nesta pesquisa têm-se como objetivo geral:

Avaliar a utilização do portal ludus pelos professores da Escola Municipal de Sapucaia do Sul compreendendo as conceituações do termo lúdico e a importância do laboratório de informática no processo ensino-aprendizagem.

Como objetivos específicos apresentam-se:

Avaliar o perfil dos professores que utilizam o portal ludus;

Verificar a utilização do laboratório de informática;

Avaliação dos professores em relação ao portal ludus;

Importância do lúdico;

Explicitar o significado de dimensões lúdicas;

Desenvolver o gosto pelos jogos;

Reconhecer a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem;

Avaliar o uso do Portal Ludus pelos professores.

No decorrer deste trabalho relato a infância antes da revolução industrial, onde as crianças eram tratadas como adultos em miniatura. No decurso da pesquisa percebe-se que as mudanças foram acontecendo de forma positiva, atribuindo uma nova visão à fase infantil.

Cada criança tem sua etapa certa de brincar e seu jogo certo para o mesmo, pois existem as fases do desenvolvimento que devem ser respeitadas, como afirma Piaget (1991). O lúdico é muito importante e existem vários tipos de jogos, entre eles: os expressivos, os artísticos, os sensitivos, os recreativos, as brincadeiras, os desportivos e o lazer.

No jogo como na vida estamos sempre vivenciando conflitos, competições e a criança adquiriram ao jogar a capacidade de simbolização, sendo que essa tarefa vai desenvolver uma habilidade bastante considerável na aquisição da formação como nas atitudes, pois aprendem a enfrentar melhor as vicissitudes da vida. Com o surgimento das tecnologias houve uma grande evolução em relação à ludicidade das crianças, pois o interesse voltou-se para os jogos eletrônicos e isso fez com que o mercado ampliasse e direcionasse para a educação ajudando no processo ensino-aprendizagem auxiliando o professor com softwares de jogos educacionais, os quais encontram no lúdico, um valioso instrumento como recurso, o qual poderá contribuir consideravelmente na aprendizagem do aluno. Porém com todas as ferramentas desta nova tecnologia aliadas a educação procurou-se nesta pesquisa entender a resistência de alguns professores e tentar possibilidades para sanar este problema.

## 2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

O capítulo em questão aborda o quão o lúdico é importante para o desenvolvimento da criança, salientando também os diferentes tipos de jogos bem como os benefícios que os mesmos proporcionam neste processo. O lúdico vem da origem da palavra latina ludus e isso significa brincar. É neste brincar que estão incluídos os jogos: brinquedos, brincadeiras e divertimentos, nesta linha de pensamento também cabem afirmar que o lúdico é mais que um simples jogar ou um brincar espontâneo, pois neste brincar pode-se ter um olhar clínico e descobrir uma série de dificuldades em crianças com problemas, tanto emocional como motor e as dificuldades de aprendizagem que a criança apresenta, pois se for usado de forma educativa pelo educado, poderá exercer a função de educar e oportunizar a aprendizagem ao educando.

O jogo, no decorrer da história, sofreu grandes e significantes mudanças. Um dos autores que versa a respeito é (ABT, 1974), o mesmo fala que o dicionário trás vários significados ao jogo, mas a todos eles é atribuído um significado poético, pois além de trazer uma atividade física proporciona uma mental.

A palavra "jogo" significa um daqueles incrivelmente ricos conceitos de atividade humana que tem muitas raízes e inferências. Mesmo a mais definição dada pelo dicionário sugere significação poética divertimento, distração, brincadeira, esporte - este sugerido uma atividade física combinada com outra, mental, recreativa (ABT, 1974, p. 04).

O lúdico também é visto como uma atividade de valor educacional e é utilizado como recurso pedagógico. E é por inúmeras razões que leva os educadores utilizarem as atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem.

O lúdico só se torna um prazer na medida em que o esforço que faz seja uma ação intrínseca da pessoa, pois senão tornar-se-ia sem valor no aspecto emocional.

[...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento [...]. As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

O lúdico é um elemento muito importante, pois leva aquele que joga a ter capacidade de assimilar de forma prazerosa, criando um clima de muita euforia e com tudo isso é capaz de conseguir com que se alcancem objetivos como a socialização, a estimulação ao pensamento lógico, a personalidade afetiva, a melhora na aprendizagem e na linguagem.

A linguagem é a função semiótica por excelência, já que permite a referência a um objeto ausente através de uma articulação fonoauditiva que constitui a matéria fônica de um sinal arbitrário. A linguagem participa do jogo, seja substituindo certos movimentos difíceis de simbolizar materialmente, ou no momento da integração. Na medida em que passam os anos, os conteúdos verbais e narrativos aumentam sensivelmente no jogo de fantasia, até que a criança inibe completamente a ação e pode projetar verbalmente todo o episódio, ao mesmo tempo em que antecipa e corrige no nível imaginário, desdobrando e novamente dobrando sua fantasia (PAIN, 1992, p. 50).

A linguagem é muito importante na hora do jogo e à medida que a criança cresce, a linguagem é mais usada, pois enquanto joga ela usa em dobro sua fantasia e com isso, ela antecipa todo o seu brincar através dela.

Existem vários tipos de jogos e a linguagem destes jogos está inserida, ela pode ser a verbal e não verbal. É nos jogos que as crianças desenvolvem suas potencialidades artísticas, como desenhos, trabalhos com sucatas, dramatização música etc.

Segundo nos diz Haetinger e Haetinger (2006, p. 28) existem três atividades artísticas:

Atividades de artes plásticas: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalhos com tinta, esculturas, massa de modelar, dobraduras, quadros, mosaicos, mascaras, vitrais etc.; Atividades teatrais: jogos dramáticos, peças dramáticas, improvisações teatrais, fantoches, mímicas, teatro de sombra etc.; Atividades musicais: montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral, dicção.

Os jogos expressivos são uma área que ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança, fazendo com que ela seja capaz de desenvolver sua autonomia, os jogos expressivos são de grande diversificação e também fazem com que a criança tenha uma visão mais crítica do mundo.

[...] aquelas atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva, ou melhor, valorizam o homem e sua expressão de forma mais ampla. Claro que todos os jogos podem ser expressivos no sentido real da palavra. Mas aqui, para melhor organização destas ideias, vamos definir como jogos expressivos aqueles que não podem existir sem que a expressão seja sua habilidade mais importante (HAETINGER, D.; HAETINGER, M., 2006, p. 28).

Os jogos sensitivos existem há milênios, sempre foram usados nas comunidades orientais, mas pouco usados na educação ocidental, porém hoje as comunidades ocidentais têm percebido os efeitos positivos, aderindo assim a essa prática.

Durante muito tempo, estes jogos não foram valorizados na educação ocidental. Porém, há milênios eles servem de referência para o desenvolvimento da observação e da concentração nas comunidades orientais de todo o mundo. Mais modernamente, o mundo ocidental tem percebido os efeitos positivos das atividades sensitivas para pessoas de todas as idades. Os jogos sensitivos são atividades de relaxamento, relaxação, ioga, biodança, massagem (HAETINGER, D.; HAETINGER, M., 2006, p. 28).

Os jogos recreativos são importantes porque desenvolvem na criança, a inteligência, seu corpo e sua socialização desde o seu nascimento. Os jogos recreativos divertem, pois ela brinca sem perceber os benefícios que eles trazem.

Estes jogos fazem parte de nosso cotidiano desde o nascimento. São todos os jogos e brincadeiras que realizamos, mediados por objetos reais ou imaginários, e feitos em grupo ou individualmente. O nome recreativo deve-se ao caráter lúdico e livre desses jogos que possibilitam as crianças vivências alegres e distraídas (HAETINGER, D.; HAETINGER, M. 2006, p. 29).

Digamos que o Brasil é muito famoso por seus jogos desportivos, mas algumas vezes estes jogos perdem seu valor porque se joga somente pelo interesse competitivo e o educador deve passar para a criança o outro objetivo dos jogos desportivos, que desenvolver habilidades físicas, motoras e emocionais.

Às vezes, esses jogos perdem o seu valor como atividade que desenvolve o indivíduo quando a competição passa a ser mais importante do que a vivência. É justamente esse o fator mais relevante para o jogo seja valorizado pelo educador infantil. Os jogos desportivos entre crianças devem valorizar as atividades físicas, motoras e emocionais, e não a competição, sob pena de serem excludentes e não inclusões [...] (HAETINGER, D.; HAETINGER, M. 2006, p. 29).

Faz-se importante salientar que o jogo neste contexto é um aliado na aprendizagem, pois auxilia os professores na sala de aula e isso não é novo, pois Maria Montessori sugeriu que profissionais se apropriassem desse recurso há mais de 70 anos atrás, mostrando que é mais importante observar seus alunos do que ficar apenas só dirigindo.

É fundamental a importância do brincar em ambientes escolares, pois este ato está sempre presente no desenvolvimento pleno dos indivíduos. A brincadeira simula, reproduz, vivencia e dissecos os conteúdos, de modo não formal e mais próximo do universo do aluno, independente da sua idade. E aqui defendemos não a brincadeira pela brincadeira, mas o brincar criativo que possibilita o lúdico e o prazer, além de explorar a criatividade e a imaginação (HAETINGER, D.; HAETINGER, M.; 2006 p. 51).

Na escola o brincar tem grande importância, pois com este brincar a criança aprende os conteúdos e socializa com outras crianças, além de trazer muito prazer, mas não somente um brincar por brincar e sim um lúdico que possa trazer um desenvolvimento pra criança.

Sobre isso (ABT, 1974, p. 28) nos diz:

Os jogos estimulam o estudo convencional e pode ser usada para sintetizar os resultados dramatizados a interação de elementos díspares que foram estudados isoladamente. Se um determinado tópico de estudo em sala de aula habitualmente requer dez horas, poder-se-ia começar com um jogo de uma hora e acrescentar à décima um jogo uma ou duas horas- o primeiro dedicado a explorar o tópico e o segundo a analisar os resultados do estudo.

Abt (1974) fala que um jogo pode ser usado em sala de aula em dois momentos, um para introduzir um conteúdo e outro pra fazer o fechamento desta mesma aula, sendo que o jogo serve pra estimular e tornar esta aula mais prazerosa. É importante explicar aqui que no momento em que o professor propor um jogo à classe, ele seja apenas um mediador do jogo e não um ditador e assim que esse jogo fluir, o professor não se faz tão necessário.

O papel do professor num jogo não é de um ditador das atividades de classes, mas sim o de um árbitro, explicador, treinador, e, concebivelmente, jogador. Esse papel de apoio pode ajudar a destruir as atitudes negativas para com o professor, comuns em escolas de bairros pobres. Além do mais, os jogos são auto didáticos. Os jogadores aprendem da sua própria experiência seja relacionada por um professor ou instrutor, a uma estrutura mais ampla, mas na medida em que é jogável por si mesmo e autossuficiente, o jogo requer menos esforço do professor por tempo gasto do que métodos expositivos. Mesmo os alunos mais rebeldes parecem aceitar sem discussão as regras do jogo, e há poucos problemas de disciplinas (ABT, 1974, p. 64).

Toda criança tem o direito de brincar. É o que diz a Declaração Universal dos Direitos da Criança (UNESCO, 1959, p. 36).

É perceptível que é no jogo que a criança vai expressar suas raivas, angustias e seus medos através dos imaginários.

É no jogo que a criança relaciona as ideias com a função corporal. A agressão pode ser prazerosa, mas inevitavelmente conduz consigo um dano no real ou no imaginário contra alguém, de modo que a criança não pode deixar de enfrentar essa complicação [...]. Enfrenta-a desde a origem quando aceita a disciplina de expressar sentimento agressivo sob a forma de jogo e não simplesmente quando está aborrecido. Um ambiente deve ser capaz de tolerar os sentimentos agressivos, sempre e quando a criança os expresse, de forma mais ou menos aceitável. Deve aceitar que a agressão está na configuração da criança, e sente-se desonesta se o que existe lhe é ocultado e negado (FERNÁNDEZ, 1991, p. 167).

Tanto no jogo como na vida também estamos sempre vivenciando conflitos, competições, e com o jogo a criança vai aprendendo a lidar com isso para que ao longo da sua vida isso não seja tão conflituoso. Um jogo que não é suficiente para o aprendizado por ser um jogo vagamente compreendido, mas que é amplamente reconhecido pode ser de motivação, pois o treino que estes jogos proporcionam, por exemplo, contribuem na formação

da intuição, na solução de problemas e no comportamento social que é de valor incalculável.

Como diz na Declaração Universal dos Direitos da Criança (UNESCO, 1959, p. 37):

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e as atividades recreativas, que devem ser orientadas para fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

Os jogos eletrônicos surgiram para propiciar entretenimento, sendo que a indústria destes jogos cresceu muito no mundo inteiro e hoje vem sendo usado não somente para este fim, mas também para aprendizagem. E com isso influenciando as escolas a usarem estas tecnologias em prol a educação.

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos (SCHWARTZ, 2012, p. 23).

Após a abordagem deste texto com a premissa de que os jogos possibilitam no processo ensino-aprendizagem, sendo estes um atrativo principalmente as crianças e aos adolescentes tendo-se como quesito o lúdico e o brincar o uso das tecnologias propõem um desafio na educação.

## **2.1 História dos jogos computadorizados educativos**

Sabe-se que o jogar é um ato muito antigo utilizado pelo homem como uma forma de entretenimento, com o passar dos tempos foram surgindo no mercado diversos tipos de aparelho, mas somente na década de 80 começaram a surgir no mercado os jogos online estes iniciaram como jogos comerciais por via ligação diretos locais ou diretos internacionais, onde os jogadores poderiam somente jogar contra outros jogadores se por acaso o conhecessem e este por sua vez também estivesse jogando e isso era feito por ligação ao outro jogador que estivesse usando seu modem. Mais tarde vieram novas maneiras de se conectar, uma delas foi a banda larga que serviu como grande ajuda aos jogadores e com isso o surgimento de jogos não somente ao entretenimento, mas também aliado à aprendizagem.

Deve-se ter em mente que os jogos educativos para muitos céticos não passa de mais um tempo perdido, pois pensam que o aluno passa ali só brincando. Esta ideia equivocada é ultrapassada porque que a atividade em questão é de suma importância, isto porque através dos jogos o aluno encontra em tempo mínimo a solução de sua aprendizagem.



Desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame, aprendemos a nos relacionarmos com o mundo por meio dos jogos e brincadeiras. Por esse motivo, o jogo tem um papel de destaque na Educação infantil, pois é à base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano. O jogo possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional (HAETINGER, D.; HAETINGER, M., 2006, p. 6).

O jogo de computador inicialmente seria somente um programa de entretenimento e com o tempo foi tornando-se uma ferramenta de aprendizado e passaram de simples sistema de gráficos para um avançado jogo mais complexo em suas interfaces. Outro fator que impulsionou os jogos educativos de computador foi à dualidade em ter nestes jogos o entretenimento e a característica voltada para o aprendizado.

De acordo com Santos (apud PASSERINO, 1998, p. 13), ao possibilitar utilização do jogo computadorizado como metodologia no ensino- aprendizagem tem-se a considerar o jogo em sua totalidade, o professor deve fazer uma avaliação completa antes da utilização do jogo no processo ensino-aprendizagem tendo em mente o conteúdo, a faixa etária e os objetivos indiretos que o jogo propõe, como: planejamento e organização; memória visual, memória auditiva e memória sinestésica; coordenação motora ampla e coordenação motora fina; percepção auditiva, percepção visual; raciocínio lógico-matemático, expressão linguística, orientação temporal e espacial.

Diz também que o professor deve também fazer uma avaliação após o jogo para analisar se o jogo atingiu os objetivos esperados.

No quadro abaixo é apresentado algumas características que o professor deve observar como sendo considerados bons jogos educativos, não necessariamente nesta ordem.

Quadro 2.1 - Algumas características que consideram bons jogos educativos

1º	Trabalham com representações virtuais de maneira coerente.
2º	Dispõem de grandes quantidades de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica.
3º	Exigem concentração e certa coordenação e organização por parte do usuário.
4º	Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirma a autoestima da criança) trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário.
5º	Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante.
6º	Têm uma paciência infinita na repetição de exercícios.
7º	Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros.

A partir deste estudo vemos que hoje existe uma variedade de jogos, que fazem parte da vida da maioria das pessoas, tanto crianças e jovens, como também de adultos. Os jogos estão na vida das pessoas, no mundo sendo que podemos jogá-los tanto sozinhos como também com pessoas de outros estados, inclusive de outros países e com isso conhecer novas culturas.

## 2.2 Curiosidades sobre alguns jogos

Através de um breve levantamento, aqui será esboçado um rol descrevendo como surgiram e curiosidades a respeito de alguns jogos que durante muitos anos houve uma grande evolução isso é visível, tanto nas ruas como dentro das casas.

Quadro 2.2 – Curiosidades

1972	Nolan Bushnell, visionário de um mercado para jogos eletrônicos, popularizou as experiências lúdicas com <i>Computer Space</i> e outros jogos públicos operados nas rotas dos <i>pinballs</i> . Fundou com um amigo a Atari, a maior e mais influente empresa de entretenimento eletrônico da época.
1972	Ralf Baer engenheiro, desenvolveu <i>Odyssey</i> , o primeiro console de videogame da história, inicialmente solicitado por militares interessados em treinar soldados em lógica e reflexos rápidos e depois readequado para o uso doméstico.

Fonte: Clua e Bittencourt (2005)

Segundo Clua & Bittencourt, 2005, p. 04):

Os arcades são máquinas de jogos eletrônicos profissional de ação e comandos simples instalados em estabelecimentos públicos, operados por fichas ou moedas em casas especializadas. Sendo que ao serem desenvolvidos abriram um grande caminho de vertente com monitor acoplado. O primeiro sucesso dos arcades trata-se do Atari PONG (1972). Popularizou o conceito de entretenimento eletrônico de forma simplista e solidificou o fenômeno Atari. Objeto do primeiro grande litígio do mercado, PONG foi acusado de plágio do *Odyssey* e ele mesmo foi plagiado por inúmeras outras empresas.

Quadro 2.3 – Arcades

1974	Lançamento do o Atari <i>Shark Jaws</i> , o primeiro jogo a apresentar personagens independentes animados e uma tentativa explícita de associar o jogo ao fenômeno de bilheteria do cinema <i>Tubarão</i> . No ano seguinte é lançado o <i>Midway Gun Fight</i> , o primeiro jogo a utilizar um microprocessador, conferindo melhores gráficos e recursos de jogo para os seus participantes.
1976	A Atari lançou o <i>Night Driver</i> utilizando como atrativo visual em sua cabine, volante, marchas e pedais, o jogo se propõe a criar uma atmosfera realista. Na escassez de recursos gráficos, fazia uso do desenho do interior do carro pintado sobre a tela.
1978	Surge o Taito <i>Space Invaders</i> trata-se da primeira grande repercussão dos jogos eletrônicos, que desde então invadiram a sociedade em todas as suas extensões. Para parecer colorido, o jogo japonês fazia uso de <i>overlays</i> .
1979	Com o lançamento do Atari <i>Asteroids</i> é tido com um dos grandes clássico da Atari. Para o desenvolvimento deste jogo foi aproveitado à modelagem vetorial de sucesso como em <i>SpaceWar</i> .
1979	A Namco <i>Galaxian</i> foi lançada baseando-se no sucesso militarista de <i>Space Invaders</i> . É importante destacar que <i>Space Invaders</i> é o primeiro jogo em cores da história.
1980	Foi lançado Namco <i>Pac-Man</i> . Grande fenômeno de popularidade o jogo que inicialmente visava o público feminino tomou a mídia de assalto e provocou uma crise inflacionária no Japão. Licenciado para a Atari, a versão foi uma das responsáveis pela crise que encerrou o mercado.
1980	<i>Stern Berzerk</i> foi o primeiro game a usar com qualidade a sintetização de voz, o jogo foi responsável pela morte de um estudante - a primeira diretamente associada ao uso de jogos eletrônicos - fazendo acalorar o debate sobre a influência dos jogos eletrônicos na sociedade.
1980	<i>Williams Defender</i> foi criado praticamente por uma única pessoa, Eugene Jarvis. O jogo amplia o sentido de notabilidade com vários controles, física realista e um sentido perceptivo original: o universo do jogo existe além do que é visto pelo jogador (conceito de <i>scrolling</i> ).
1981	A Nintendo lança <i>Donkey Kong</i> . A primeira aparição do personagem mundialmente conhecido como Mario e <i>debut</i> de seu criador, Shigeru Miyamoto, como o grande designer de jogos de todos os tempos.
1991	Foi lançado <i>Capcom Street Fighter II</i> . <i>Game</i> adota o modelo de animação por <i>sprites</i> : imagens bidimensionais que se movimentam umas sobre as outras criando ilusão de profundidade e controle dos resultados.
1992	A Acclaimlança <i>Mortal Kombat</i> , o jogo adota o modelo de animação por captura de movimentos e digitalização subsequente: imagens de atores são digitalizadas e animadas para a ação. Maior realismo estético em troca de movimentos mais repetitivos.
1993	A SEGA lança <i>Virtua Fighter</i> . Esse jogo teve uma grande repercussão na época por utilização um modelo de animação por objetos tridimensionais. Construções poligonais são animadas levando em conta massa e aceleração em tempo real de processamento. Com a popularização dos recursos gráficos de gerenciamento geométrico e das placas de processamento gráfico, os jogos ditos 3D tornaram-se paradigmáticos desde então, ou seja, começam a ser adotados de forma unânime na produção de jogos.

Fonte: Clua e Bittencourt (2005)

Os consoles ou videogames são de usos domésticos que possuem ferramentas exclusivas dedicadas a executar jogos que para seu funcionamento são acoplados a outros aparelhos.

Quadro 2.4 – Consoles

<b>1975</b>	A Atari <i>Home Pong</i> , apoiada financeira e logisticamente pela Sears, a Atari inundou o mercado com a versão particular de <i>PONG</i> , seu primeiro sucesso. O excesso do produto e de similares foi responsável pela primeira grande crise do mercado.
<b>1976</b>	Em 1976, <i>Fairchild Channel F</i> foi o primeiro console a multiplicar os jogos por dispositivos de memória externa em cartuchos plásticos. Não permaneceu muito tempo no mercado devido a pouca variabilidade de jogos e principalmente pelo preço final dos mesmos.
<b>1977</b>	Marco na história dos videogames. Ocorreu o lançamento do Atari VGS 2600, o maior fenômeno de popularidade de sua época, cerca de 25 milhões de unidades vendidas em cinco anos. O VGS 2600 aprimorou a ideia original de reprogramabilidade do <i>Chanell F</i> para bases mais baratas. O carro chefe da popularização mundial da marca Atari no mundo também extenuado por uma ludoteca de quase dois milhares de jogos desenvolvidos por diversas <i>softhouses</i> , incluindo a dissidente Activision.
<b>1980</b>	O lançamento do Mattel <i>Intellivision</i> representava o concorrente tecnicamente mais poderoso da Atari. O console trazia atrativo como um sintetizador de voz acoplável e um conversor de modo a fazer com que jogos do VGS 2600 pudessem ser usados nele.
<b>2000</b>	Em 2000, a Sony lança o PSX2 (Figura 34). Adota a tecnologia de DVD, o console manteve um público fiel por garantir que jogos do <i>Playstation</i> pudessem permanecer sendo usados e de forma melhorada.
<b>2001</b>	A Nintendo lança o <i>GameCube</i> e a Nintendo entra nas mídias digitais. O aparelho garantiu a empresa a vitória final do século XX: um mercado mundial fiel ao console e novos protótipos em desenvolvimento.
<b>2001</b>	A Microsoft é uma empresa gigante de software e hardware. Estreou-se no mercado com o Xbox.
<b>2005</b>	A Microsoft deu início à sétima geração com o Xbox 360
<b>2013</b>	Lançamento o seu console da oitava geração da Microsoft: <i>Xbox One</i> .

Fonte: Clua e Bittencourt (2005)

Vê-se que as empresas de jogos expandem-se cada vez mais a cada ano buscando dupla finalidade de entretenimento e a possibilidade de conhecimento ao possuírem ferramentas na facilitação do trabalho do professo. No decorrer do tempo à evolução dos aparelhos eletrônicos e seus jogos são de grande responsabilidade por diversos tipos de aprendizagem possibilitando juntamente o entretenimento.

Nós somos todos tão diferentes em grande parte porque possuímos diferentes combinações de inteligência. Se reconhecemos isso, penso que teremos pelo menos uma chance melhor de lidar adequadamente com problemas que enfrentamos nesse mundo. (GARDENER, 1995, p. 87)

No referencial Teoria das Inteligências Múltiplas, Gardner (1995) nos diz que o estímulo da criança deve ser desde a tenra idade, pois a inteligência possui diversas combinações e é preciso termos este reconhecimento para enfrentar com mais praticidade os problemas que surgirem.

### **3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCACIONAIS COMPUTADORIZADOS NA APRENDIZAGEM**

Com o grande avanço da tecnologia os softwares de jogos educacionais têm ampliado muito o mercado, pois suas criações com propostas inovadoras são produzidas com o intuito e a peculiaridade visando o ensino-aprendizagem.

Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isso prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia (SILVEIRA apud TAROUCO, 2011, p. 54).

Sendo os jogos computadorizados criados para o entretenimento, os alunos tem a oportunidade de desenvolver autonomia, autoconfiança, imaginação, aprender resolver seus conflitos internos e a aprendizagem. Sentindo prazer curiosidade e vontade de aprender cada vez mais num processo prazeroso.

A utilização do computador na educação só faz sentido na medida em que os professores o concebem como uma ferramenta de auxílio as suas atividades didático-pedagógicas, como instrumento de planejamento e realização de projetos interdisciplinares, como elemento que motiva e ao mesmo tempo desafia o surgimento de novas práticas pedagógicas, tornando o processo ensino-aprendizagem uma atividade inovadora, dinâmica, participativa e interativa. (TEIXEIRA ; BRANDÃO, 2003, p. 22).

Neste processo estimulante o professor deve agir como mediador e deve estar preparado para usar toda esta tecnologia a seu favor, mas para que isso aconteça à especialização neste assunto é importante para conseguir aplicar e dominar esta proposta inovadora. Sendo assim, estes especialistas que atuam na área da aprendizagem torna-se fundamental conhecer ao todo as leis que regem o processo da construção do conhecimento, sabendo também que os jogos educativos no computador devem ser usados de forma dirigida com mais ênfase na aprendizagem. Estando preparado saberá diferenciar as estratégias destes recursos pedagógicos e usar a seu favor, pois os jogos computadorizados são um meio e não um fim. Mesmo estes auxiliando no processo devem estabelecer quais são as necessidades do aluno, qual jogo é certo, que faz parte do crescimento e que possibilita a aprendizagem, pois existem jogos para cada faixa de idade e para cada dificuldade, o qual cumpre sua função para o processo de aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidade. Portanto é de suma importância a utilização dos jogos computadorizados.

O homem é inerente ao jogo e revelamos nossa personalidade diante dele. Conforme Weiss (2008, p. 79):

Por ser o jogo inerente ao homem, e por revelar sua personalidade integral de forma espontânea, é que se podem obter dados específicos e diferenciados em relação ao Modelo de Aprendizagem do paciente. Assim, aspectos do conhecimento que já possui, do funcionamento cognitivo e das relações vinculares e significações existentes no aprender, o caminho usado para aprender ou não aprender, o que pode revelar o que precisa esconder, e como o faz podem ser claramente observados através dos jogos.

Segundo o Professor da Faculdade de Comunicação e Artes do SENAC (Serviço Nacional do Comércio) de São Paulo, Tavares é mestre em novas tecnologias, designer e consultor em multimídia e interfaces digitais e diz que:

Os jogos educativos mais comuns são chatos e tendem a se tornar uma obrigação para crianças e adolescentes. Não adianta usarmos personagens e histórias que não encantem os alunos. Mesmo porque, ao sair da aula, eles voltam à rotina, com games considerados agressivos pela maioria dos educadores (TAVARES, 2004, p. 12).

Neste sentido o professor deverá ter um olhar crítico em se tratando de jogos eletrônicos educativos, pois a interface e a didática devem ser fundamentais quando for desenvolvido um jogo educativo, pois o aluno deverá ter motivação ao jogar e não declarar que sua proposta é educacional. Partindo da premissa que os jogos facilitam a aprendizagem, as escolas implantaram em toda a rede escolar o laboratório de informática sendo um ambiente crítico com oportunidade de aprendizagem com entretenimento.

#### **4 PORTAL EDUCACIONAL LUDUS**

O Portal Ludus pertence à empresa Lema Sistemas de Computador LTDA que atende a órgãos públicos há vinte anos acreditando que a informática veio para auxiliar os professores em seus conteúdos e facilitando a aprendizagem do educando, é uma empresa que se aperfeiçoa cada ano que passa, sendo que dá autonomia ao professor para que estes possam juntamente com a empresa sugerir projetos, conteúdos e atividades adaptando o portal a cada realidade tecnológica de cada escola, com isso sendo um facilitador na aprendizagem do educando. O quadro de profissionais na empresa é capacitado para dar suporte técnico e atendimento aos professores na aplicação de todas as atividades que constam no portal.

Sendo que a missão do Portal é:

Oferecer aos clientes um serviço de criação e assessoria em tecnologia de informação, que prime pela valorização dos serviços prestados e pela qualidade e agilidade no atendimento, visando a superar a expectativa dos clientes e parceiros com garantia de perpetuação da empresa (PORTAL LUDUS, 2015).

Abaixo na figura temos a visualização das ferramentas e como são distraídas.

Figura 4.1 - Layout do site do Portal Educacional Ludus



Fonte: Portal Ludus (2015)



No quadro abaixo se vê a especificação de cada ferramenta que consiste o layout do Portal Educacional Ludus sendo sua estrutura curricular separada por: Educações Infantis, Anos Iniciais, Anos Finais e EJA (Educação de Jovens e Adultos).

Quadro 4.1 – Ferramentas de aprendizagem

<b>JOGOS</b>	Os jogos educativos disponíveis no Portal Educacional Ludus são especialmente desenvolvidos para reforçar e complementar as atividades trabalhadas numa fusão de conhecimento, aprendizado e diversão.
<b>FÁBRICA DE ATIVIDADES</b>	Ferramenta onde os alunos criam suas próprias atividades proporcionando autonomia no aprendizado, dando ênfase ao pensamento cognitivo e criativo.
<b>LUDUS ESTÚDIO</b>	Ferramenta onde o aluno pode criar um livro interativo inserindo cenários, personagens, objetos, animais e desenvolvendo textos relacionados ao mesmo com a possibilidade de salvar e enviar via e-mail.
<b>LUDUS HQ</b>	Ferramenta de criação de histórias em quadrinhos com possibilidade de inserção de cenários, personagens e objetos diversos disponíveis na própria ferramenta, bem como de fazer o download de cenários e imagens de escolha própria, de outras fontes, com possibilidade de salvamento e impressão.
<b>LUDUS MATEMÁTICO</b>	<b>PAINT</b> Ferramenta que possibilita ao aluno a construção de operações matemáticas simples e complexas.
<b>ÁBACO VIRTUAL</b>	Ferramenta para desenvolver atividades envolvendo sistema de numeração decimal, valor posicional dos algarismos e as operações de adição e subtração.
<b>QUEBRA-CABEÇAS</b>	Espaço onde estão disponibilizados inúmeros quebra-cabeças envolvendo temas diversificados que reforçam o desenvolvimento das habilidades cognitivas, motoras, visuais e sociais do aluno.

Fonte: Portal Ludus (2015)

O Portal Ludus oferece também as ferramentas de Projetos Digitais tendo como foco principal o aluno, oferecendo a construção do saber com ações comprometidas com o contexto em que ele está inserido; o Dicionário/Tradutor/Conjugador que sugeri *links* de dicionários, tradutores e conjugador que auxiliam professores e alunos na construção e desenvolvimento de atividades; o Mapa Múndi Digital Interativo que sugeri o *link* do mapa *múndi* digital interativo com informações sobre economia, redes, meio ambiente, indicadores sociais de todos os países do mundo auxiliando na pesquisa e desenvolvimento dos trabalhos escolares; a Feira Virtual para serem expostos todos os trabalhos realizados nas escolas participantes de feiras diversas; Dicas de Livros e Filmes os alunos e professores encontrarão diversas sugestões de livros e filmes que envolvem temas de interesse educativo; a ferramenta Vídeos que oferece um acervo de vídeos com conteúdos educativos e interessantes; a ferramenta Educadores que é um espaço que tem como objetivo disponibilizar assuntos,

informações e material didático que auxiliarão o professor na prática pedagógica do seu dia a dia; o Gerador de Provas é um recurso onde o professor poderá montar gerar e imprimir suas provas de forma personalizada; a ferramenta Pais é um espaço que conta com diversas informações que auxiliam os pais nas questões referentes à educação, aprendizagem convivência, entre outras; a Central do Aluno é um espaço onde o aluno encontra informações que servem de suporte para elaboração de trabalhos, projetos, além de diversas dicas de estudo; a ferramenta Agenda para informar os compromissos que envolvem o Portal, onde disponibiliza para consulta e acompanhamento de todos os eventos relacionados à educação e informática nos municípios, estados e no país; o Ludus Social é um espaço onde está disponível o *Blog*, o *Facebook* e o *Twitter* do Portal Educacional Ludus. Trazem sempre conteúdos atuais, informações e notícias sobre o Portal; a ferramenta Professor Online é um ambiente de troca de informações on-line com um professor de cada área; o Ludus Tube é um espaço onde os alunos, professores ou escola poderão inserir vídeos de criação própria compartilhando com os demais usuários do Portal Ludus; a ferramenta Curiosidades é um espaço onde estão disponíveis inúmeras curiosidades científicas, bizarras, engraçadas, perguntas curiosas e assuntos de interesse geral; o Ludus Busca que auxilia a pesquisa escolar, possibilitando ao aluno o acesso a conteúdos das mais variadas áreas, a todo o conteúdo do Portal e a uma galeria de imagens, ilustrações e gravuras; o Ludus Estúdio é uma ferramenta onde o aluno pode criar um livro interativo inserindo cenários, personagens, objetos, animais e desenvolvendo textos relacionados ao mesmo com a possibilidade de salvar e enviar via e-mail; o Ludus Art é uma ferramenta de criação de convites, cartões, cartazes, entre outros com possibilidade de inserção de imagens disponíveis na própria ferramenta ou de fazer download de outras fontes, podendo salvar e imprimir; Construtor de Ambientes é um recurso de interface simples que possibilita ao aluno criar e representar espaços em linguagem cartográfica, com possibilidade de salvamento; o Paint é editor gráfico com recursos que permite aos alunos construírem desde simples desenhos até pequenos projetos de sua autoria, com salvamento e impressão; a ferramenta Releitura de Obras é uma ferramenta do Portal Educacional Ludus onde o aluno encontra a biografia e obras de vários artistas com a possibilidade de realizar a releitura das obras, salvar e enviar por e-mail; ferramenta Produção Textual com diversas páginas que contêm material diversificado com informações e atividades para auxiliar o aluno a desenvolver textos a partir de cenários pré-definidos e redações dissertativas, descritivas e narrativas com temas de livres onde o aluno pode praticar e assim dominar a arte da escrita; Avaliações é um espaço onde serão realizadas avaliações referentes a diversos conteúdos das mais variadas áreas; o Ludus NHC é uma ferramenta de apoio pedagógico que auxilia o professor no desenvolvimento de atividades e que possibilita

ao aluno a construção de cenários e textos em que ele próprio grava sua história; Jornal é onde os usuários poderão construir jornais com as opções de salvamento e impressão; o Blog das escolas é um ambiente disponibilizado para cada escola para a inserção de conteúdos atuais, notícias, vídeos, matérias e artigos interessantes; o Chat é um espaço virtual onde alunos e professores podem trocar mensagens instantâneas com outros alunos e instrutores da rede aprimorando a capacidade de raciocínio e agilidade na escrita; o Vídeo Conferência é uma ferramenta que oportuniza compartilhar informações, como recurso de pesquisa, em tempo real e formação continuada e o Fórum do Portal Educacional Ludus que é um ambiente de discussão onde os alunos e professores podem debater e trocar informações sobre assuntos.

Vê-se que o Portal Ludus garante a prioridade ao ensino-aprendizado auxiliando alunos e professores neste processo, fornecendo desenvolvimento cultural, dinâmico, social com praticidade envolvendo aos níveis de ensino da escola.

## **5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

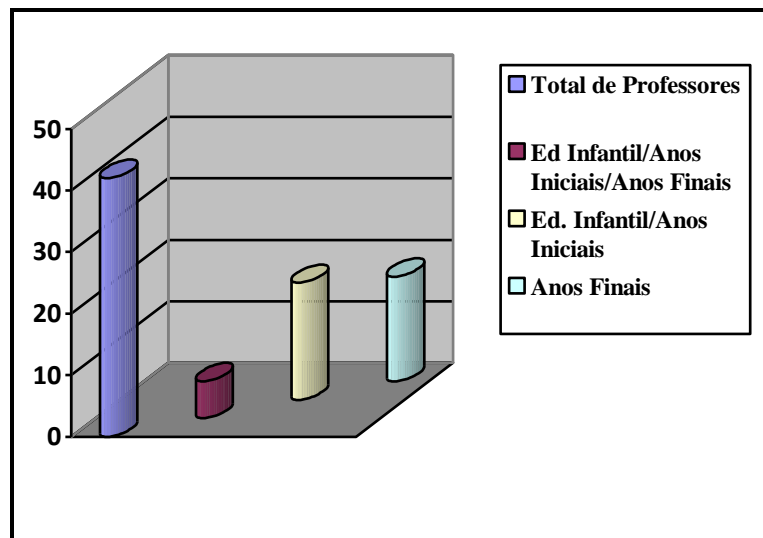
A metodologia empregada para realização deste estudo valeu-se de instrumentos de pesquisas qualitativas tendo-se como sujeitos participantes da pesquisa os professores da escola nos turnos manhã e tarde. A pesquisa valeu-se de questionário onde foi feito um questionamento sobre a importância do lúdico e do Portal Ludus para o processo ensino aprendizagem e pesquisas bibliográficas, objetivando o embasamento teórico de Sigmund Freud (1859-1939), Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934) e Jean Piaget (1896-1980) em discussões condicionadas a conceituação dos principais termos empregados na pesquisa, compreendidos a partir da visão dos autores que se destacam nos estudos concernentes ao lúdico. No instrumento de pesquisa, o intuito da pesquisa foi saber quantos professores atuam em cada turma, quantos efetivamente utilizam o laboratório de informática e acessam ao Portal Ludus, que importância e necessidade os professores sentem em usar os jogos ao aplicar os conteúdos utilizando o portal.

### **5.1 Análise da pesquisa**

Ao implantar o Portal Ludus no laboratório de informática a secretária de educação apostou numa melhor qualidade na aprendizagem, por ser um portal que possui ferramentas para auxiliar os professores em sua prática pedagógica. No decorrer deste capítulo será apresentado à análise da pesquisa envolvendo os professores que atuam nas áreas da educação infantil, dos anos iniciais e dos anos finais que conta o total de quarenta e dois professores sendo professores titulares, apoio pedagógico, laboratório de aprendizagem (LA), projeto (P2) e laboratório de informática (Labin), onde mesmo professores atuam em diferentes áreas e turmas. Como melhor forma de organização do ambiente escolar e que não haja “janelas” (professores fora de sala de aula) na escola alguns atuam em áreas e turmas diferentes.

Tendo o total de 42 professores entrevistados, sendo seis professores que atendem os alunos do pré/anos iniciais e Anos Finais, dezenove que atendem somente a ed.infantil e anos iniciais e dezessete atendem somente os anos finais (Gráfico 5.1).

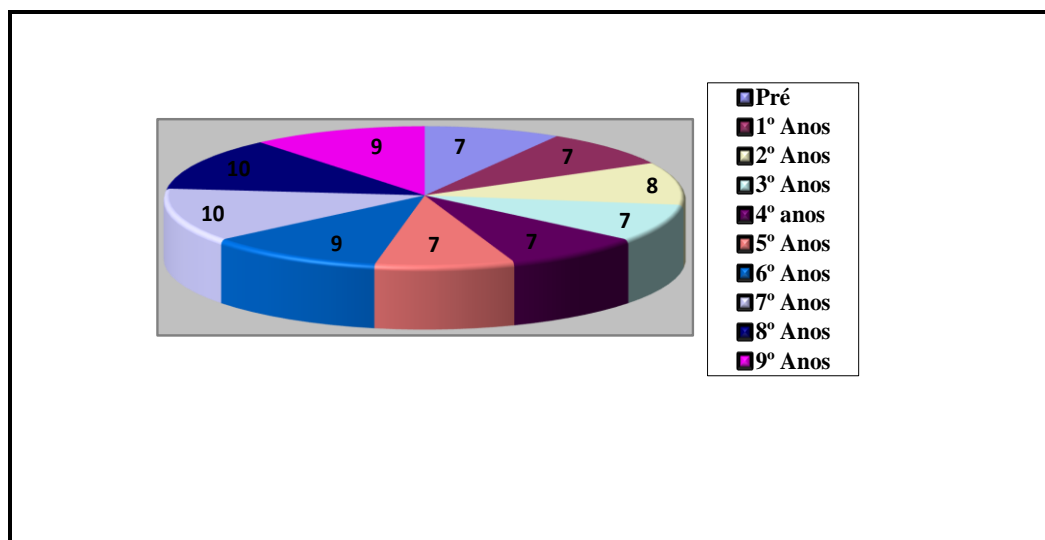
Gráfico 5.1 - Atuação dos Professores da Educação Infantil/Anos Iniciais e Anos Finais.



Fonte: Marques (2015)

Números de professores que atendem cada turma da Educação Infantil, anos iniciais e anos finais Sendo titulares, projetos, labin, apoio (Gráfico 5.2).

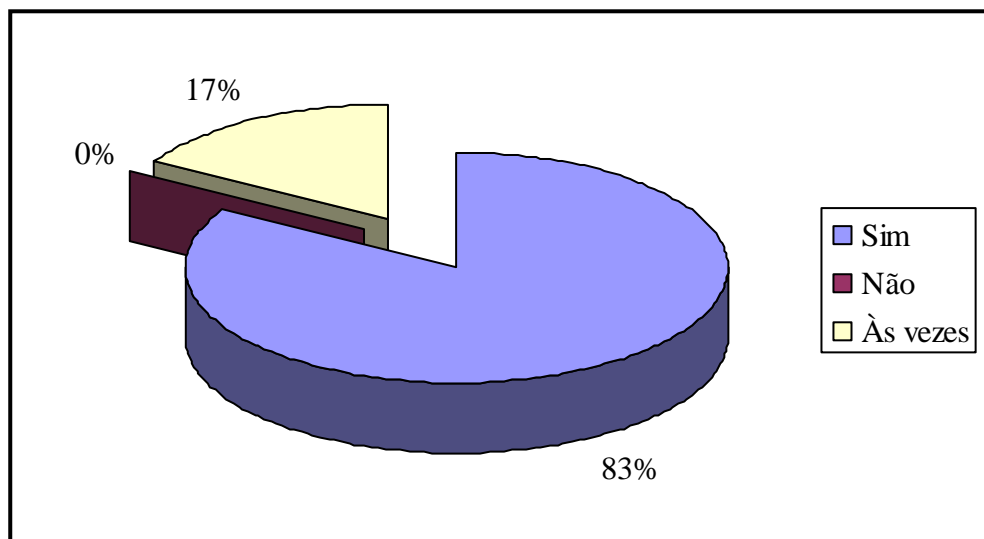
Gráfico 5.2 - Número de Professores em cada área



Fonte: Marques (2015)

Ao questionar os professores sobre a importância do lúdico vê-se que de 100% professores 83% acreditam que o lúdico é de grande importância na aprendizagem, 17% acreditam que às vezes é importante, mas que alguns conteúdos não precisam de ludicidade para que os alunos aprendam (Gráfico 5.3).

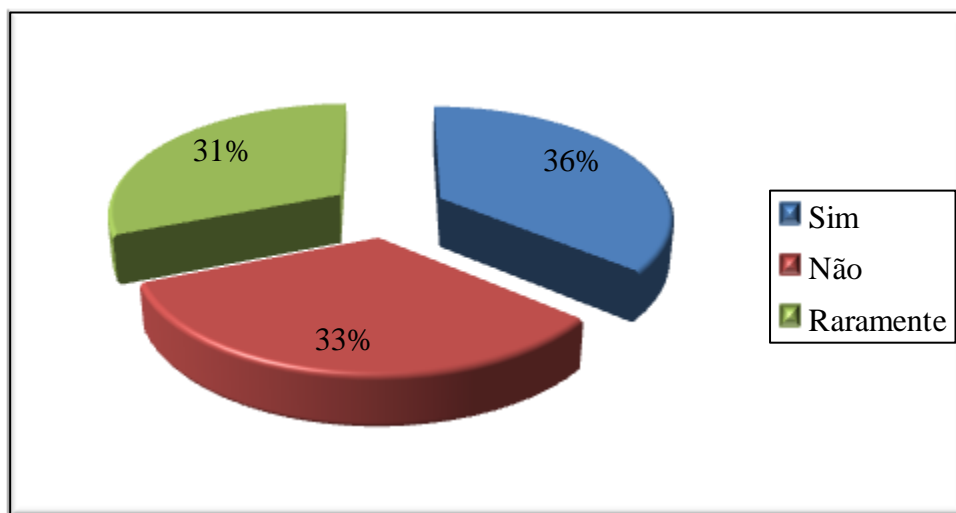
Gráfico 5.3 - A Importância do Lúdico na Aprendizagem.



Fonte: Marques (2015)

Quanto à periodicidade dos professores com suas turmas ao laboratório de informática a frequência dos professores com as turmas da educação infantil, anos iniciais e anos finais 41% frequentemente ao Labin, 7% responderam que frequentam mensalmente, 19% dos questionados disseram que raramente e 33% responderam que nunca frequentaram o laboratório de informática (Gráfico 5.4).

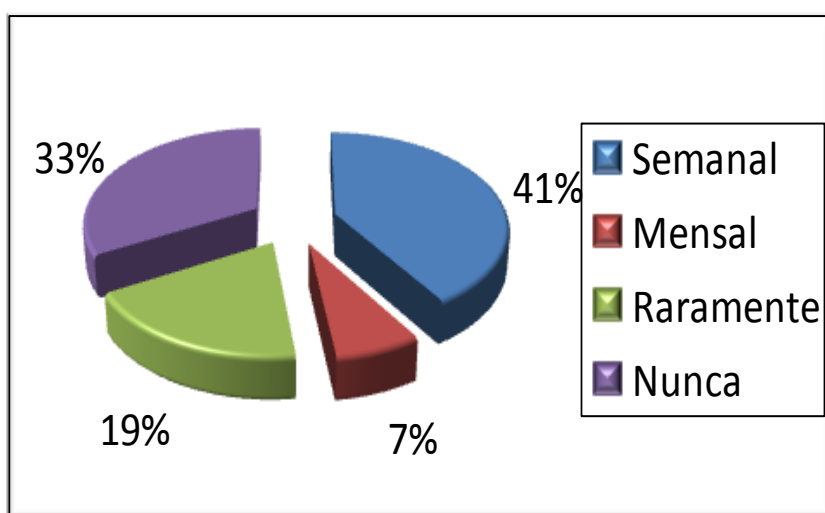
Gráfico 5.4 – Frequencia ao laboratório de informática



Fonte: Marques (2015)

Os professores que frequentam o laboratório com suas turmas responderam ao questionamento ao uso do Portal Ludus com prática pedagógica nas aulas (Gráfico 5.5).

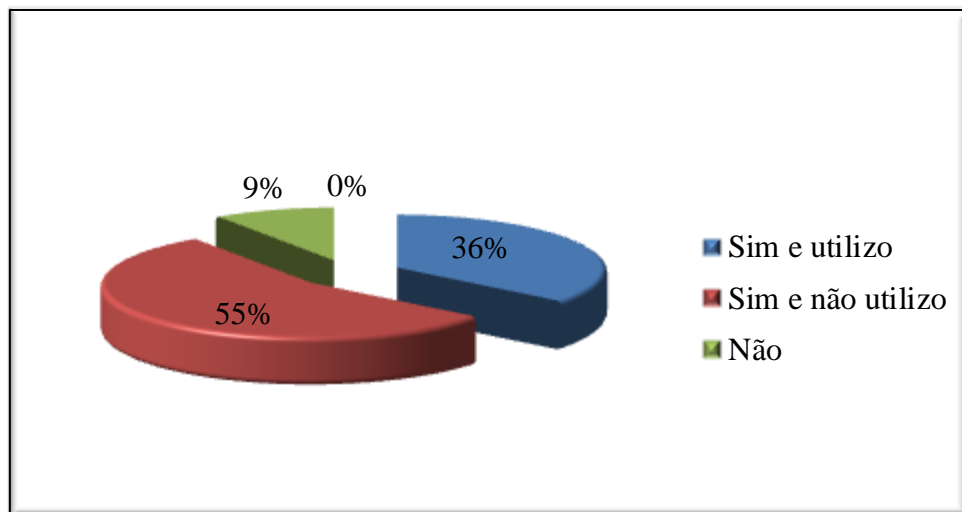
Gráfico 5.5 – Portal Ludus como prática pedagógica



Fonte: Marques (2015)

Ao questionar os professores sobre o conhecimento do Portal Ludus na elaboração de conteúdos e atividades específicas na área que atua. 36% dos questionado responderam que tenha este conhecimento e que utiliza solicitando ao portal Ludus conteúdos e jogos como meio de facilitar a aprendizagem do seu alunado, 55% afirmaram que têm o conhecimento, mas não utiliza e 9 % questionados responderam que não e desconhecia esta possibilidade (Gráfico 5.6).

Gráfico 5.6 - Portal Ludus na elaboração dos conteúdos específicos para cada área



Fonte: Marques (2015)

Sendo a empresa Lema Sistemas de Computador LTDA dona do portal com a missão de assessorar e destaca-se por sua qualidade e atendimento faz-se importante o questionamento aos professores se eles consideram o portal um ambiente de aprendizagem aliado ao entretenimento.

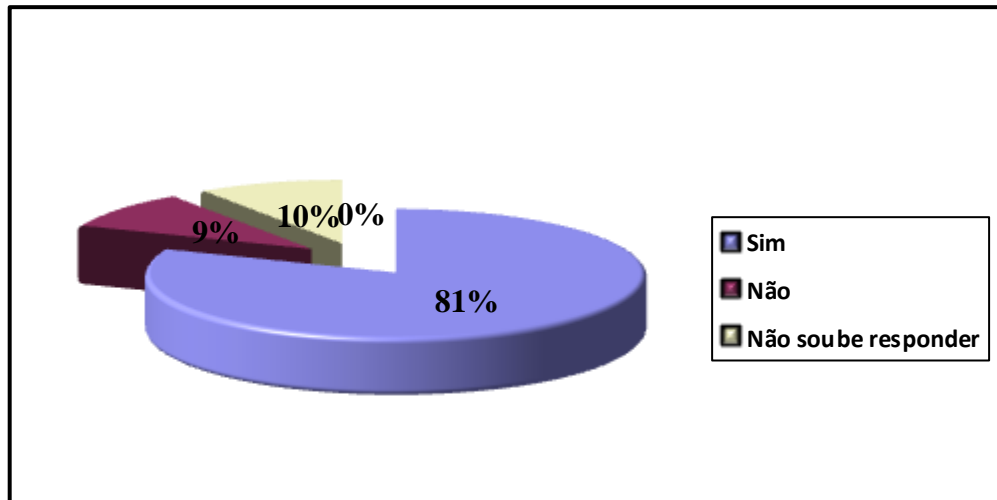
Segundo afirma em seu Portal:

Oferecer aos clientes um serviço de criação e assessoria em tecnologia de informação, que prime pela valorização dos serviços prestados e pela qualidade e agilidade no atendimento, visando a superar a expectativa dos clientes e parceiros com garantia de perpetuação da empresa (PORTAL LUDUS, 2015).

Ao quesito consideram que o portal propicia um ambiente de aprendizagem aliado ao entretenimento vê-se que 81% responderam que sim 9% discordaram e responderam que não considera um ambiente de aprendizado agregado ao entretenimento e 10% não souberam responder (Gráfico 5.7).



Gáfico 5.7 - Portal Ludus ambiente de aprendizagem aliado ao entretenimento



Fonte: Marques (2015)

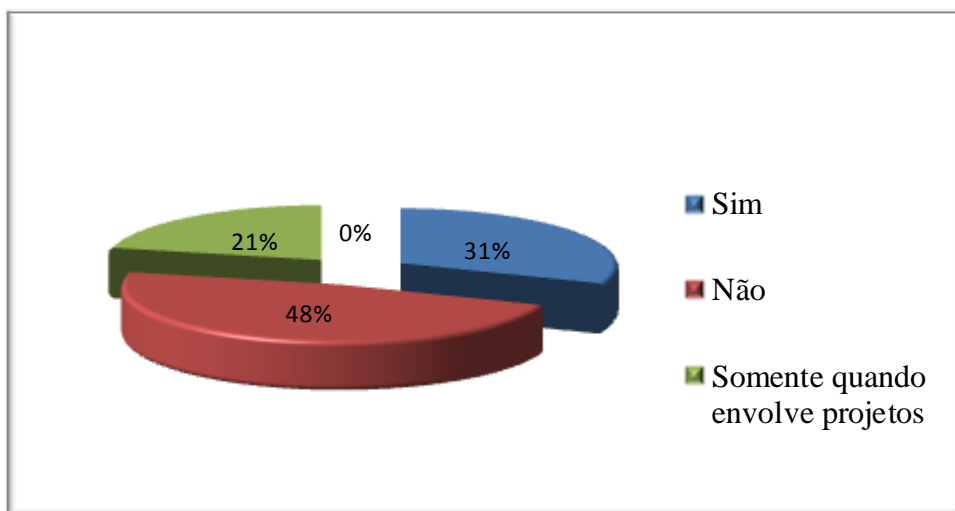
O professor ao planejar sua aula juntamente com o laboratorista foge do convencionalismo tradicional tornando com isso suas aulas mais atrativas para seu alunado. A tecnologia quando usada adequadamente torna-se um meio facilitador e motivador na aprendizagem.

Segundo Sancho (1998):

Se concebermos a tecnologia como conjunto de conhecimentos que permite a nossa intervenção no mundo, como o conjunto de ferramentas físicas ou instrumentos, psíquicas ou simbólicas, e sociais ou organizadoras, estamos nos referindo a um “saber fazer” que bebe das fontes da experiência, da tradição, da reflexão sobre a prática e das contribuições das diferentes áreas do conhecimento. Um saber fazer que, se não quiser ser mecanicista e rotineiro, deve levar em consideração as contribuições dos diferentes âmbitos científicos, construindo-se, por sua vez, em frente de novo conhecimento (1998, p. 17).

Ao questionar os professores sobre o planejar com a laboratorista 31% responderam sim, faz o planejamento com a laboratorista 48% responderam não, quem faz o planejamento das aulas para o laboratório de informática é a professora responsável pelo laboratório e 21% dos questionados responderam que planejam com a laboratorista quando existe um projeto em comum com a informática (Gráfico 5.8).

Gráfico 5.8 - Planejamento das aulas no laboratório de informática



Fonte: Marques (2015)

## 6 CONCLUSÃO

Tendo-se o Portal Ludus como foco principal do questionamento procurou-se aqui, através de pesquisa de campo e um breve levantamento teórico mostrarem que o lúdico, através das décadas teve uma grande modificação assim como a infância que ao passar dos tempos com a revolução industrial passou a ter um olhar mais voltado para a criança, que deixou de ser criança-adulta e passou a ser criança-aluno. Neste referencial teórico há o pensamento de vários teóricos sobre o lúdico e conclui-se que todos eles têm uma mesma visão do lúdico, sendo que ele contribuiu para o desenvolvimento cultural, afetivo, motor e cognitivo. Com o tempo, houve uma modificação nesta ludicidade, pois com o surgimento dos jogos computadorizados o ludico possibilitou uma aprendizagem motivadora e hoje são utilizados pelas nossas crianças por serem atrativos.

O lúdico não é uma mera brincadeira, pois ele está além das nossas casas e ultrapassa a ideia de ser um simples jogo nas escolas isto porque ajudam no processo ensino-aprendizagem. Portanto, deve-se deixar de lado o pensamento de que o jogar é uma simples brincadeira, visto que essa atividade vai além, pois o lúdico é algo sério.

Cabe aos educadores terem um olhar mais clínico, buscando subsídios necessários para acompanhar as mudanças e transformações do alunado, para assim conseguir fazer com que um simples jogo transforme-se em um grande aliado para ajudar crianças com dificuldades. Por isso se faz importante o papel do professor como mediador na escolha de um software que irá o auxiliar nesta aprendizagem, para dar este aparato ao aluno que muitas vezes não sabe qual é o melhor jogo será melhor como instrumento na sua aprendizagem. Portanto o professor deve estar preparado e instruído para ter aquele olhar diferenciado na hora que escolher o jogo que facilitará a aprendizagem e auxiliará na dificuldade de cada aluno. Sabe-se que as escolas estão superlotadas, com problemas e os professores precisam sanar as deficiências que surgem e pouco entendem deste recurso.

O professor deve resgatar o lúdico tentando trazer estas crianças para dentro da escola, pois o lúdico é como vimos um instrumento facilitador da aprendizagem, mudando também aquela visão de escola tradicional, onde somente havia classe em frente de classe e alunos copiando atividades de uma lousa em seus cadernos, pois a escola é fundamental no processo organizacional-social e não se trata de defini-la dentro de perspectiva redentora, como exclusiva, promotora de mudanças. A partir dessa nova perspectiva, a escola passa a ser vista como transformadora, um ambiente capaz de realmente ajudar seus alunos.

Infelizmente, ainda nota-se que a escola também exclui, pois existem profissionais que se sentem “obrigados” a repassar conhecimentos de forma lúdica, os quais julgam que não são importantes no processo ensino aprendizagem, esquecendo muitas vezes que a relação lúdico aprendizagem é um dos fatores primordial para que os alunos enxerguem, na escola, uma possibilidade de mudança.

A cada ano as tecnologias buscam o espaço que realmente lhe cabe, dando passos em busca de reconhecimento enquanto facilitadora da aprendizagem, mas que isso ocorra, mais rapidamente cabe aos professores especialmente os que atuam nos laboratórios de informática observar, criarem hipóteses, refletirem teorias e práticas, justificarem de maneira adequada os objetivos alcançados, porque só com dados se pode contra-argumentar.

Sabe-se que não são somente o uso do laboratório de informática e o Portal Ludus necessários para sanar as dificuldades no ensino, mas é um grande “aliado” do professor para ajudar o seu aluno no processo de aprendizagem. E esta pesquisa surgiu para que fossem verificados quais as maiores dificuldades dos professores ao uso desta tecnologia que se faz tão acessível para seu planejamento didático e a partir deste levantamento a pesquisadora buscará subterfúgios buscando argumentos que faça os professores resistentes e céticos ao lúdico como aprendizagem, dando a possibilidade aos que não tem conhecimento ao Portal Ludus acessar todas as ferramentas que possam ser usadas em duas práticas pedagógicas.

## REFERÊNCIAS

ABT, CLARK C. **Jogos Simulados: Estratégias e tomada de decisão**. Rio de Janeiro: Livraria Jose Olympio Editora, 1974.

ALLIGRIA BRINQUEDOS. Disponível em: <[http:// www.alligra.com.br/curiosidade.html](http://www.alligra.com.br/curiosidade.html)>. Acesso em: 24 de abril de 2015.

ANJOS JÚNIOR, Josué Rodrigues dos. **Brinquedoteca**. Programa de Educação Continuada, promovido pelo Portal Educação e Sites Associados (Empresa associada à ABED, 2008).

\_\_\_\_\_. **O brincar e o aprender na educação infantil**. Programa de Educação Continuada, promovido pelo Portal Educação e Sites Associados (Empresa associada a ABED), 2008.

BENJAMIM, Walter. **Reflexão Sobre a Criança: o brinquedo e a educação**. 3ªed. São Paulo: Livraria Duas Cidades Editora 34 Ltda., 2007.

BOSSA, Nadia; OLIVEIRA Vera Barros de (Orgs). **Avaliação Psicopedagógica da Criança de Sete a Onze Anos**. 16ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

\_\_\_\_\_. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRASIL, Ministério de Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**/Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental-Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume I.

CLUA, Esteban Walter Gonzales; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. ICAD- IGames/VisionLab Departamento de Informática – PUC Rio. Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas. Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). <http://www2.ic.uff.br/~esteban/files/Desenvolvimento%20de%20jogos%203D.pdf>. Acesso em: 15 de abril de 2015.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1954.

DANTAS, H. **Brincar e trabalhar**. In: Kishimoto, T.M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thompson, 2002.

Declaração Universal dos Direitos das Crianças - **UNESCO**, 1959.

DINELLO, Raimundo. **Expressão Lúdica Criativa**. Uberaba: UNIUBE, 1997.

ELKONIN, Danill Borisovich. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Estatuto da Criança e do Adolescente (**ECA**). 1988.

FALKEMBACH Morgental; GILSE, A. **O Lúdico e os jogos educacionais**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na

Educação [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf). Acesso em: 10 de maio de 2015.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada**: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FROBEL, Augusto Guilherme. **A Educação do Homem**. São Paulo: UPF, 1912.

GARDENER, Howard. **A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

HAETINGER, Daniela; HAETINGER Max Gunther. **Jogos, recreação e lazer**. 2ª ed. Curitiba: IESDE: Brasil, 2006.

MATURAMA, Humberto; VERDEN-ZÖLLER, G. **Amar e Brincar**: fundamentos esquecidos dos humanos do patriarcado europeu à democracia. São Paulo: Paulas Athenas, 2004.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

PAULA, Ercília Maria de; MENDONÇA Fernando Wolff. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2006.

PASSERINO, Liliana Maria. **Avaliação de Jogos educativos computadorizados**. Universidade Luterana do Brasil, 1998. < <http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/>>. Acesso em: 10 de abril de 2015.

RAPPAPORT, Clara Regina; FIORI Wagner da Rocha; DAVIS Claudia. **Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: EPU, 1981.

**REVISTA** Brasileira de Educação Especial. Print version ISSN 1413- Rev. bras. educ. espec. v.19, n. 2, Marília Apr./June 2013.

RELATO DE PESQUISA. **Softwares educativos para alunos com Deficiência Intelectual**: estratégias utilizadas Educational software for students with Intellectual Disabilities: selected strategies. Ketilin Mayra Pedro; Miguel Claudio Moriel Chacon <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-65382013000200005](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382013000200005)>. Acesso em: 10 de maio de 2015.

RIBEIRO, M. **Menino brinca de boneca?** 2ª ed. São Paulo: Salamandra, 2001.

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e Linguagem**: psicologia e pedagogia. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

SANCHO, Juana M. (Org) **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: Artmed. 1998, p.17.

SMOSINSKI, Suellen. Jogos Eletrônicos podem auxiliar nos Estudos, mas não devem ser muito didáticos. Do UOL, São Paulo, 2006. <http://educacao.uol.com.br/noticias/2012/08/24/jogos-eletronicos-podem-auxiliar-nosestudos-mas-nao-devem-ser-muito-didaticos.htm> . Aceso em: 20 de abril de 2015.

SANTOS, Maria Aparecida dos. **O uso do computador na Educação Infantil**: Análise de Jogos Educacionais computadorizados; Porto Alegre, 2012. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Curso de Especialização em Mídias na Educação.

TAVARES, Roger. **Entrevista: Games na educação**: a batalha está começando! Universo ead. O seu informativo de educação à distância Senac, São Paulo, 2004. <<http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/setembro04/entrevista/entrevista.htm>>. Acesso em: 12 de maio de 2015.

TEIXEIRA, Adriano Canabarro; BRANDÃO, Edmilson Jorge. **Software educacional**: o difícil começo; Renote Revista Novas Tecnologias na Educação v.1, n. 1; fevereiro 2003.

## APÊNDICE A - Questionário

Você atua em que área

- Educação Infantil
- Ano Iniciais
- Anos Finais

Você atua em quais turmas abaixo

- Pré II  1º ANO  2º ANO  3º ANO  4º ANO  5º ANO  6º ANO  7º ANO  8º ANO
- 9º ANO

Você considera importante o lúdico na formação dos alunos

- Sim
- Não
- As vezes

Com que frequência sua turma utiliza o laboratório de informática

- Semanalmente
- Mensalmente
- Raramente
- Nunca Frequentou

Você já teve acesso no Portal Ludus

- Sim
- Não

Você tem conhecimento da possibilidade do Portal Ludus elaborar conteúdos e atividades específicas na área que atua.

- Sim, mas não utilizo
- Sim e utilizo
- Não



Você considera que o portal Ludus propicia um ambiente de aprendizagem aliado ao entretenimento

Sim

Não

Você planeja juntamente com o laboratorista suas aulas para o laboratório de informática.

Não

Sim

Somente quando projetos envolva os dois

## APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul**  
**Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**  
**Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu***

### TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O (A) pesquisador (a) Magali Pinto Marques aluno (a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do (a) Professor (a) Rafael Marimon Boucinha, realizará a investigação Importância do Laboratório de Informática e do Portal Ludus como Ferramentas de Aprendizagem, junto aos professores da escola x de Sapucaia do Sul no período de abril a junho de 2015. O objetivo desta pesquisa é compreender as conceituações do termo lúdico e a importância do laboratório de informática e do Portal Ludus para professores no processo ensino-aprendizagem.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados(s) a tomar parte da realização de responder ao questionário que foi enviado em mãos pela pesquisadora.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do (a) pesquisador (a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o (a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O (A) pesquisador (a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 84970873 ou por e-mail – magalimarques93@yahoo.com.br .

.....  
 Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU \_\_\_\_\_, inscrito sob o no. de R.G. \_\_\_\_\_,

Concordo em participar esta pesquisa.

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do (a) participante

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do (a) pesquisador (a)

Sapucaia do Sul, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.