

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
NÚCLEO DE ENSINO SUPERIOR DE MANICORÉ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

CLICIA DA SILVA CORREIA

**ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS NA REDE PÚBLICA DE
MANICORÉ-AM**

**MANICORÉ -AM
2019**

CLICIA DA SILVA CORREIA

**ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS NA REDE PÚBLICA DE
MANICORÉ-AM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas, como requisito obrigatório para obtenção do grau de licenciado em Ciências Biológicas.

ORIENTADOR(A): Esp. Rayane Delmondes do Nascimento Souza.

MANICORÉ -AM
2019

TERMO DE APROVAÇÃO

CLICIA DA SILVA CORREIA

ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS NA REDE PÚBLICA DE MANICORÉ-AM

Trabalho de Conclusão de curso apresentado à Universidade do Estado do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas.

Aprovado em 28 de agosto de 2019 pela Comissão Examinadora.

BANCA EXAMINADORA

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

DEDICATÓRIA

Dedico o presente trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial na minha vida, a minha mãe Cleomarina Moraes, ao meu pai Amauri Teixeira, familiares e amigos por sempre estarem ao meu lado, aos professores que durante a graduação me passaram ensinamentos valiosos que servirão de exemplo na minha vida pessoal e profissional, especialmente a minha orientadora Esp. Rayane Delmondes do Nascimento Souza.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por ter me dado a oportunidade de ingressar na Graduação e conseguir percorrer todo este processo de Universidade.

A minha família, que deu todo suporte durante a minha trajetória acadêmica. Agradeço todas as professoras em especial a minha orientadoras Esp. Rayane Delmondes do Nascimento Souza.

Sou grata os meus amigos Raimunda Paula Monteiro, Silvana Cavalcante, Benedito Albuquerque e Raimundo Lacerda que me ajudaram a chegar até onde estou.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

RESUMO

Os jogos proporcionam as crianças e adolescentes um leque de possibilidades, podendo desenvolver o poder de investigação, criatividade e de inventar novas maneiras de descobrir o mundo e até redescobrir o que já sabem. Diante desta perspectiva, esta pesquisa buscou desenvolver atividades lúdicas como estratégias para o ensino e aprendizagem de na disciplina de Ciências. As atividades aconteceram na Escola Municipal Padre Sebastião, em duas turmas do sétimo ano do ensino médio. Foram utilizados questionários para verificar o uso deste método de ensino por parte dos professores e foi determinado que os mesmo não faziam uso da ludicidade como estratégia de ensino. Quanto aos alunos, a turma que teve atividades lúdicas melhora de 20% em relação a teste inicial dos conhecimentos prévios acerca do assunto. Após as aulas com o uso da ludicidade, foi possível verificar que este método possui eficácia para o ensino de Ciências Naturais.

Palavras-chave: Ludicidade, ensino de Ciências, jogos

ABSTRACT

Games provide children and adolescents with a range of possibilities, and they can develop the power of research, creativity and invent new ways to discover the world and even rediscover what they already know. Given this perspective, this research sought to develop playful activities as strategies for teaching and learning in the science discipline. The activities took place at Padre Sebastião Municipal School, in two classes of the seventh year of high school. Questionnaires were used to verify the teachers' use of this teaching method and it was determined that they did not use playfulness as a teaching strategy. As for students, the class that had fun activities improved by 20% compared to the initial test of previous knowledge about the subject. After the lessons with the use of playfulness, it was possible to verify that this method has effectiveness for the teaching of Natural Sciences

Key words: Playfulness, science teaching, games

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
2 OBJETIVOS	12
2.1 Objetivo Geral	12
2.2 Objetivo Específicos	12
3.1 Ludicidade.....	12
3.2 O Ensino de Ciências Naturais e a Ludicidade	13
3.3 O Lúdico na Aprendizagem e o Papel do Professor	14
4 MATERIAL E MÉTODOS	16
4.1 Área de estudo.....	16
4.2 Procedimentos metodológicos	17
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	18
6.1. Questionário do professor	19
6.2. Alunos	22
CONCLUSÃO	27
REFERÊNCIAS	28
ANEXOS	Erro! Indicador não definido.
APÊNDICES	30

INTRODUÇÃO

Os jogos proporcionam as crianças e adolescentes um leque de possibilidades, podendo desenvolver o poder de investigação, criatividade e de inventar novas maneiras de descobrir o mundo e até redescobrir o que já sabem. Os jogos contribuem para interação dos indivíduos, fazendo com que participem de atividades em conjunto e saibam conviver em sociedade, além de ensinar a enfrentar obstáculos através de ganhar ou perder.

A ludicidade possui papel fundamental e essencial desde as primeiras fases da aprendizagem até o final da vida escolar, do ensino infantil ao ensino médio. Os jogos didáticos para crianças proporcionam alegria, interação e aprendizagem, além de proporcionar o desenvolvimento de várias habilidades. Estas atividades lúdicas, ao serem trabalhadas na sala de aula com adolescentes, proporcionam um maior interesse, interação e vontade de aprender. Neste contexto, a ludicidade como estratégia pedagógica, contribui para formação de jovens críticos, seres pensantes que constroem seus conhecimentos através de experimentos, jogos e brincadeiras de caráter pedagógico.

As brincadeiras desenvolvem diferentes aspectos de crianças e jovens e é importante levar em consideração que o lúdico dentro das aulas de Ciências tornam as aulas mais atrativas e dinâmicas e isso tem o intuito de aprimorar o conhecimento e despertar novas habilidades dos alunos, ou seja, o professor que usa o lúdico em suas aulas ganha um aliado para melhorar o ensino na referida disciplina.

A ludicidade como estratégia no ensino ciências tem papel fundamental para o desenvolvimento dos alunos, mesmo sabendo que ainda atualmente o método tradicional com uso do livro didático ainda está muito presente no cotidiano dos alunos na sala de aula.

O uso desta metodologia de ensino proporciona aos alunos desenvolver seus conhecimentos teóricos, levando o que aprenderam na teoria para o mundo real através de jogos, brincadeiras e atividades práticas que proporcionam ao aluno o desenvolvimento e visualização de tudo que foi aprendido com o professor. Desta forma o aluno se torna um ser pensante que vai em busca do conhecimento, desenvolvendo assim várias habilidades, tanto motoras como intelectuais. O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois,

através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

Com o passar dos anos o trabalho em sala de aula vem mudando, saindo do método tradicional de ensino e ultrapassando as barreiras da sala de aula, indo para o pátio da escola, laboratório de ciências ou onde os professores desenvolvam instrumentos e materiais para que os alunos possam pôr em prática o conhecimento através de jogos, brincadeiras e aulas práticas.

Para que as atividades lúdicas possam ser utilizadas em sala de aula os professores devem aprimorar-se cada vez mais e estar preparados para dar suporte ao aluno, pois só assim o ensino irá transcender de maneira satisfatória. É necessário na vida docente, que o educador estabeleça relação entre o conteúdo a ser transmitido ao aluno com estratégias que despertem a sua criatividade e a sua capacidade de pensar, refletir e facilitar o entendimento sobre o conteúdo através do lúdico mostrando que a sala de aula pode ser um local divertido. A atividade lúdica é capaz de facilitar a assimilação dos conhecimentos transferidos pelo professor em algo mais sólido para o aluno, despertando a motivação e a criatividade dos alunos (MIRANDA, 2002).

Muitos professores têm dificuldade de contextualizar os conteúdos para uma melhor compreensão dos alunos, em virtude que os assuntos na disciplina de Ciências são geralmente complexos e requer métodos para facilitar o entendimento dos alunos. Portanto, a ludicidade é um meio facilitador da aprendizagem. Materiais didáticos de apoio são fundamentais para o processo de aprendizagem, principalmente aqueles que possuem a ludicidade em seu âmago, como modelos biológicos, estruturas tridimensionais etc. (ORLANDO et al, 2009).

Mesmo com as dificuldades enfrentadas pelos professores, o ambiente escolar deve promover o lúdico, pois ele acarreta reflexos positivos para a aprendizagem. Com o lúdico torna-se possível estimular crianças e jovens a aprender de maneira significativa e eficaz o ensino de Ciências.

Para que o lúdico contribua no processo de construção do conhecimento dos alunos é necessário que os professores estabeleçam objetivos para que os jogos e brincadeiras tenham caráter pedagógico e possam desenvolver o intelecto e interação

professor-aluno. Os jogos e métodos lúdicos usados pelos professores em sala de aula são importantes ferramentas de trabalho, mas estes métodos não são usados na maioria das salas de aula o que dificulta no aprendizado dos alunos.

A dificuldade enfrentada pelos discentes durante toda vida acadêmica do ensino fundamental ao médio em relação aos conceitos de ciências e biologia, mostra que as dificuldades estão relacionadas as questões didático-metodológicas, bem como a falta de capacitação de alguns professores na área. Estes fatores prejudicam a forma que os alunos recebem as informações, que em sua maioria são realizadas por métodos tradicionais, monótonos e que não despertam interesse e nem uma boa compreensão, e com isso interferem no processo de aprendizagem dos alunos.

Portanto esta pesquisa tem como objetivo principal mostrar a importância da ludicidade como facilitadora da aprendizagem e verificar o desenvolvimento dos alunos através da inclusão desta prática dentro da sala de aula, além de mostrar ao professor como o uso das atividades lúdicas no cotidiano escolar dos alunos pode promover um melhor resultado no que diz respeito ao ensino aprendizagem dos alunos.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

- Desenvolver atividades lúdicas como estratégias para o ensino e aprendizagem de na disciplina de Ciências.

2.2 Objetivo Específicos

- Identificar o uso de atividades lúdicas nas aulas de Ciências Naturais;
- Registrar os conhecimentos prévios das turmas referente ao tema da aula;
- Realizar atividade lúdica como método de ensino;
- Verificar a aprendizagem apresentada pelos alunos quando utilizada a ludicidade.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Ludicidade

A palavra “Ludicidade” tem sua origem na palavra “*ludus*”, que vem do Latim e quer dizer “Jogo”. O sentido da palavra ludicidade em sua origem remete apenas ato de brincar, entretanto o sentido de ludicidade deve ser percebido de forma mais complexa e ampla abrangendo que o lúdico não é apenas uma atividade humana mais sim tem o poder de levar o aprendizado significativo a quem o usa como instrumento. Segundo a tipologia da palavra, lúdico é relativo a jogo, brinquedo (Houaiss, 2011).

O ato de brincar já faz parte da humanidade a muitos anos, mais nem sempre essa prática teve caráter pedagógico.

Brincando, aprenderá o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permite alcançar a meta a que se destinarem. (PLATÃO *apud* SILVEIRA, 1998, p.41).

Foi na antiga Grécia que surgiram as primeiras análises sobre a importância do brinquedo na educação, onde foi atrelado a ideia de ensinar através do prazer. Platão

e Aristóteles foram os primeiros autores a abordar a importância de se aprender brincando.

Segundo Almeida (2003, p.19) Platão afirmava “que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos...” Platão propôs uma prática lúdica no ensino de matemática, e afirmava que essa prática deveria ser introduzida, desde o início da vida escolar, que desta forma esses atrativos em forma de jogo na aplicação dos conteúdos, tornassem-se prazerosos de aprender.

A partir do século XVI, os jesuítas, voltaram a aplicar e ensinar os jogos nos colégios jesuítas, de acordo com Almeida (2003). Os jogos passam a ser incorporados ao ensino. Como passar do tempo, no século XX, surge a psicologia infantil, trazendo consigo a importância de brincar nas primeiras fases do desenvolvimento do infantil. O ato de usar os jogos e brincadeiras é tido como ponto forte para o desenvolvimento e aprendizado das crianças.

3.2 O Ensino de Ciências Naturais e a Ludicidade

Ensinar Ciências não é apenas apresentar conteúdo de um livro didático, escrever em um quadro, ou ler um slide, mas além disto, ensinar Ciências nas series iniciais é essencial para compreensão dos alunos sobre o mundo e auxilia o mesmo a constituir relações sobre os conceitos científicos.

Rosito (2008, p. 195) “tem sempre considerado a utilização de atividades experimentais, na sala de aula ou no laboratório, como essencial para a aprendizagem científica”.

Soares (2012, p.1) O ensino de ciências não se limita apenas a transmissão de informações ou apresentar somente um caminho, e sim ajudar o aluno a tomar consciência de sim mesmo, dos outros e da sociedade. “É mostrar diversos meios para que ele possa designar entre caminhos, o que for mais compatível com sua percepção de mundo, seus valores, e com as adversidades que irá se deparar ao longo da vida (OLIVEIRA, 1999).

O saber científico deve ser proposto através de aulas práticas e atividades lúdicas, percebendo que os alunos são construtores de seus conhecimentos e que através destas atividades os saberes científicos serão mais bem compreendidos.

A experimentação das atividades lúdicas na sala de aula no ensino de ciências é de fundamental importância e, portanto, atrai a atenção do aluno, mas este ensino deve ser aliado aos saberes teóricos já transmitidos pelo professor, coligando assim as duas propostas de ensino. Rosito (2008, p.197). As atividades experimentais realizadas, não devem ser desvinculadas das aulas teóricas, das discussões em grupo e de outras formas e aprender no ensino de ciências. O que foi apresentado em aula e obtido no laboratório precisa ser algo que se complementa para o aprendizado do aluno.

O ensino de ciências naturais é relativamente novo no ensino fundamental, o mesmo era ofertado apenas nos dois últimos anos do ensino ginásio, onde o ensino era repassado de maneira muito tradicional com apenas o uso do livro didático e lousa. Segundo os (PCNs1998):

Até a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1961, ministravam-se aulas de Ciências Naturais apenas nas duas últimas séries do antigo curso ginásial. Essa lei estendeu a obrigatoriedade do ensino da disciplina a todas as séries ginásiais, mas apenas a partir de 1971, com a Lei no 5.692, Ciências passou a ter caráter obrigatório nas oito séries do primeiro grau.

Ao longo dos anos o ensino de ciências vem mudando de forma significativa com a inclusão do lúdico em sua abordagem pedagógica. Campos, Bortoloto e Felício (2008) enfatizam que o lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico.

3.3 O Lúdico na Aprendizagem e o Papel do Professor

O lúdico deve ser utilizado como uma ferramenta diferenciada de ensinar, ajudando a desenvolver e estimular a aprendizagem do indivíduo, despertando o interesse do aluno de uma forma mais dinâmica, ampliando seus conhecimentos e desenvolvendo capacidades que são de fundamental importância para sua vida acadêmica.

A ludicidade facilita o desempenho do indivíduo, a compreensão como por exemplo, durante uma aula em que o professor esteja aplicando uma brincadeira

relacionada a algum assunto de Ciências, o estudante fica mais atento, se envolve mais e conseqüentemente aprende com mais facilidade.

Por meio do jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos), à afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação para estreitar laços de amizade e afetividade), à socialização (simulação de vida em grupo), à motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e à criatividade. (GUIMARÃES, 2009, p. 18).

Ainda dentro desta discussão, torna-se válido apontar para a necessidade de compreensão por parte do professor que os alunos não devem ser comparados a tabulas rasas, uma vez que todos são sujeitos capazes de adquirir conhecimento ao receberem estímulos que despertam a vontade de aprender (PEREIRA, 2012).

Nessa perspectiva, vale dizer que a escola precisa estar preparada para inserir em seu contexto essa nova visão do que se traduz enquanto ensino e aprendizagem. Uma vez que, permitir que os professores levem para as salas de aula jogos e brincadeiras sem que haja planejamento e foco, a ludicidade até então discutida perde novamente o seu sentido.

O papel do professor é aliar a teoria à prática lúdica entendendo que o ensino não vem somente através das aulas no livro didático, aulas repetitivas que vislumbram o método decorativo do conteúdo. O professor nesse contexto deve ser o incentivador da construção dos conhecimentos próprios dos alunos, é ele quem deve abrir as portas e incentivar os alunos a serem críticos. Mas nem sempre isso acontece em sala de aula.

As aulas teóricas são importantes para aprimorar o saber, no entanto somente teoria não garante aprendizagem. A prática é a melhor maneira de fazer essa ligação de conhecimento. Muitas vezes no ambiente escolar os professores só apresentam aos seus alunos teorias, aulas chatas e cansativas e depois afirmam que seus alunos são desinteressados e sem motivação, mas como ir para escola motivado se o professor não garante isso aos alunos (PEREIRA, 2012, p.9).

Segundo os (PCN's, p.20) "O ensino de Ciências Naturais passou a ser dar condições para o aluno vivenciar o que se denominava método científico, ou seja, a partir de observações, levantar hipóteses, testá-las, refutá-las e abandoná-las quando fosse o caso, trabalhando de forma a redescobrir conhecimentos".

Os jogos lúdicos nesse contexto seriam uma forma de observação e de fazer os alunos descobrirem o mundo, de construírem seus conceitos a respeito de ciências,

levando-os a investigar e levantar hipóteses, sendo o papel dos professores de fundamental importância pois serão eles que irão levar ao ambiente escolar os jogos, não somente usando os métodos tradicionais que em sua maioria são abordados na sala de aula.

4 MATERIAL E MÉTODOS

4.1 Área de estudo



Figura 1 – Escola de realização do projeto- Padre Sebastião.

A escola Padre Sebastião, está situada na Rua São Vicente,s/n° - Bairro do manicorezinho, na cidade de Manicoré, Amazonas e foi fundada no dia 15 de março de 1992, recebeu o nome de “ Escola Municipal do Bairro do Manicorezinho”. A partir do dia 04 de abril de 1998, a referida escola passou a chamar-se Escola Minicipal Padre Sebastião Assis de Carvalho, em homenagem ao Padre que prestou relevantes trabalhos na Paróquia de Manicoré e nas comunidades, neste ano assume como gestora a Professora Olga da Silva Rocha.

A estrutura física da escola possui 31,65m x 14,00m , tendo uma área total de aproximadamente 1.750,00m² tem seu prédio construído em alvenaria composto de 06 (seis) salas de aula, 01 (um) diretoria, 01 (um) secretaria, 01 (um) depósito, 01 (um) contina.

No ano de 2018 o quadro de professores conta com 28 professores, tendo 328 alunos matriculados nos turnos Matutino e Vespertino e Noturno.

4.2 Procedimentos metodológicos

O conhecimento é algo que está em constante construção e a pesquisa é uma importante estratégia para mudança de um determinado conhecimento. Segundo Gil (2010), a pesquisa é o processo formal e sistemático de desenvolvimento para problemas mediante procedimentos científicos. Assim desta maneira a pesquisa é essencial para que o conhecimento seja adquirido de maneira significativa e efetiva. Segundo Gil (2010, p. 8), o método de pesquisa pode ser definido como “o caminho para se chegar a determinado fim e o método científico como conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”. Essa pesquisa baseia-se na coleta de dados de professores e alunos de uma escola de ensino fundamental, por isso foi escolhido o método de pesquisa qualitativo tendo uma interpretação mais subjetiva dos dados coletados, num processo de construção e produção de ideias, que esteve presente durante a realização da pesquisa.

Para coleta de dados foi realizado levantamento bibliográfico e estudo de campo. De acordo com Lima (2004, p.38), a pesquisa bibliográfica é “a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informações escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”. Por tanto a pesquisa bibliográfica tem intenção de promover aprofundamento teórico e base para análise dos dados.

Por pesquisa de campo, entende-se a interação com a realidade, onde busca-se a compreensão dos fatos da investigação (LIMA, 2004). Assim a pesquisa de campo se dá através de questionários com perguntas abertas e fechadas para obtenção de dados qualitativos.

A pesquisa foi realizada em novembro de 2018, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Sebastião, no bairro Manicorezinho em Manicoré, e foi direcionada aos alunos de duas turmas do 7º ano do Ensino Fundamental II, sendo uma favorecida por atividades lúdicas (turma experimental) e outra submetida apenas à aplicação de aula com livro didático (turma controle).

Público-alvo da pesquisa também foram os professores de ciências que atuam nas turmas avaliadas, onde inicialmente foi aplicado um questionário contendo perguntas abertas e fechadas a fim de identificar o uso de atividades lúdicas na sala de aula. O questionário continha perguntas para detectar os conhecimentos do professor acerca do assunto, se ele utiliza atividades lúdicas na sala de aula, as

dificuldades enfrentadas por ele, é qual desempenho dos alunos com uso desta estratégia de ensino (Apêndice A). Participaram da pesquisa 31 adolescentes de ambos os sexos na faixa etária entre 12 e 15 anos, estudantes de Educação Fundamental.

Com ambas as turmas ocorreu a apresentação da pesquisa e conversas informais sobre o que seria realizados com os alunos. No segundo momento mediante escolha do tema das aulas, foi elaborado um questionário Pré-teste, para aplicação nas turmas do 7º ano A e B da escola. Conforme Castro (2004) é preciso considerar os conhecimentos prévios dos estudantes para desenvolver estratégias que façam com que esses conhecimentos sirvam de contraponto para o diálogo que vai ser estabelecido em sala, rumo à construção de conceitos científicos. Portanto, primeiramente, foi aplicado o questionário pré-teste para ambas as turmas, sem que os alunos tivessem tido contato com o assunto da aula, com a finalidade de registrar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema da aula. Após a aplicação do questionário inicial foram ministradas aulas para ambas as turmas, uma usando recursos tecnológicos e atividades lúdicas e a outra tendo auxílio apenas do livro didático. Ao final, o questionário foi aplicado novamente com a finalidade de comparar as respostas iniciais com as respostas dadas após as aulas, e avaliar a influência do lúdico para o processo de aprendizagem. Para a análise, as respostas foram agrupadas em “corretas” e “incorretas”. Respostas incompletas ou incoerentes foram consideradas “incorretas”.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1. Questionário do professor

A pesquisa foi iniciada com a aplicação dos questionários para os professores das disciplinas onde era feita uma caracterização geral dos professores e perguntava sobre definição de ludicidade e o uso dessa estratégia em sala de aula (Apêndice A). Foram entrevistados dois professores (para identificação, serão chamados de professor 1(P1) e professor 2 (P2), ambos do sexo masculino, 48 anos de idade, possuem graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas e possuem mais de 20 anos de magistério.

Quanto as perguntas sobre o tema desta pesquisa, na primeira questão os professores foram indagados sobre o que é ludicidade. O P1 destacou que: “É uma consequência provocada pelo lúdico, que refere-se a jogos e brincadeiras, ou seja, na educação é o ponto positivo e negativo trazido por jogos e brincadeiras como método de ensinamento”. O P1 em seu ponto de vista menciona que ludicidade “é o ponto positivo e negativo na educação trazido por jogos”, o jogo na sala de aula então, pode ser mostrado como uma manifestação prazerosa ou de conflitos no ambiente escolar segundo o P1, no entanto, por meio dos jogos, com a intervenção do professor, as crianças aprendem regras o que possibilita a eliminação de conflitos e ainda proporciona o desenvolvimento dos aspectos morais e de cooperação das crianças com os demais, além de o jogo também pode ser utilizado como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem. Como afirma (GUIMARÃES, 2009, p. 18).

“O jogo didático auxilia os educandos na familiarização de conhecimentos e na interação entre os jogadores e/ou trabalhos em equipe. Assim, podemos considerar os jogos como um recurso adicional a ser construído e explorado pelos alunos, vindo a somar fatores positivos ao processo de ensino-aprendizagem. Utilizados de forma adequada e com mediações por parte dos educadores, certamente representam um acréscimo à educação como mais um agente transformador dentro de uma atmosfera lúdica.”

Já o P2, determina a ludicidade como “Formas de desenvolvimento a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e danças, o intuito é educar, se divertindo e interagindo com os outros.” O P2 menciona que a proposta do lúdico na sala de aula é adquirir conhecimento se divertindo e interagindo com os outros, nesse sentido Santin (2001) destaca que a palavra lúdica vem de *ludus* (lat.), que significa jogo. No sentido original em latino, o termo refere-se a divertir-se. Conforme

Barata (1995, p.9) é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, e as relações entre as pessoas.

Na segunda questão, os professores foram perguntados se utilizavam atividades lúdicas em suas aulas e ambos responderam que sim.

Na terceira questão foram indagados com que frequência utilizavam atividades lúdicas em suas aulas. O P1 destaca que utiliza atividades lúdicas em sala de aula as vezes. Já o P2 afirma que sempre utiliza atividades lúdicas em sala de aula.

Na quarta questão foi perguntado aos professores se existem materiais adequados e disponíveis para realizar atividades lúdicas na escola. Tanto o P1 quanto o P2 responderam que não há material adequado disponível. Ambos os professores de ciências da escola relataram que o trabalho de ludicidade na sala de aula com os alunos não é mais efetivo pois a escola não oferece infraestrutura adequada e nem possui material para o suporte das brincadeiras, jogos e aulas práticas, assim o papel do professor como mediador no processo educacional fica comprometido. Paulo Freire diz: “Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).

A quinta questão indagou sobre a dificuldade para o uso de atividades lúdicas em sala de aula. Os P1 e P2 descreveram a falta de tempo como a principal dificuldade para o uso de atividades lúdicas em suas aulas.

Na sexta questão foi perguntando se os professores detectam vantagens ao utilizar atividades lúdicas em suas aulas. Novamente, ambos professores concordam e enxergam vantagens no uso da ludicidade. Os jogos se mostram eficazes e facilitam a aprendizagem, sendo assim, as atividades lúdicas podem proporcionar vantagens em vários aspectos da vida tanto social e intelectual, coletivamente ou individualmente dos alunos. Nesse sentido de acordo com (PEDROSO, 2009, p. 02-03):

As atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área.

Os professores foram questionados se, após a aula auxiliada com atividades lúdicas, os alunos se mostram motivados, ambos professores concordaram com a afirmação. Ao questionamento sobre a percepção dos professores sobre se há preferência dos alunos por atividades lúdicas, ambos também responderam que percebem uma preferência dos alunos por aulas com uso de ludicidade.

A mudança da rotina escolar com a elaboração de aulas mais atrativas, divertidas e dinâmicas desenvolvida pelos professores, faz com que despertem a curiosidade e principalmente motivam os alunos para que tenham uma aprendizagem significativa, desta maneira os alunos preferem as aulas com uso de ludicidade pois assim saem da rotina das aulas apenas com livro didático e do quadro branco. Segundo (COSTA, 2008, p. 04) “o valor da motivação no aprendizado é cada vez mais reconhecido pela grande maioria dos educadores. Entre as diversas maneiras de despertar a vontade de aprender, está a utilização de jogos para a fixação de conteúdos”.

Na nona questão aos professores foram perguntados se no decorrer do processo ensino-aprendizagem é notada alguma melhora no desempenho dos alunos com o auxílio de ludicidade. Tanto o P1 quanto o P2 destacaram em suas respostas que sim, é notada alguma melhora no desempenho dos alunos com auxílio da ludicidade.

De maneira geral, nota-se uma generalização nas respostas dos professores, partindo do pressuposto que ambos conhecem os benefícios das atividades lúdicas na sala de aula. Os professores afirmaram que utilizavam do lúdico na sala de aula mas a maior dificuldade manifestada por ambos foi a falta de tempo. Pode-se notar uma inconsistência nas informações dos professores. Uma breve conversa com os alunos pode confirmar esta inconsistência pois os alunos relataram que os professores não fazem uso desta metodologia de ensino em suas aulas e que o conhecimento é levado tão somente através do método tradicional de ensino com livro didático e quadro branco, não fazendo uso de jogos, brincadeiras ou práticas para estimular e despertar o interesse pelo aprendizado os alunos.

Ao final do questionário, ao professor foi reservado um espaço para livre manifestação sobre a ludicidade. O P1 se reservou a não utilizar este espaço, já o professor P2 destacou que “o presente estudo teve como objetivo verificar a

importância das manifestação lúdica como atividade que estiverem a imaginação e a criatividade de criança no espaço da rua, relacionando estes saberes com educação física escolar. Investigaram-se os aspectos do tempo, espaço e liberdade como fator imprescindível para a construção da cultura da criança.”

A fala do professor permite notar que ele não conseguiu compreender de forma efetiva o questionamento mais pode manifestar sua visão do trabalho que foi feito e de alguns aspectos das várias vertentes da ludicidade na escola.

6.2. Alunos

Para a aplicação da pesquisa com os alunos, primeiramente foi repassado a pesquisadora o tema da aula a ser trabalho: mamíferos. Após isso, foi preparado o questionário pré-teste (Apêndice B) para ser aplicado aos alunos a fim de medir o nível de conhecimento dos alunos sobre o assunto. Este questionário foi aplicado nas duas turmas. Para identificação, a turma onde houve uso de atividades lúdicas será chamada de turma A e a turma que recebeu apenas a aula seguindo o método tradicional de ensino será chamada de turma B.

Após a aplicação dos testes, pode-se notar que o nível de conhecimento de ambas as turmas estava tecnicamente igual, conforme gráficos abaixo:

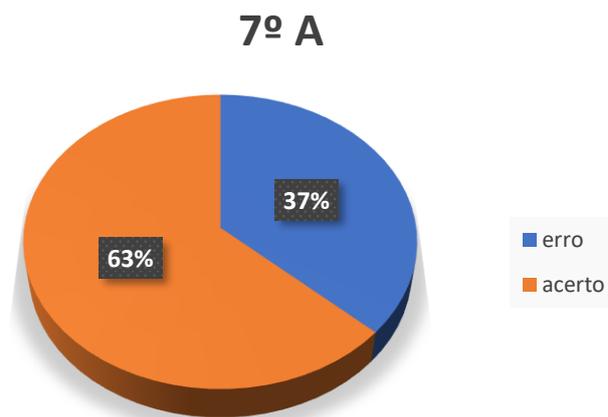


Figura 2. Resultado do pré-teste- Turma A

7º B

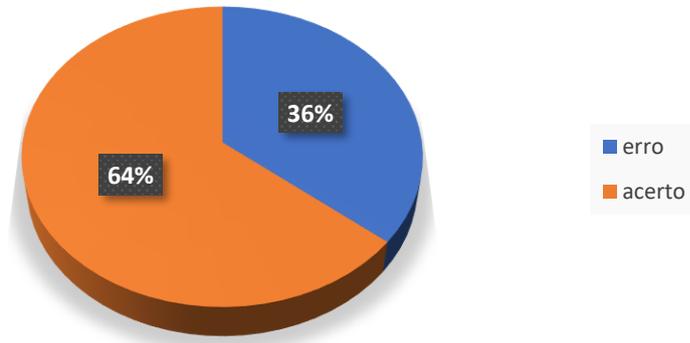


Figura 3. Resultado pré-teste- Turma B

A primeira aula foi realizada na turma experimental (turma A) com o auxílio de slides e jogos lúdicos. A aula seguiu o planejamento feito e disposto neste trabalho no Apêndice C.

Ao término das explicações com auxílio do slide, foi dado início aos jogos didáticos, por meio do jogo da velha científico. Nesta atividade lúdica foram trabalhadas as capacidades dos alunos em reconhecer grupos taxonômicos como Ordem e Classe e característica dos animais vertebrados.



Figura 4. (A) Aula expositiva com auxílio de slide na Turma A. (B) Aula com auxílio do livro didático Turma B.

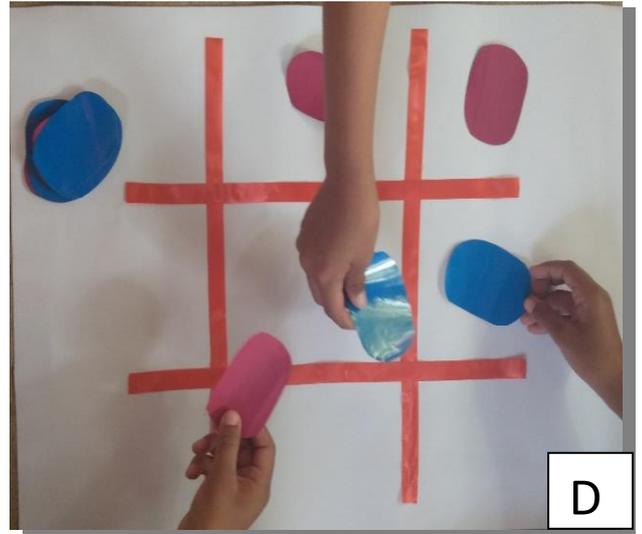


Figura 5. (C)Alunos retirando as fichas com o nome dos animais para classificá-los. **(D)** Atividade lúdica jogo da velha científico.

A segunda aula foi realizada na turma controle (turma B), e como método de ensino foi usado apenas o livro didático, a aula teve como tema mamíferos e seguiu o planejamento disposto no Apêndice D. No decorrer da aula os alunos por mais que instigados não tiveram um desempenho positivo, com algumas exceções. Poucos alunos interagiram de forma efetiva na aula.

Após o término das duas aulas foi aplicado o questionário pós-teste para verificar o aprendizado nas turmas. Por meio deste questionário foi possível avaliar qual o desempenho da turma experimental com uso de ludicidade e da turma controle com uso do livro didático.

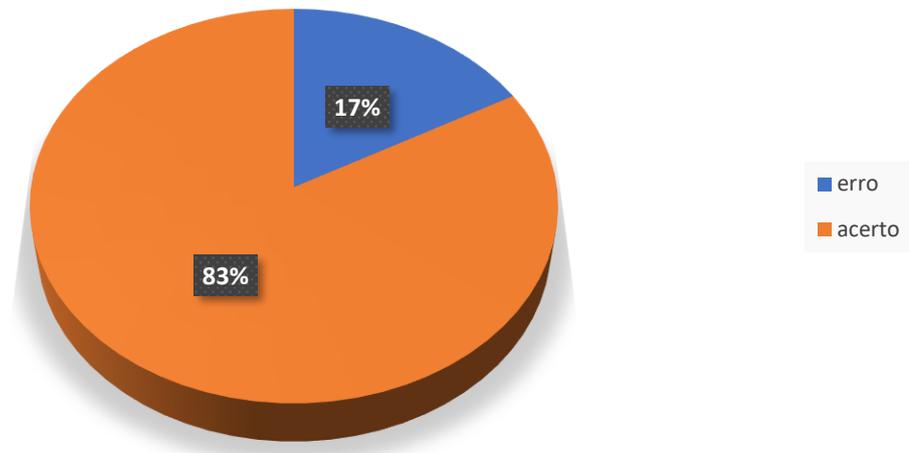
7º A

Figura 7. Respostas ao teste final- turma A

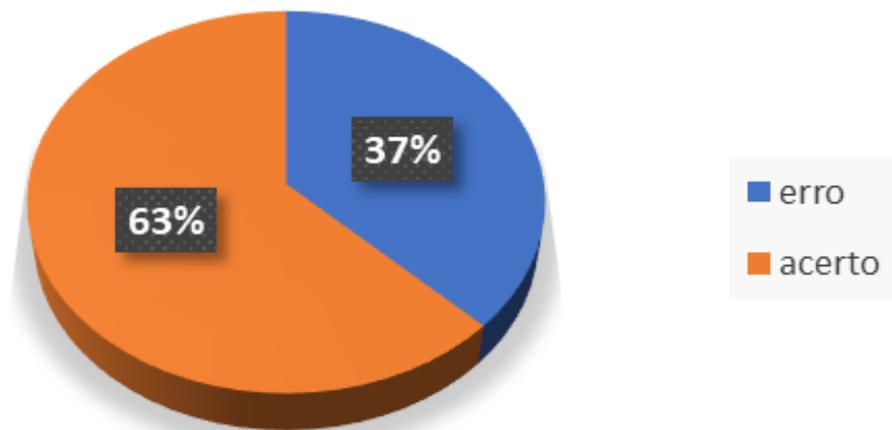
7º B

Figura 8. Respostas ao teste final- turma B

Posteriormente a análise dos dados foi possível observar que com uso das estratégias lúdicas os alunos obtiveram melhor desempenho, tanto na interação na sala de aula, já que todos participaram de maneira efetiva, demonstrando interesse e curiosidade pela metodologia utilizada, mas também ótimo desempenho no pós-teste.

Já na aula sem o uso das atividades como metodologia de ensino não foi possível instigar os alunos da mesma forma como na primeira aula, a maioria dos alunos não demonstrou interesse e não participaram da aula, interagindo apenas em alguns momentos.

CONCLUSÃO

Conclui-se que as atividades lúdicas são uma importante ferramenta de aprendizado na sala de aula, no entanto os professores não utilizam esta metodologia com frequência ou mesmo nem a utilizam, por falta de tempo para preparação das aulas ou falta de material disponível na escola para a realização das atividades. Antes da realização das aulas nas duas turmas os alunos responderam no questionário avaliativo sobre os mamíferos, as respostas dos questionários das duas turmas mostraram que ambas as turmas possuíam praticamente o mesmo nível de conhecimento, o que foi um ponto positivo para o andamento da pesquisa.

Com a realização das aulas por meio das atividades lúdicas e com os métodos tradicionais de ensino, foi possível observar o comportamento dos alunos em ambas as turmas. A turma que recebeu as atividades lúdicas teve um desempenho mais proveitosa e satisfatório, porque houve interação entre alunos e professor e principalmente porque todos os alunos participaram ativamente no processo da aula quanto na realização do jogo, onde demonstraram espírito de equipe para resolução do jogo e bem como euforia e estarem se divertindo na realização das atividades, todos os alunos interagiram demonstrando curiosidade e respondendo os questionamentos que eram realizados. A turma que não recebeu as atividades lúdicas demonstrou pouco interesse, ficando em sua maioria sem interagir com a aula e não respondendo o que lhes era questionado.

Foi verificado a partir disso que a proposta de apresentar estratégias lúdicas como metodologia de ensino foi satisfatória, pois a turma que recebeu a aula lúdica obteve um resultado de 20 %(vinte) a mais de acertos na avaliação final que os alunos que não tiveram essa mesma metodologia. Dessa forma foi possível observar que os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, pois durante os jogos a criança estabelece decisões e diverge com seus adversários. Portanto os jogos na sala de aula melhoram a relação professor-aluno, interferindo no modo como o professor ensina o conteúdo e na forma como os alunos aprendem, tendo aulas com a maior participação dos alunos e aulas que contribuem para formação pessoal e cognitiva dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica Lúdica: Jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1984.

_____. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

BARAT, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer 1995.

CAMPOS, L.M.L; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**.2008.

Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf> Acesso em 25/fev/2019.

COSTA, Wilma da Cruz. **A Importância e a Construção do Lúdico no Processo Educacional**. Disponível em < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-8.pdf>> Acesso em 17 agosto 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia . Saberes necessários À prática educativa**. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001, 17 ed.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUIMARÃES, Luciana Ribeiro. **Atividade Para Aulas de Ciências**. São Paulo. Nova Espiral, 2009.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2014.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Linhas Críticas, Brasília, v. 14, n. 8, p.21-34, 2002.

OLIVEIRA, D.L. de. **Ciências nas salas de aula**. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999.

ORLANDO, T.C. et al. **Planejamento, montagem e aplicação de modelos didáticos para abordagem de biologia celular e molecular no ensino médio por graduandos de ciências biológicas**. Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular, n.1, Alfenas, MG. 2009.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: **Ciências Naturais - Ensino de quinta a oitava séries.** Brasília: MEC /SEF, 1998.p.20

PEREIRA, Josiele Alves. **Introdução ao lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas EJA.** 2012. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/20135/introducao-do-ludico-como-recurso-didatico-no-ensino-de-ciencias-biologicas-eja#18> Acesso em: 24-02-2019. p.9

Roque. **Construtivismo e ensino de ciências: reflexões epistemológicas.** 3.ed. Porto Alegre, Ed. EDIPUCRS, 2008. p.195-197.

PEDROSO, Carla Vargas. **Jogos Didáticos No Ensino De Biologia: Uma Proposta Metodológica Baseada Em Módulo Didático.** Disponível em < http://www.isad.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf >Acesso em 16 agosto 2019

ROSITO, Berenice Alvares. **O ensino de Ciências e a experimentação.** In: MORAES,

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). **O Lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SANTIN, Silvino. **Educação Física da alegria do lúdico a opressão do rendimento.** Porto Alegre: EST, 2001.

SILVEIRA, Maria Joanete Martins da. **O Ensino e o Lúdico.** Santa Maria: Multiprees, 1998.

VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss conciso.** São Paulo: Editora Moderna, 2011.

APÊNDICES

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS NÚCLEO DE ENSINO SUPERIOR DE MANICORÉ LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

PLANO DE AULA

I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO
Professor (a): Clicia da Silva Correia
Disciplina: Ciências Naturais
Nível de Ensino: Fundamental
Série: 7º ano
Data:
Escola : Municipal Padre Sebastião
Cidade/UF: Manicoré – Amazonas

II – TEMA DA AULA: Os mamíferos e a diversidade
--

III – OBJETIVOS
Geral: Conhecer a diversidade de espécies dos mamíferos.
Específicos: <ul style="list-style-type: none">• Estudar as características gerais dos mamíferos;• Entender a alimentação dos mamíferos;• Conhecer os mamíferos herbívoros, carnívoros e onívoros.

IV – INTRODUÇÃO:
MATERIAIS: <ul style="list-style-type: none">• Imagens ilustrativas com relação ao tema.
PROCEDIMENTOS:

- Serão utilizadas imagens ilustrativas com relação ao tema da aula (sem falar de qual tema se trata). As imagens farão alusão a animais que contenham pelos e que amamentam.
- Os alunos serão instigados a descobrirem por concepção própria o tema que será abordado e, conseguindo, qual a relação dos diferentes animais dispostos nas imagens.
- Utilizar aparelhagem multimídia (Datashow) como ferramenta pedagógica do conteúdo através de slides para exposição do conteúdo da aula.

V – DESENVOLVIMENTO:

O tema da aula será abordado com auxílio de computador e Datashow e os tópicos serão:

- Características dos mamíferos
- Alimentação dos mamíferos
- Reprodução e desenvolvimento dos mamíferos

Atividade prática

VI – CONCLUSÃO: Avaliação da aprendizagem

Para avaliação, será distribuída aos alunos uma atividade avaliativa para verificar o aprendizado após a aula.

Escola Municipal Padre Sebastião Assis

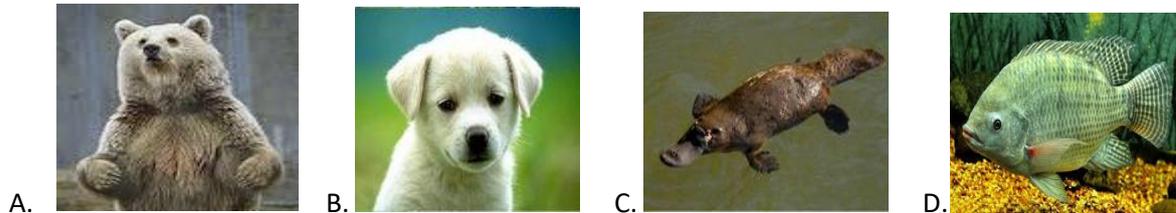
Disciplina: Ciências

Atividade pré-teste

1. Em sua opinião o que são mamíferos?

2. Você conhece algum mamífero? Cite três.

3. Observe as fotos a baixo e circule a imagem onde não contém um mamífero:



4. Existem animais mamíferos que vivem na água? Cite um.

5. Os mamíferos se alimentam durante toda vida só de leite. Essa afirmação é:

() verdadeira

() falsa

6. Os mamíferos **herbívoros** se alimentam de:

- a) Vegetais
- b) Carne
- c) Vegetais e carne

7. Os mamíferos **carnívoros** se alimentam de:

- a) Carne
- b) Vegetais e carne
- c) Vegetais

8. Os mamíferos **onívoros** se alimentam de:

- a) Vegetais e carne
- b) Vegetais
- c) Carne

Atividade pós-teste

1. O que são mamíferos?

2. Cite duas características dos mamíferos.

3. Observe as fotos a baixo e circule a imagem onde não contém um mamífero:



4. Sobre os mamíferos características gerais é **INCORRETO** dizer que:

- a) as fêmeas produzem leite para alimentação dos filhotes.
- b) presença de pelos ou cabelos, espinhos e penas em sua maioria.
- c) golfinhos e algumas baleias somente na fase embrionária possuem pelos.
- d) se caracterizam pela presença de glândulas mamárias.

5. Relacione as glândulas encontradas nos mamíferos com suas respectivas secreções.

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| (1) Glândulas mamárias | () Produzem sebo |
| (2) Glândulas sebáceas | () produzem suor |
| (3) Glândulas sudoríparas | () Produzem leite |

6. É correto afirmar que os mamíferos aquáticos têm respiração pulmonar assim como os mamíferos terrestres? Justifique sua resposta.

7. Quais os animais mamíferos que botam ovos?

- a) Gato e Golfinho

- b) Ornitorrinco e Equidna
- c) Porco e Urso
- d) Peixe boi e Ornitorrinco

8. Referente ao hábito alimentar, os mamíferos podem ser classificados como:

9. Os mamíferos **herbívoros** se alimentam de:

- a) Carne.
- b) Vegetais e animais.
- c) Vegetais.
- d) Carne e frutas.

10. Marque um X na opção que contém um mamífero com marsúpio

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 

QUESTIONÁRIO SOBRE LUDICIDADE

I- Caracterização do entrevistado

Idade: _____ Gênero: _____

Nível de Ensino: () Graduação () Especialista () Mestre () Doutor

Especificar a área de formação _____

Tempo de magistério _____ Disciplinas que leciona: _____

II- LUDICIDADE

1. Em sua opinião o que é ludicidade?

2. Você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

() sim () não

3. Se você utiliza atividades lúdicas em suas aulas, qual a frequência?

() sempre () as vezes () quase nunca

4. Existe material adequado e disponível para realizar atividades lúdicas em sua escola?

() sim () não

5. Quais as dificuldades para o uso atividades lúdicas em sala de aula?

() falta de tempo () falta de relação do assunto com os jogos

() número de alunos por turma () desconhecimento de atividades lúdicas

() outro. Qual: _____

6. Você vê vantagem ao utilizar atividades lúdicas em suas aulas? Justifique

7. Após uma aula com uso de ludicidade os alunos mostram-se satisfeitos com as atividades realizadas?

() sim () não

