VI CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2019

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

PLAYFULNESS AS A SCIENCE TEACHING TOOL

Apresentação: Comunicação Oral

Mariza Santos Landim¹; Neurisete Ferreira Vieira²; Aretuza Brito Ramos Bezerra³

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0092>

Resumo

O presente estudo trata da importância de práticas lúdicas, principalmente nas aulas de ciências, pois é um grande aliado na relação teoria e prática. A ludicidade atualmente vem se tornando um tema bastante abordado no meio escolar, pois é detentor de muitos conhecimentos. Assim, esse estudo teve como objetivo observar as aulas de ciências da escola Municipal Antônio Lustosa de Oliveira Cabral e assim fazer uma análise de como é transmitido o ensino de ciências e inserir o contexto do ensino lúdico nessa disciplina. Para o desenvolvimento do estudo foram realizadas as etapas de ambientação e imersão na escola, sendo a primeira para observação e conhecimento do espaço escolar e da sala de aula. Já na fase de imersão foram desenvolvidas ferramentas lúdicas para auxiliar nos conteúdos da disciplina de ciências. Desta forma, pode-se perceber que o mais indicado seria inserir a ludicidade como ferramenta pedagógica com maior frequência e assim transmitir um conhecimento ainda maior e mais prazeroso para os alunos. Assim, tornariam as aulas mais atraentes para os alunos e também divertidas, consequentemente despertaria o lado científico de todos e os faria pensar mais, questionar mais, além de que seria gratificante para toda a escola. Tais resultados promoveria um bom índice de aprendizagem, onde os alunos iriam adquirir ainda mais conhecimentos e o professor se sentiria feliz.

Palavras chaves: Aprendizagem Ensino e Ciências .

Resumen

Este estudio aborda la importancia de las prácticas lúdicas, especialmente en las clases de ciencias, ya que es un gran aliado en la relación de teoría y práctica. La diversión se está

¹ Ciências Biológicas, FACHUSC, iza.msl@hotmail.com

² Ciências Biológicas, FACHUSC, neurisateferreira11@gmail.com

³ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.ramos.ab@gmail.com

convirtiéndose hoy en día en un tema muy abordado en el entorno escolar, ya que tiene mucho conocimiento. Por lo tanto, este estudio tuvo como objetivo observar las clases de ciencias de la Escuela Municipal Antônio Lustosa de Oliveira Cabral y hacer un análisis de cómo se transmite la enseñanza de las ciencias e insertar el contexto de la enseñanza lúdica en esta disciplina. Para el desarrollo del estudio se realizaron las etapas de ambiente e inmersión en la escuela, siendo la primera de observación y conocimiento del espacio escolar y el aula. En la fase de inmersión, se desarrollaron herramientas lúdicas para ayudar en los contenidos de la disciplina científica. Por lo tanto, se puede ver que lo más apropiado sería insertar el juego como una herramienta pedagógica con mayor frecuencia y así transmitir un conocimiento aún mayor y más placentero a los estudiantes. Por lo tanto, harían las clases más atractivas para los estudiantes y también divertidas, en consecuencia despertarían el lado científico de todos y los harían pensar más, cuestionar más y ser gratificantes para toda la escuela. Tales resultados promoverían una buena tasa de aprendizaje, donde los estudiantes obtendrían aún más conocimiento y el maestro estaría feliz.

Palabras Clave: Aprendizaje, enseñanza y ciência

Abstract

The present study deals with the importance of playful practices mainly in science classes, because it is a great ally in the relation theory and practice. Ludicity is now becoming a topic widely approached in the middle school, as it has a lot of knowledge. The purpose of this study was to observe the science classes of the Municipal School Antônio Lustosa de Oliveira Cabral and thus make an analysis of how science teaching is transmitted and it was analyzed that the teacher does not use play tools and consequently, to become boring and monotonous, always being the same routine. To conclude the most appropriate would be to insert playfulness as a pedagogical tool and thus transmit an even greater and more pleasurable knowledge to students thus making science classes more attractive to students and also fun consequently would arouse the scientific side of all and would make them think more questioning, besides that would be rewarding for the whole school would have a good index of learning, students would acquire even more knowledge and the teacher would be happy to see that their work is giving results.

Keywords: Learning, Teaching and Sciences

Introdução

Ainda nesse contexto Soares et al (2014), afirmam que a ludicidade pode ser um meio de estimular a participação dos alunos na sala de aula, contribuindo para que os mesmos sejam capazes de aprender e interagir a partir do conteúdo passado com os colegas e professores.

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem, nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos com o conhecimento. Porém, devem ter sempre claros os objetivos que se pretende atingir com a

atividade lúdica que vai ser utilizada, deve-se respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade (SOARES et al., 2014, p.87).

Nesta direção, compete sinalizar que o jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a ideia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança CAMPOS; BARTOLOTO; FELÍCIO, (2008).

Ferrari, Savenhago e Treviosl (2014, p.16) acreditam que por sua vez “O professor precisa estar consciente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar demanda planejamento e delimitação de objetivos. O professor pode usar a brincadeira como meio para se chegar ao fim desejado.”

Vale ressaltar que:

A atividade lúdica deve ter começo, meio e fim, e não ser interrompida. Deve ser usada quando a programação possibilitar e se for um auxílio eficiente para o alcance dos objetivos dentro dessa programação. Caso contrário, o aluno poderá revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados (SALLES, 2007, p.109)

Para Marinho et al. (2007, p.84):

A ludicidade deve ser um dos eixos norteadores do processo ensino aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante.

MARINHO et al., (2007), ainda completa que é também possível avaliar que a ludicidade não se insere nas questões educativas apenas como um passa tempo. Sua função se apresenta além desta visão, ou seja, a ludicidade auxilia diretamente na construção do saber.

(FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, 2014, p.20), ressaltam que, o lúdico é parte contribuinte do processo de aprendizagem, e que “muitos professores sabem disso, mas outros necessitam compreender melhor sobre como tornar sua prática mais eficiente e lúdica.”.

PINTO e TAVARES, (2010), afirmam que as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem, uma vez que é possível que os professores reúnam dentro da mesma situação, o lúdico e o educar.

Ainda dentro desse contexto PINTO e TAVARES, (2010), dizem que:

É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de

grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação.

Para KRAEMER, (2007, p.6), “as atividades lúdicas tem um papel muito importante na aprendizagem de alunos de todas as séries e níveis, fazendo do aprendizado um momento agradável e prazeroso”.

PEREIRA, (2012,p.8), a ludicidade encontra-se na atualidade de forma mais enfática e é analisada como algo extremamente positiva o mesma ainda ressalta que:

O jogo didático possibilita essa prática em todas as áreas e ensino, no entanto esse jogo deve ter caráter pedagógico. Sua utilização deve ser bem direcionada, regras devem ser colocadas antes do inicio do jogo e deve ser clara sua utilização. A utilização de diferentes metodologias não é boa apenas para os alunos, mas sim para satisfazer os professores. A partir do momento que estes veem resultados em seu trabalho se sentem mais satisfeitos ao realizarem aulas cada vez melhores.

BOESIO, (2008), por sua vez diz que a sala de aula é compreendida enquanto único na sua forma de oportunizar a aprendizagem, e desta forma cabe enfatizar que a promoção de uma cultura lúdica no espaço da sala de aula é fundamental para que tenhamos um processo coletivo de aprendizagem

Segundo, FERRARI, SAVENHAGO e TREVISOL, (2014, p.17), que afirma, “Todo o professor deveria ter claro que proporcionar brincadeiras significativas, ou seja, harmonizar conteúdos com brincadeiras é extremamente significativo para o aprendizado. Se brincar é prazeroso, assim também pode ser o aprender”.

Dentro desse contexto, (CAMPOS, BORTOLOTO e FELÍCIO, 2008), ressaltam que, a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam mais interessados.

É de suma importância que “o professor entenda que precisa deixar de ser o mero transmissor de conhecimentos científico e agir como investigador das ideias e experiências de seus alunos” (SOARES et al, 2012, p.1).

Por sua vez,(FREITAS e AGUIAR, 2012, p.23), compreendem que jogos usados no ambiente escolar deve ser considerado como um aliado no processo de ensino aprendizagem, os mesmos ainda complementam dizendo que:

No ambiente escolar ao se falar de Jogos Pedagógicos é possível defini-los como basicamente modelos de situações reais. Podendo ser um grande aliado do professor nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao lhe oportunizar à

diversificação de jogos com recurso para o trabalho pedagógico em suas aulas, tornando-as mais atrativas e criativas.

(AZEVEDO e NEVES, 2009), ressaltam a importância de que o lúdico seja entendido como um mundo de possibilidades e de aprendizagem no âmbito escolar. Complementando esse pensamento, CAMPOS, BORTOLOTO e FELÍCIO ,(2008), destacam que o lúdico pode ser usado como agente de aprendizagem nas práticas escolares , e com isso possibilitar uma aproximação dos alunos com o conhecimento científico.

Dentro desse contexto, PEREIRA, (2012, p.9), diz que:

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 motivada se o professor não garante isso aos alunos.

Complementando esse pensamento, (PEREIRA, 2012) afirma 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.

Para, (OLIVEIRA, 1999), é necessário enxergar os alunos como arquitetos de seus saberes, por meio de atividades propostas que devem ser adequadas à atividade científica, uma vez que para eles não tem sentido os modelos fundamentados somente na explicação do professor e na realização de exercícios de fixação.

A ludicidade é um alvo para o ensino de ciências e com isso tornar aula mais atraente para os alunos para completar esse pensamento, (.ROSITO ,2008, p.197), diz que:

(...) o ensino de Ciências, as atividades experimentais não devem ser desvinculadas das aulas teóricas, das discussões em grupo e de outras formas e aprender. O que foi exposto em aula e que foi obtido no laboratório precisa se constituir como algo que se complementa.

Nesse mesmo contexto, (SOARES, 2012, p.1), enfatiza que “ensinar ciências não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade.”

Fundamentação Teórica

(MESSEDER e ROÇAS, 2009, p.70), por sua vez dizem que:

A experiência profissional tem nos mostrado que a escola precisa ser mais prazerosa, na qual o aluno tenha espaço para vivenciar o conteúdo, que possa viver o imaginário e o inesperado, descobrir o que existe além dos limites da sala de aula, do quadro de giz, dos livros didáticos e dos termos científicos propostos pelas monótonas aulas de Ciências. Para isso, é preciso buscar um caminho de movimento, o sentido do próprio ato de ensinar, em que deve ocorrer construção e reconstrução, troca de experiências e descobertas. (...) É preciso inovar e ousar para permitir que o aluno construa seus saberes, com alegria e prazer, possibilitando a criatividade, o relacionamento e o pensar criticamente no que faz.

(SOARES et al. 2014, p.83), ressaltam que “o ensino de ciências na escola, apesar da sua importância, tem acontecido de maneira fragmentada e descontextualizada.”

Dentro desse mesmo contexto, (MORAES, 1995, p.14) diz:

O Ensino de Ciências nas séries iniciais deve procurar conservar o espírito lúdico das crianças, o que pode ser conseguido através da proposição de atividades desafiadoras e inteligentes. As experiências devem ser de tal espécie que promovam uma participação alegre e curiosa das crianças, possibilitando-lhes o prazer de fazerem descobertas pelo próprio esforço. Assim, o ensino de Ciências estará integrando mundo, pensamento e linguagem, possibilitando às crianças uma leitura de mundo mais consciente e ampla, ao mesmo tempo em que auxilia numa efetiva alfabetização dos alunos.

O lúdico é uma ferramenta de suma importância nas práticas pedagógicas, pois podem tornar o ensino mais prazeroso para os alunos.

Segundo (MIRANDA, 2001), com o auxílio do jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1996), a capacidade dos

alunos de pesquisar, de buscar informações, abalizá-las e selecioná-las, além da capacidade de aprender, criar, formular, ao invés de um simples exercício de memorização, o aluno deve ser capaz de formular questões, diagnosticar e propor soluções para problemas reais. Com relação ao ensino de Biologia, ele deve, ainda, colocar em prática, conceitos, procedimentos e atitudes desenvolvidas na escola, aceitando-se que, muitas vezes, o aluno sabe muito sobre um determinado conceito biológico e possui argumentos perceptivos sobre as situações, adquiridos com suas experiências, mas pode faltar a ele uma rede conceitual que lhe ofereça unidade a todos os fragmentos de informações que possui. À medida que progride nos estudos ele passa dos argumentos perceptivos aos conceituais, realizando raciocínios e analogias concretas, por meio de sua interação com o mundo e as pessoas com que tem contato.

Nesse contexto é possível dizer que o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações (KISHIMOTO, 1996).

Porem, o jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a idéia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança, sendo assim, a utilização do jogo como meio educativo demorou a ser aceita no ambiente educacional (GOMES et al, 2001).

Nesse sentido, a educação escolar deveria extrapolar os limites da sala de aula, integrar-se as experiências por elas vividas em seu meio social. Deveria favorecer ao máximo a auto expressão e sua participação em atividades cooperativas, as quais lhes proporcionam a oportunidade de envolver-se no trabalho partilhado e em atividades de decisão coletiva, básicos para seu desenvolvimento FREINET, (1975).

Para (PIAGET, 1998), o brincar é a linguagem típica das crianças por ser mais expressivo que a linguagem verbal e esta razão levaram a atribuir o jogo um papel de complemento imprescindível a análise da criança. O jogo representa ainda o equivalente ao lúdico da fantasia além de atualizar as suas imaginações inconscientes, sexuais e agressivas, seus desejos e experiências vividas.

(LUCKESI, 2005), afirma que a ludicidade é aquela que propicia a pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivencia. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente de uma atividade lúdica isto é envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável.

Tomando por base os escritos, as falas e os debates que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico tenha tido a tendência em definir a atividade lúdica

como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos (LUCKESI, 2005, p. 2).

Segundo (HOLTZ, 1998, p .12), que diz:

O brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, porque muitas crianças chegam a escola maternal incapaz de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária.

Para (ANDRADE, 2012) o educador quando se encontra com dificuldades em relação a matéria, pode então trabalhar a realidade ou ate mesmo o pátio escolar pois o professor deve usar sua imaginação assim como a criança usa a sua para construir o real.

De acordo com (RIZZI e HAYDT, 2000, p. 15), brincando e jogando a criança reproduz suas vivencias transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso pode-se dizer que através do brinquedo e do jogo a criança expressa, assimila e constrói sua realidade.

(NEGRINE, 1994, p. 19), por sua vez diz que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

De acordo com (FREIRE ,1996, p. 25), tanto educadores quanto educandos envolvidos numa pesquisa, não serão mais os mesmos. Os resultados devem implicar em mais qualidade de vida, devem ser indicativos de mais cidadania, de mais participação nas decisões da vida cotidiana e da vida social. Devem enfim alimentar o sonho possível e a utopia necessária para uma nova lógica de vida.

(TURRA et al ,1995, p. 18), diz que, o professor que deseja realizar uma boa atuação docente sabe que deve elaborar e organizar planos em diferentes níveis de complexidade para atender, em classe, seus alunos. Pelo envolvimento no processo ensino-aprendizagem ele deve estimular a participação do aluno, a fim de que possa, realmente, efetuar uma

aprendizagem tão significativa quanto suas possibilidades. O planejamento, neste caso, envolve a previsão de resultados desejáveis, assim como também os meios para alcançá-los. A responsabilidade do mestre é imensa, grande parte da eficácia de seu ensino depende da organização, coerência e flexibilidade de seu planejamento.

Planejar é uma atividade que está dentro da educação, visto que esta tem como características básicas: evitar a improvisação, prever o futuro, estabelecer caminhos que possam nortear mais apropriadamente a execução da ação educativa, prever o acompanhamento e a avaliação da própria ação, (PADILHA, 2001, p. 68).

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante, (ALMEIDA, 2000, p. 63),

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos, (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 121)

Segundo (POZO, 1998), O professor deve auxiliar na tarefa de formulação e de reformulação de conceitos ativando o conhecimento prévio dos alunos com uma introdução da matéria que articule esses conhecimentos à nova informação que está sendo apresentada e utilizando recursos didáticos para facilitar a compreensão do conteúdo pelo aluno.

Metodologia

A presente pesquisa é de caráter qualitativo etnográfico, realizada na escola Municipal Antônio Lustosa de Oliveira Cabral, situada na cidade de Terra Nova - PE.

De início foi realizado um período de ambientação, sendo nesse período realizados momentos de observações sobre a escola, num contexto geral. Em seguida, foi-se afinando essas observações como anotações sobre as aulas sobre os alunos e as formas que os conteúdos de ciências eram repassados.

Diante disso, foi realizado um acompanhamento com o professor de ciências nas turmas de 7º Ano A e B.

Passado o período de observação, seguiu-se a etapa de imersão e intervenções trazendo outra temática e aos poucos inserindo o lúdico nas aulas de ciências e consequentemente ir despertando o gostar deles pelas ciências.

As duas atividades que foram realizadas foi uma sobre o reino monera foi feito uma gincana de passa ou repassa onde a turma foi dividida em duas equipes meninas e meninos e depois de uma explicação do conteúdo foi usado como ferramenta de avaliação algumas questões sobre o conteúdo as equipes escolheram um representante por grupo e quando a pergunta era feita quem batesse primeiro ganhava o direito de resposta cada uma tinha 5min pra discutir com sua equipe e responder de forma correta a equipe que respondesse de forma errada a pontuação ia pra outra equipe, a segunda foi dividida a turma em quatro grupos cada um ficou com um tipo de planta eles teriam que desenhar e apresentar para classe a seu tipo de planta a forma como eles desenharam e apresentaram foi usada para avaliar se eles entenderam bem o conteúdo.

Resultados e Discussão

Durante a etapa de ambientação e acompanhamento feito em sala de aula foi possível perceber a falta de controle de turma do professor e a total falta de criatividade para tornar a aula mais interessante para os alunos, como uma forma de transmitir ainda mais conhecimento e despertar o gostar pelas ciências.

Vale ressaltar que, os alunos não têm tanto interesse nos conteúdos que estão sendo abordados e não há interação professor aluno o que dificulta a forma de aprendizagem. Acredita-se que se o professor trouxesse novas ferramentas para transmitir o conteúdo, com ferramentas que atraísse a atenção dos alunos consequentemente eles teriam um rendimento melhor, o que seria interessante para ambas às partes.

Corroborando com (GOMES,2017), a utilização destas atividades são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido no que está aprendendo. Os jogos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Com imersão de atividades lúdicas foi possível ver uma interação maior deles, porem eles ainda tem um certo receio com tudo isso por ser algo novo, alguns não se empolgam

tanto com as atividades e ainda há uma certa dificuldade uma vez que eles só se empenham de verdade quando é atribuído alguma pontuação. Ressaltando que o professor por sua vez também não demonstra estar adepto a mudanças na sua rotina de sala de aula, claro que ele cede uma ou duas aulas por bimestre para que possa ser realizada as atividades lúdicas, mas tirando essas exceções ele por se só não tem iniciativa de mudar e trazer atividades mais atrativas para a sala de aula, uma vez que o mesmo já declarou que não é muito a favor de aulas diferentes pois não acha que seja uma boa ideia uma vez que ele não tem domínio de turma. Entretanto essas duas atividades lúdicas que foram realizadas em sala de aula foi possível perceber que eles ficam muito entusiasmado em saber que na aula de ciências vai ter algo diferente que eles podem aprender e se divertir ao mesmo tempo, mostra também que eles tem um senso de trabalho em equipe pois todos se ajudam para dar o seu melhor.

Corroborando com (CAMPOS;NIGRO,1999), as demonstrações práticas são atividades realizadas pelo educador, as quais o aluno observa sem poder intervir, promovendo o encontro com fenômenos já conhecidos. Permitem, também a aproximação com objetos novos, como: equipamentos, instrumentos e fenômenos.

Ficou nítido que o professor não tem uma boa relação com os alunos o que dificulta bastante o processo de aprendizagem e que muitos dos alunos não tem respeito pelo professor e não dão a menor atenção ao que está sendo passado em sala de aula uma vez que as suas aulas são sempre a mesma coisa de sempre a mesma rotina se tornando assim uma aula monótona.

Lembrando também que a escola não oferece um ambiente bom uma vez que as salas são pequenas e contendo apenas dois ventiladores para cada turma levando em conta que as turmas são numerosas e barulhentas.

Entretanto, nesse período de pesquisa está sendo muito importante para uma futura carreira na área da educação, pois está sendo possível ver e analisar o que uma sala de aula de verdade como lidar com as diferentes situações que lhes é proposta como lidar com alunos e pais e entre outros.

Junto às observações foram feitas anotações de como mudar a rotina de sala de aula e buscar atrair os alunos para as aulas de ciências e passarem a ver as ciências como algo bom que dá pra associar várias práticas com teorias dentre elas podemos citar jogos, paródias, desenhos, gincanas entre outros muitos que podem ser usados no mundo das ciências, pois as atividades lúdicas são mais práticas e uma excelente forma de transmitir conhecimento de

forma simples e que todos entendam.

Como já foi abordado na metodologia as ferramentas de passa ou repassa e a atividade de desenho fez com que eles desempenhassem um bom trabalho em equipe e mostrou também que é possível aprender de forma descontraída e que trazer novas ferramentas para sala de aula é tão importante quanto aulas que só é utilizado o livro didático.

Figura 1 Ferramentas lúdicas desenvolvidas na Escola Antonio Lustosa de Oliveira Cabral Terra Nova- PE A . A dinâmica lúdica aborda o conteúdo Reino Monera, e B abordando a dinâmica sobre o conteúdo plantas

Corroborando com, (SALLES, 2007, p.108), que diz o tema ludicidade “tem conquistado espaço em vários setores da sociedade e deixou de ter uma conotação pejorativa, ao assumir uma visão mais científica em todos os setores da sociedade, inclusive no ensino das Ciências Naturais”.

Conclusões

Para concluir a pesquisa com base nas observações feitas que foram relatadas melhor na metodologia, resultados e discussão é possível analisar que é preciso inserir aos poucos a ludicidade na sala de aula e nos planejamento mas isso tem que ser com um certo cuidado uma

vez que o professor tem uma certa relutância em aceitar e inserir o lúdico como forma de transmitir conhecimento em suas aulas é necessário mostrar aos professores que ele tem as ferramentas lúdicas como suas aliadas para desenvolverem um ótimo trabalho e todos consequentemente ter um bom desempenho nas aulas de ciências.

Referências

ANDRADE, S. S. O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos. Curitiba: Appris, 2012.
ALMEIDA, P. N. Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2000.

APAZ, Mirtes França. A relação entre o aprender e o brincar: uma perspectiva psicopedagógica. 2012. Disponível em: . Acesso em: 20 de jan, de 2015.

AZEVEDO, Rosa Oliveira Marins; NEVES, Cristiane. O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental -Revista ARETÉ – Revista Amazônica de Ensino de Ciências– N.3 – 2009.

BOÉSSIO, Cristina Pureza Duarte. Práticas docentes com o ensino da língua espanhola nas séries iniciais. Jaguarã, RS: Fundação Universidade Federal do Pampa, 2012.

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, M.C.C; NIGRO, R.G. Didática de ciências: o ensino aprendizagem como investigação. São Paulo: FTD, 1999.

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.

FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil. Unoesc & Ciência – ACHS, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

FREINET, C. As técnicas Freinet da escola moderna. Trad. Silva Letra. 4 ed. Lisboa: Estampa, 1975

FREITAS, Maristela Souza de; AGUIAR, Gersileide Pailino de. Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental. Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar (2012) n.º 7 p. 21 – 25.

GOMES, C.S.V. **O lúdico como ferramenta importante para o processo de aprendizagem na educação infantil: O professor como mediador das atividades lúdicas.** Centro de educação a distância, curso de pedagogia. Barra do Bugres, MT, 2017

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO, 1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92

- HOLTZ, M. L. M. Lições de pedagogia empresarial. Sorocaba\São Paulo: DHL, 1998.
- KRAEMER, Maria Luiza. Lendo, brincando e aprendendo. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.
- LUCKESI, Cipriano Carlos . Ludicidade e Atividade Lúdicas: uma abordagem a partir de experiência internas. Disponível em www.luckesi.com.br. Acesso em 10 abr. 2013.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2005
- MARINHO, Hermínia Regina Bugeste [et al.]. Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. 2.ed. – Curitiba: Ipbex, 2007.
- MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001 p. 64-66.
- MESSEDER, Jorge Cardoso; RÔÇAS, Giselle. O lúdico e o ensino de ciências: um relato de caso de uma licenciatura em química. Revista Ciências & Ideias. nº1, Volume 1- Outubro/Março, 2009-2010.
- MORAES, Roque. Ciência para as séries iniciais e alfabetização. Porto Alegre: Sagra: DC Luzzatto, 1995.
- NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.
- OLIVEIRA, D.L. de. Ciências nas salas de aula. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999.
- OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- PADILHA, M. I. C. S. Representações sociais: aspectos teórico-metodológicos. Passo Fundo (RS): Universidade de Passo Fundo, 2001.
- 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-ludicocomo-recurso-didatico-no-ensino-de-ciencias-biologicas-eja#!8> Acesso em: 24-02- 2015.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010
- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina. Atividade lúdica na educação da criança. São Paulo: África , 2001.
- SALLES, G. D.; KOVALICZN, R. A. O mundo ciências no espaço da sala de aula: o ensino como um processo de aproximação. In: NADAL, B. G. (Org). Práticas pedagógicas nos anos iniciais. Ponta Grossa, PR: UEPG, 2007.
- SOARES, Max Castelhana et al. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. Revista Ciências&Ideias VOL. 5, N.1. JAN/ABR -2014.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. Pioneira, São Paulo, 1994.
- POZO, J. I. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 3. ed. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

284p

ROSITO, Berenice Alvares. O ensino de ciências e a experimentação In: MORAES, Roque (org.). Construtivismo e ensino de Ciências: reflexões epistemológicas e metodológicas. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

TURRA, C. M. G. et al. Planejamento de ensino e avaliação. 4 ed. Porto Alegre: PUCEMMA, 1995