

**INSTITUTO ENSINAR BRASIL
FACULDADES DOCTUM DE SERRA**

KATARINE SIMÕES DOS SANTOS

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO
ENSINODE CIÊNCIAS**

**SERRA
2017**

**INSTITUTO ENSINAR BRASIL
FACULDADES DOCTUM DE SERRA**

KATARINE SIMÕES DOS SANTOS

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO
ENSINODE CIÊNCIAS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Faculdades Doctum da Serra como requisito
parcial para obtenção do título de Licenciado em
Ciências Biológicas.

Orientador: Prof. M.Sc Viviane Lucas Silva
Mansur Xavier.

Área de concentração: Ciências Biológicas

**SERRA
2017**



FACULDADES DOCTUM DE SERRA

FOLHA DE APROVAÇÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso Intitulado: A Relevância Do Lúdico No Processo De Aprendizagem No Ensinode Ciências, elaborado pela aluna Katarine Simões dos Santos, foi aprovado por todos os membros da Banca Examinadora e aceito pelo Curso de Ciências Biológicas das Faculdades Doctum de Serra, como requisito parcial da obtenção do título de

LICENCIADO EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

SERRA, _____ de _____ 2017

Prof. ^a M.Sc Viviane Lucas Silva Mansur Xavier
Prof^o Orientador

Prof. Msc. André Moreira de Assis
Prof^o Examinador 1

Prof.^a M.Sc Rosangela Muller
Prof^o Examinador 2

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 METODOLOGIA	9
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	13
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS.....	22
APÊNDICE.....	24
APÊNDICE A.....	24
APÊNDICE B.....	25

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Localização da escola EMEF Feu Rosa. (Fonte: Google Earth).....	10
FIGURA 2: Montagem do jogo lúdico para aplicação, onde pode ser observado em A os materiais que foram utilizados, em B e C o preparo do jogo e em D o jogo pronto para aplicação.	11
FIGURA 3: Imagens da aula aplicada com atividades lúdicas.	12
FIGURA 4: Premiação oferecida aos vencedores do jogo lúdico aplicado em sala.	12
FIGURA 5: Questão 1 do questionário pré teste sobre a qual reino percebe o organismo unicelular, sem núcleo e decompositor.....	13
FIGURA 6: Questão 2 do questionário pré teste sobre representantes do reino protista.	14
FIGURA7: Questão 3 do questionário pré teste sobre doenças causadas por bactérias.....	15
FIGURA 8: Questão 4 do questionário pré teste sobre os fungos.....	15
FIGURA 10: Questão 6 do questionário pré teste referente a associação de algas e fungos.	17
FIGURA11: Questão 1 do questionário pós teste da turma A e C referente a opinião de aprender com atividades lúdicas.	19
FIGURA12: Questão 2 do questionário pós teste da turma A e C referente a gostar de estudar ciências.	20

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS¹

SANTOS, Katarine Simões dos²

RESUMO

O trabalho do processo de ensino e aprendizado de ciências é uma tarefa que precisa receber seu devido cuidado e atenção. Ao pensar no desenvolvimento de uma aula, é preciso que o professor tenha em mente que o bom desenvolvimento do seu planejamento e elaboração da proposta pedagógica é essencial quando pensamos em uma aula lúdica, pois isso pode ajudar na aplicação do conteúdo de maneira diferenciada, tornando assim um trabalho que permite auxiliar ainda mais a aprendizagem dos alunos. A utilização de atividades lúdicas nesse processo de ensino ajuda no desenvolvimento do interesse, senso investigativo e crítico, permitindo assim que o aluno aprenda não somente aspectos para a sua formação escolar, como também na sua relação com a sociedade, permitindo que ele participe ativamente de situações, que explore e exponha a sua opinião juntamente com o seu conhecimento. Além disso, ao utilizar de atividades lúdicas como ferramenta de ensino é possível melhorar o rendimento escolar permitindo aos alunos um contato com o conteúdo de forma objetiva, prática, não padronizada e apresentado de maneira dinâmica. Como podemos perceber neste trabalho, a utilização de ferramentas lúdicas pode influenciar no processo de ensino de maneira positiva, e por isso devemos levar em consideração e explorar mais a sua aplicação durante as aulas.

Palavra-chave: Alunos; Atividades; Aulas; Desenvolvimento; Prática; Processo.

ABSTRACT

The work of the process of teaching and learning science is a task that needs to receive its due care and attention. When thinking about the development of a class, it is necessary for the teacher to keep in mind that the proper development of his / her planning and elaboration of the pedagogical proposal is essential when thinking about a playful class, as this can help in the application of the content in a differentiated way,

¹O presente texto corresponde ao Trabalho de Conclusão de Curso de Ciências Biológicas e foi produzido como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas.

²Aluno do curso de Ciências Biológicas da Faculdade Doctum de Serra turma 2017/2. E-mail do autor katarinesimoes3110@gmail.com.

making a job that allows even more the students' learning. The use of these activities in this teaching process helps in the development of interest, investigative and critical sense, thus allowing the learner to learn only aspects of his school education, but also in his relation with society, allowing him to participate actively in situations that explore and state their opinion together with their knowledge. In addition, by using play activities as a teaching tool it is possible to improve school performance in a meaningful way, allowing students to contact with the content in an objective, practical, non-standardized and presented in a dynamic way. As we can see in this work, the use of play tools has been able to influence the teaching process in a positive way, and therefore we must take into account and further explore its application during classes.

Keyword: *Students; Activities; Classes; Developmental; Practice; Process.*

1 INTRODUÇÃO

Uma das principais mudanças da educação do Brasil foi marcada no século XX com a implementação das Leis de Diretrizes de Base – LDB, onde foi possível aplicar melhorias e regularizar o sistema educacional, para escolas da rede pública ou privada. A partir desse ponto o acesso ao ensino também vem apresentando mudanças positivas (HILSDORF, 2005).

Hoje vivemos em um mundo onde as informações estão sendo fornecidas de maneira cada vez mais simples e de fácil acesso, com isso, os educadores podem conseguir novos recursos didáticos para ensinar aos alunos otimizando o processo de ensino. No ensino de ciências, a ludicidade funciona como uma ótima ferramenta de ensino, mas deve ser utilizada como instrumento de ensino básico sempre aliado a uma boa metodologia educativa (PEDROSO, 2009).

Inicialmente, a inteligência se constrói a partir da ação que o indivíduo realiza sobre o meio. Essa ação consiste num movimento contínuo de busca de equilíbrio das duas funções básicas do organismo: assimilação e acomodação. Entende-se assimilação como a incorporação dos dados da experiência às formas de atividades próprias do sujeito e acomodação, como a modificação dessas formas mediante limitações do meio (SILVA; METTRAU; BARRETO, 2008, pág. 449).

Durante muito tempo o ensino de ciências foi muito pouco explorado pelos professores, de modo que poucos alunos conseguiam relacionar a matéria com o seu

dia a dia. E pensando nisso, o ensino de ciências deve ser melhor explorado pelos educadores, de modo que consiga alcançar a todos os alunos e ultrapassar os limites da escola. O desenvolvimento de novas metodologias com o envolvimento de práticas e trabalhos lúdicos, ajudam muito no processo de aprendizado de um indivíduo (MESSEDES; RÔÇAS, 2010).

Para melhorar ainda mais este desenvolvimento do conteúdo de Ciências, existe a necessidade de interagir as informações com o público de maneira dinâmica e prazerosa através de um processo onde a facilidade de acesso é cada vez cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. Sendo assim, o desenvolvimento de novas metodologias lúdicas conseguem tornar o trabalho dos professores muito mais produtivo (SILVEIRA; ATAÍDE; FREIRE, 2009).

A aplicação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem pode ser aproveitada em turmas com crianças, jovens e adultos, não tendo limitações em sua utilização e com isso tornando a disciplina muito mais fácil para os alunos, uma vez que a utilização desta metodologia diferenciada permite com que eles tenham contato com o conteúdo e visualizem na prática. Mas vale lembrar que a utilização do lúdico como ferramenta de ensino precisa sofrer algumas adaptações para a realidade de cada situação, permitindo que o objetivo possa ser alcançado (SOUSA et al, 2012).

Para o desenvolvimento eficaz do ensino em sala de aula é necessário que haja o despertar do interesse dos alunos de forma que estes possam aprender de forma prática e construtiva. Pensando nisso, o professor pode realizar um trabalho que ajude a direcionar o ensino aprendizado de forma a conquistar a atenção e ao mesmo tempo ajudar no desenvolvimento intelectual dos alunos (DA SILVA; METTRAU; BARRETO, 2008).

Quando uma pessoa entra em contato com um assunto e começa a interagir e discutir sobre ele, a mesma tende a ter maior facilidade em aprender e desenvolver seu intelecto. Esse envolvimento e contato com atividades diferenciadas que promovem o interesse e incentivo intelectual, e são de essencial importância para o desenvolvimento da pessoa, e por isso devem ser exploradas a fim de promover motivação (GALVÃO; REIS, 2017).

Sendo assim o processo de ensino aprendido precisa explorar o lado investigativo e prático dos conteúdos abordados na disciplina. Ao aplicar métodos práticos e lúdicos dentro da sala de aula, o professor consegue apresentar o conteúdo de forma que os alunos entendam e tenham condições de relacionar o conteúdo com aspectos práticos do seu dia a dia, permitindo assim que o processo de aprendizado seja mais dinâmico e motivador para eles (ARAUJO, 2000).

Ao desenvolver atividades lúdicas é preciso pensar no desenvolvimento do aluno e sua necessidade em aprender o conteúdo. Para isso é possível desenvolver conteúdo que envolva circunstâncias práticas do seu dia a dia, ajudando o aluno a desenvolver seu senso investigativo. O professor também pode buscar material que aproxime o conteúdo da aula com aspectos práticos para os alunos, o processo de ensino aprendido se torna algo mais simples, melhorando as chances de compreensão do conteúdo proposto (CUPANI; PIETROCOLA, 2002).

Devido esses pontos apresentados o presente estudo trabalhou em uma forma de analisar a aplicação de aulas lúdicas. A utilização do Lúdico no processo de ensino aprendizagem, juntamente com a utilização de metodologias diferenciadas, provavelmente apresenta um melhor rendimento aos alunos.

Pensando no uso de metodologias lúdicas para o ensino de ciências a aplicação deste trabalho buscou tentar avaliar e analisar a contribuição das atividades lúdicas dentro das aulas de Ciências no processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos quando o professor utiliza ou não essa metodologia.

2 METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado do mês de julho a novembro de 2017 na Escola Municipal de Ensino Fundamental Feu Rosa, localizada à Rua dos Cravos, 01 Bairro Dr. Pedro Feu Rosa – Serra/ES (FIGURA 1).



FIGURA 1: Localização da escola EMEF Feu Rosa. (Fonte: Google Earth)

Foram avaliadas 4 turmas do 7º ano vespertino do Ensino Fundamental II, que foram o nosso público alvo, contendo na turma A 22 alunos, na turma B 20 alunos, na turma C 21 alunos e na turma D 23 alunos, apresentando uma amostragem de 86 alunos.

Primeiramente foi feito o contato com os pedagogos da Escola para apresentar o projeto do TCC. Em seguida foi feito contato com o professor regente da disciplina de Ciências, com a finalidade de conhecer seu planejamento, e sobre os temas que ele trabalharia com as turmas. Sendo assim, seguindo seu planejamento, eram os reinos Monera, Protista e Fungi. Dessa forma, já foi dado início à confecção lógica das peças do dominó, assim como, a elaboração das perguntas do questionário (que foi aplicado em duas etapas, pré e pós aula lúdica)

Posteriormente foi aplicada uma aula teórica dos reinos Monera, Protista e Fungi a todos as turmas (A, B, C e D). Essa aula foi ministrada apenas com o auxílio do quadro negro e livro didático. Após a explicação, foi reservado um tempo para sanar as dúvidas. Ao final de cada aula, faltando aproximadamente 15 minutos para o fim da aula, foram entregues aos alunos os pré-questionários com 6 questões de perguntas abertas e fechadas, (APÊNDICE A) e recolhido em seguida. O pré-questionário foi dado com o propósito de avaliar o conhecimento dos alunos apenas com o referencial da aula tradicional.

Após a aplicação da aula de teórica, foi solicitado aos alunos que os mesmos revisassem o conteúdo pois na aula seguinte seria aplicado um jogo, e os vencedores

ganhariam uma premiação. Esse procedimento foi com a finalidade de estarem preparados para jogar, pois a aula lúdica tem sua eficácia comprovada se aliada a um bom entendimento do conteúdo. (SOARES *et al.* 2014)

Posteriormente, para 2 das 4 turmas, (A e C) foi realizada a aula lúdica, com a utilização do “Dominó dos Reinos”. Para a aula lúdica foi confeccionado um dominó dos reinos Monera (FIGURA 2), Protista e Fungi com os seguintes materiais: papelão; e.v.a. verde, azul, amarelo e vermelho; pincel marcador atômico preto e cola de e.v.a. O papelão e as folhas de e.v.a foram cortados (20x10) e colados. Foi escrito no e.v.a com pincel atômico os conceitos e definições. A opção por conter papelão, foi uma forma de imprimir a possibilidade de se reutilizar. Foram confeccionadas 28 peças, como em um dominó usual, onde de um lado continha uma palavra chave, e do outro, uma definição.



FIGURA 2: Montagem do jogo lúdico para aplicação, onde pode ser observado em A os materiais que foram utilizados, em B e C o preparo do jogo e em D o jogo pronto para aplicação.

O jogo: Por ordem de sorteio, o primeiro jogador lança a peça, e em sentido horário, o próximo vai dar prosseguimento. O grupo que não tiver peça pra encaixar passa a vez. O grupo a se livrar de todas as peças primeiro é o vencedor.

Os jogos foram aplicados de maneira igual nas turmas (FIGURA 3): a sala foi dividida em quatro grupos, cada grupo ficou com 7 peças. Os alunos foram organizados em círculo, e por ordem de sorteio, o primeiro participante colocava a sua peça no centro da roda. Em seguida, o professor que estava no centro da roda enunciava a palavra chave, se o próximo grupo tivesse a peça, jogava; se não tivesse,

passava a vez, e assim sucessivamente. Vale ressaltar que enquanto o jogo ia acontecendo, houve muitas oportunidades de tirar dúvidas dos alunos.



FIGURA 3: Imagens da aula aplicada com atividades lúdicas.

Aos grupos vencedores foram entregues uma premiação (FIGURA 4), que foi uma sacola personalizada do jogo contendo doces e chocolates. Essa premiação foi idealizada com o intuito de promover o envolvimento dos alunos.



FIGURA 4: Premiação oferecida aos vencedores do jogo lúdico aplicado em sala

Para finalizar essa pesquisa, foi aplicado ainda um último questionário fechado (APÊNDICE B) onde os alunos puderam opinar individualmente. Esse último questionário veio para observar o ponto de vista deles em relação a aplicação do

lúdico em sala de aula, e se de fato isso contribuiu para o seu aprendizado. Esse último questionário foi dado juntamente com o pós questionário (APÊNDICE A) na aula seguinte às turmas A e C, que foram as turmas que participaram do jogo. Foi solicitado aos alunos que lessem com mais atenção o que o questionário pedia, pois anteriormente os mesmos responderam ao questionário sem nenhuma atenção e compromisso com o aprendizado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao responder o questionário os alunos colocaram suas idéias e conhecimentos em prática, o que ajudou no desenvolvimento desse trabalho como se pode observar nas figuras a seguir, onde os alunos tiveram seus conhecimentos de ciências analisados.

Na primeira questão que os alunos responderam foi a seguinte: “sou unicelular, não tenho núcleo, sou decompositor. Sou do reino?”, essa pergunta serviu para testar o conhecimento deles sobre um tema que iria envolver o jogo lúdico que seria aplicado.

Os dados obtidos por essa questão como se pode observar na figura 5 demonstra que a maioria dos alunos não tinha conhecimento prévio suficiente, levando ao erro. Porém, ao aplicar o mesmo questionário na turma A e C após a aplicação da aula lúdica, o resultado reverteu e agora a prevalência de acertos mostra que eles conseguiram marcar a alternativa correta.

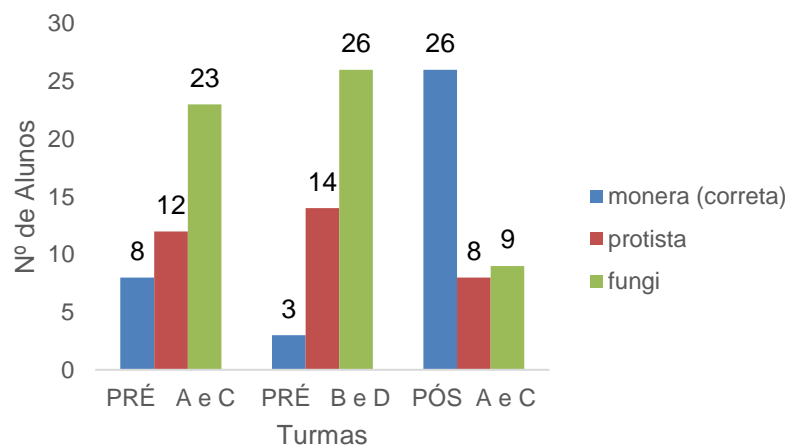


FIGURA 5: Questão 1 do questionário pré teste sobre a qual reino percebe o organismo unicelular, sem núcleo e decompositor.

Ainda se tratando dos reinos, a segunda pergunta presente no questionário foi: “alguns representantes do reino protista apresentam estruturas de locomoção. Uma delas é?”. Nesta pergunta os alunos tiveram a oportunidade de demonstrar o seu conhecimento sobre reinos mais uma vez, porém sendo abordado de maneira diferente.

Na figura 6, nota-se que boa parte dos alunos não conseguiram acertar a questão e mesmo após a aplicação da aula lúdica ainda foi possível observar que muitos alunos não conseguiram entender o conteúdo. Mas ainda assim após o jogo o percentual de acertos aumentou.

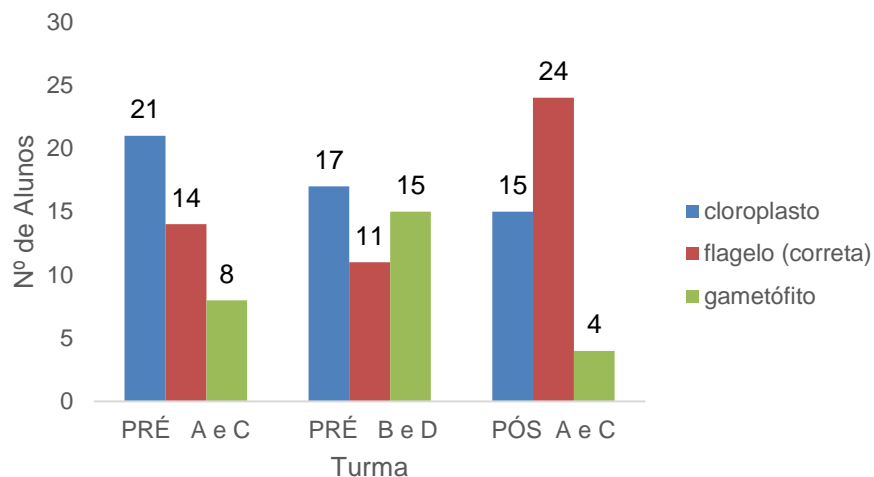


FIGURA 6: Questão 2 do questionário pré teste sobre representantes do reino protista.

Agora na questão 3 (FIGURA 7) o assunto fica ainda mais direcionado a um grupo específico de seres vivos, ao abordar os alunos com a pergunta “são doenças causadas por bactérias”: Como se pode observar, boa parte dos alunos demonstraram não ter conhecimento sobre a causa de algumas doenças.

Mesmo após a aplicação da aula lúdica ainda foi possível observar que boa parte dos alunos ainda não conseguiram assimilar o conteúdo de maneira correta, levando eles ao erro novamente. Ainda assim fica bem claro, com os resultados obtidos, que a aula lúdica contribuiu para melhorar o rendimento dos alunos no pós questionário (APÊNDICE A) e por isso ficou evidente que agora prevaleceram aqueles que marcaram a resposta correta.

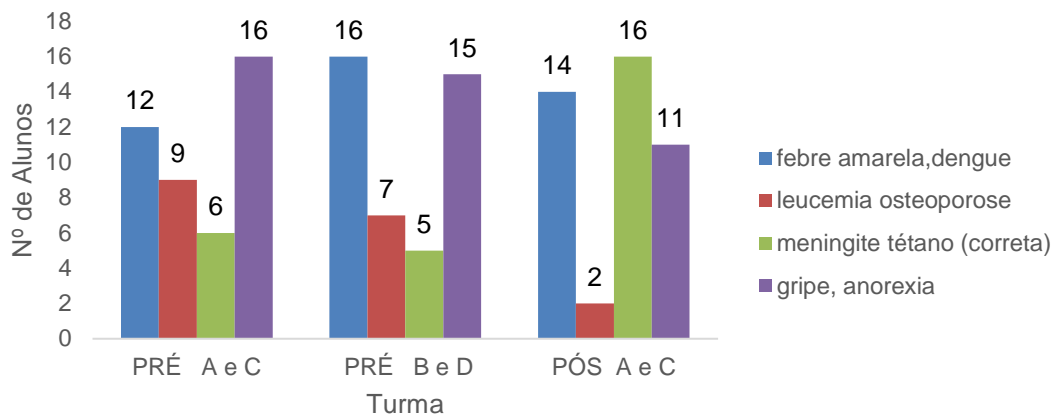


FIGURA7: Questão 3 do questionário pré teste sobre doenças causadas por bactérias.

Como é possível observar na figura 7 os alunos tiveram que responder marcando uma questão em, “marque com um X as alternativas corretas: (Sobre os fungos)”. Os resultado obtido nesta parte do questionário foi positivo, pois a maioria dos alunos mesmo marcando apenas uma questão ainda conseguiram acertar a alternativa.

Após a aplicação da aula lúdica o número de alunos que marcaram a alternativa correta novamente aumentou. Como já era de se esperar, o número de marcações nas respostas erradas cai ou mantém, enquanto as respostas corretas vêm apresentando um aumento.

Ao observar esses dados constata-se que alguns alunos apesar de estarem envolvidos com a aula, ainda não apresentaram interesse e/ou capacidade de aprender o conteúdo, demonstrando que o trabalho de ensino aprendizagem deve ser feito de maneira direcionada que envolva a participação dos alunos.

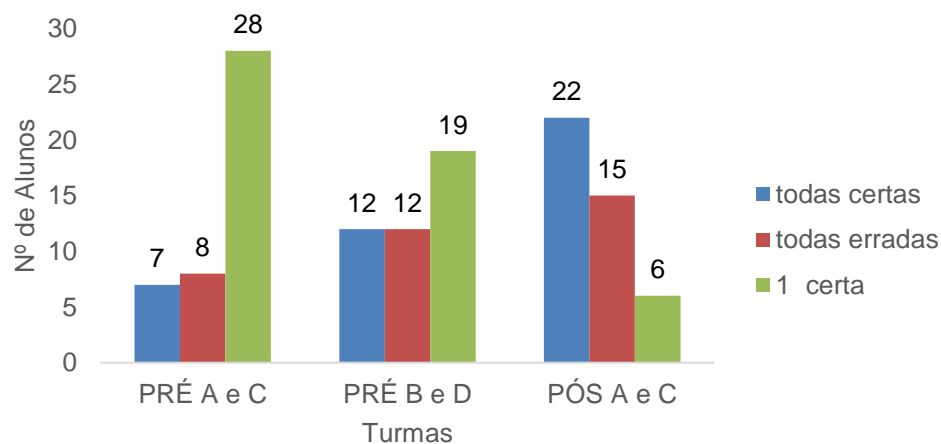


FIGURA 8: Questão 4 do questionário pré teste sobre os fungos.

Na figura 8 os alunos responderam uma questão discursiva: “cite dois exemplos da importância econômica dos fungos”. Mesmo se tratando de uma questão aberta os alunos tinham poucas opções de respostas o que facilitou na hora de analisar e formular o gráfico.

Essa questão foi propositalmente colocada, uma vez que na questão 4 : “Marque com um X as alternativas corretas: (Sobre os fungos) , a segunda alternativa respondia à questão 5. E mesmo sendo tão explícito, observa-se na figura 9 que a maioria respondeu que não sabia, ou deixou em branco, o que reforça que muitos não tinham ao menos o interesse de ler o enunciado da questão com atenção.

O jogo abordou bem a importância econômica dos fungos, e satisfatoriamente predominaram aqueles alunos que conseguiram entender a importância dos fungos, o que sugere que a aula tenha favorecido o processo de aprendizado deles.

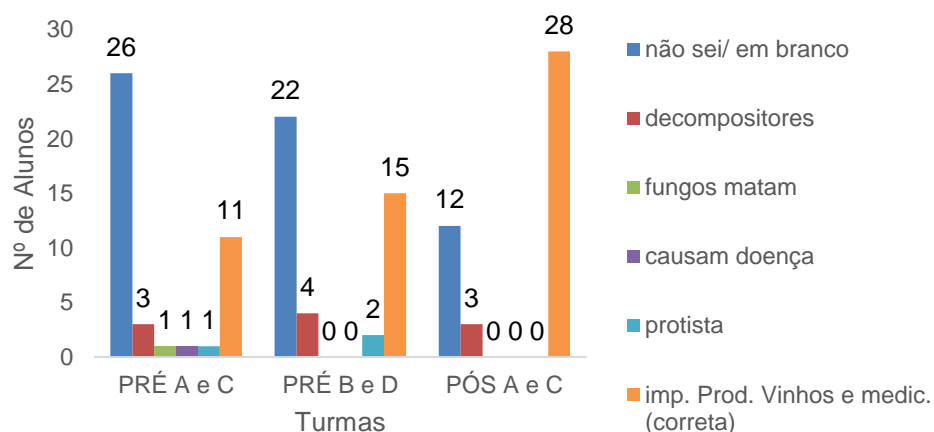


FIGURA 9: Questão 5 do questionário pré teste sobre importância econômica dos fungos.

A figura 10 se refere aos resultados obtidos da questão 6 que aborda o conteúdo de “associação de algas e fungos denomina-se?”. Antes da aula lúdica os alunos demonstraram não ter conhecimento suficiente para responder a essa pergunta, fazendo com que a maior parte deles marcasse a alternativa errada.

Após a execução da aula lúdica, o resultado foi diferente mostrando que os alunos marcaram predominantemente a alternativa correta, permitindo que seja possível presumir a relevância positiva da aula lúdica para o desenvolvimento educacional dos alunos.

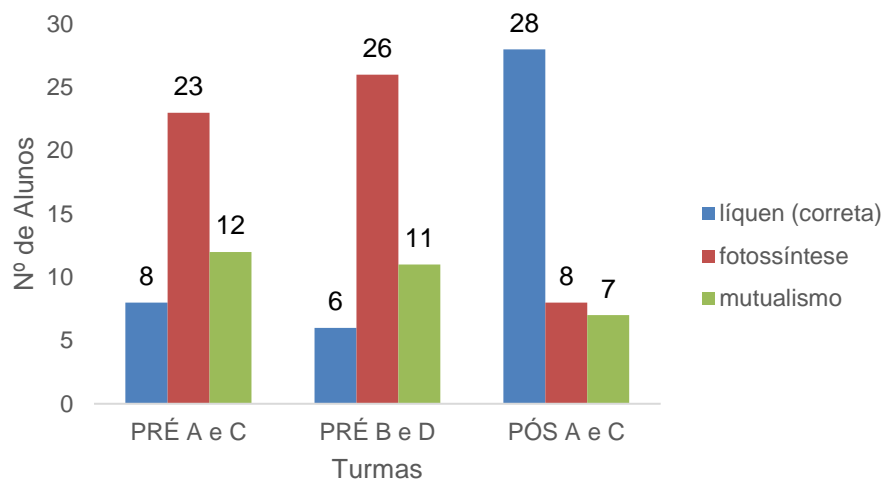


FIGURA 10: Questão 6 do questionário pré teste referente a associação de algas e fungos.

Diante desses resultados, fica claro que o uso de materiais lúdicos pode ser uma alternativa para envolver os alunos para melhorar a educação através da participação e envolvimento deles de maneira que este possa desenvolver também o senso investigativo tanto dentro quanto fora da sala de aula.

O aumento da aprendizagem dos alunos está relacionado com a realização de aulas teóricas-práticas, pois essa estratégia metodológica facilita o aprendizado e minimizam a complexidade dos conteúdos de Ciências (Silva *et al*, 2017)

Santos (2007) diz que o ensino de Ciências precisa ser explorado de forma social e científica para que os alunos entendam as questões mostradas para eles durante a aula no seu dia a dia e na sua comunidade, e para isso é preciso buscar novas maneiras de ensino que promovam o interesse e os aspectos investigativos dos alunos.

Segundo Da Silva, Mettrau e Barreto (2008) o uso de jogos como metodologia proporciona independência ao aluno no processo de aprendizagem, pois o professor acompanha o aluno e não o inverso, além de promover aos educandos a possibilidade um campo de diálogo estimulando o crescimento social tornando o aluno protagonista do seu aprendizado.

Para Soares e colaboradores (2014) o desenvolvimento de atividades lúdicas de maneira adequada, além de ajudar no desenvolvimento educacional e social dos alunos, também ajuda no processo de formação em diferentes níveis educacionais,

permitindo assim, que o professor se envolva com o aluno para desenvolver não somente conteúdo, mas também sua autonomia, senso crítico e investigativo.

Além disso, observamos um problema encontrado em alguns resultados onde os alunos mostraram não ter conhecimento prévio adequado para resolução das questões que foram apresentadas a eles antes e após a aula prática, apresentando dificuldades em aprender o conteúdo exposto.

Ao tentar buscar por respostas para o porquê da dificuldade de aprendizado dos alunos, mesmo após a aplicação do jogo, encontramos com algumas teorias na qual se destaca a de Malafaia e Rodrigues (2008), que sugere como principal problema para a qualidade de ensino no Brasil a carência na formação de docentes capacitados e com interesse em formular novas práticas pedagógicas que ajudem no processo de ensino aprendizado com o intuito de promover o interesse dos alunos e melhorar o ensino.

Para Nascimento e colaboradores (2017) muitas mudanças precisam ser feitas visando a melhoria do ensino e a busca por novos recursos didáticos para que ocorra estímulos, que são fundamentais, no processo de ensino-aprendizagem para alunos e professores.

Massena, Filho e Sá (2013) concluem, em sua pesquisa com a formação inicial de professores, que há necessidade de demonstrar aos futuros professores que além da aprendizagem de conceitos os alunos do ensino básico devem ser estimulados a habilidades formativas com o trabalho em grupo, capacidade de expressão oral e escrita, o pensamento crítico, tomadas de decisão e a capacidade de resolver problemas cotidianos.

Em uma tentativa de entender melhor a visão dos alunos sobre a aula lúdica e como foi participar do jogo aplicado durante este trabalho, os alunos das turmas A e C responderam a um questionário diferente com questões objetivas que dava a eles a possibilidade de expressar sua opinião à respeito da relevância da aula lúdica para o aprendizado.

No gráfico 11 onde os alunos responderam a questão “o que você achou sobre aprender com atividades lúdicas na aula de ciências?”, é possível observar uma

prevalência de respostas afirmando que aprender ciências com atividades lúdicas é uma forma excelente. Além disso vale a pena ressaltar que não houveram respostas apontando essa forma de ensino como ruim, sugerindo que mesmo aqueles que marcaram como algo regular ainda acharam interessante passar por esse processo de ensino.

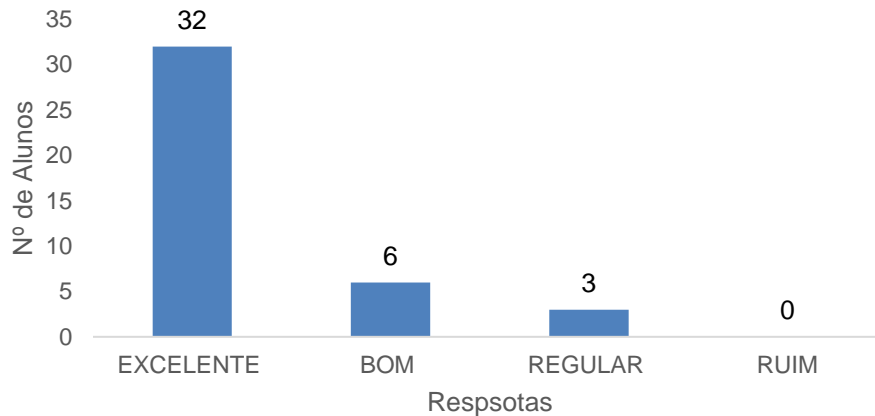


FIGURA11: Questão 1 do questionário pós teste da turma A e C referente a opinião de aprender com atividades lúdicas.

Os dados coletados pela questão 4 (Você gostaria de ter atividades lúdicas nos próximos conteúdos de ciências?), serviu para mostrar que 97,5% dos alunos responderam que têm interesse em ter novas aulas lúdicas no futuro, e os outros 2,5% não tinham certeza.

Segundo Spigolon (2006) o processo de ensino aprendido é algo que precisa ser trabalhado para ajudar o desenvolvimento do indivíduo, e os jogos lúdicos funcionam como uma excelente ferramenta conectando o prazer e a curiosidade com o interesse e educação. Assim, o processo de ensino aprendido pode ser realizado de forma mais eficaz.

Pensando no processo de educação, os alunos também responderam algumas questões sobre o ensino de ciências. Como podemos ver no gráfico 12, onde os alunos responderam “você gosta de estudar ciências?”, a maior parte dos alunos disseram que gostam e os resultados tiveram poucas respostas dizendo o contrário.

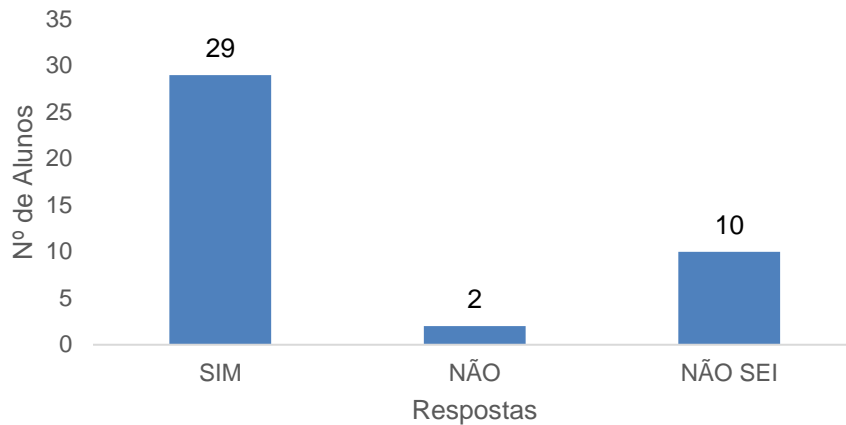


FIGURA12: Questão 2 do questionário pós teste da turma A e C referente a gostar de estudar ciências.

Além de serem abordados pela forma de ensino de ciências em geral, na questão 3 os alunos responderam sobre qual seria a sua opinião no ensino de ciências com atividades lúdicas. O resultado foi totalmente favorável a utilização desta prática para o ensino de ciências, com 100% dos alunos afirmando que preferem a realização de aulas lúdicas.

Outro resultado positivo que foi encontrado na correção do questionário, foi quando os alunos responderam na questão 5 se eles haviam gostado de participar da aula lúdica de ciências apresentada por esse trabalho. O resultado mostrou que uma média de 96% dos alunos gostaram da aula com os outros 2,4% dizendo que foi razoável.

Esse resultado aponta que a aula lúdica de ciências além de ser uma boa oportunidade de ensinar com maneiras alternativas, esse tipo de atividade apresenta uma aceitação de quase 100% dos alunos, demonstrando que o interesse e vontade de participar e aprender durante essa prática aumenta, permitindo um melhor processo de ensino.

Essa idéia também é defendida por autores como Gracioli *et al.* (2008) que defende o uso de jogos didáticos no ensino de ciências como uma ferramenta funcional capaz de ensinar e ajudar no desenvolvimento do indivíduo, além disso, o uso de atividades lúdicas pode favorecer o trabalho do docente através do interesse e facilidade demonstrada pelo aluno.

Malaquias *et al.* (2012) diz que outro ponto interessante ao se trabalhar com atividades lúdica é que o aluno tem a possibilidade de interagir social e ambientalmente, de maneira formal e informal, ajudando no processo de educação através da interação com novos conhecimentos e situações. Ao utilizar a linguagem informal alguns alunos podem apresentar maior facilidade em absorver o conteúdo e com isso o processo de ensino aprendido se torna mais fácil.

No entanto, vale ressaltar que autores como Pinto *et al.* (2010) apontam que a utilização de jogos para o ensino deve ser elaborada e realizada com muita atenção e cuidado, principalmente na hora de formular a proposta pedagógica, pois o mesmo apesar de ser uma ótima ferramenta para o ensino, também pode prejudicar o aprendizado quando não for bem elaborado, pois pode tomar o tempo da aula com estratégias não funcionais, e acabar em prejuízo do planejamento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizar jogos lúdicos como ferramenta de ensino é possível contribuir no desenvolvimento de uma aula de maneira a favorecer o processo de ensino. Com a aplicação do presente trabalho foi possível observar que os alunos mostraram melhora no seu conhecimento sobre o tema proposto, servindo como base para melhorar o conteúdo apresentado para eles anteriormente pelo professor de maneira tradicional.

Além disso, a interação dos alunos também foi outro ponto que o jogo didático ajudou a desenvolver, permitindo aos mesmos o contato com o conteúdo de uma maneira diferente e descontraída. Esse contato com a atividade lúdica também contribuiu para que os alunos demonstrassem maior interesse pela aula através da participação ativa das turmas envolvidas.

Ajudar aos alunos a passar por essa atividade ao qual eles gostaram e afirmaram ter interesse em ter contato novamente, foram resultados satisfatórios tanto para o trabalho quanto para o professor de Ciências.

E se valendo desses resultados, é importante ressaltar que o presente trabalho foi importante para comprovar o que já havia sido debatido durante a licenciatura; que

o fato de se dar a oportunidade ao aluno de participar, desperta nele a curiosidade, senso investigativo e empolgação de se aprender de forma mais leve e eficaz.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Iracema Rezende de Oliveira. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática**. 2000, 137 f. Tese (Mestre em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

CUPANI, Alberto; PIETROCOLA, Maurício. A relevância da epistemologia de mario bunge para o ensino de ciências. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 19, p. 100-125, 2002.

GALVÃO, Cecília; REIS, Pedro. **A promoção do interesse e da relevância do ensino da ciência através da discussão de controvérsias sociocientíficas**. In: Seminário Ibérico, 5, 2017, Córdoba. Ibero-americano CTS no Ensino das Ciências, 2017.

GRACIOLLI, Suelen Regina Patriarcha; ZANON, Ângela Maria; SOUZA, Paulo Robson de. "Jogo dos predadores": uma proposta lúdica para favorecer a aprendizagem em ensino de ciências e educação ambiental. **Revista eletrônica Mestrado Educação Ambiental**, v. 20, 2008.

HILSDORF, Maria Lucia Spedo. *História da Educação Brasileira: Leituras*. Thomson, ed. 1, São Paulo, 2005.

MALAFAIA, Guilherme; RODRIGUES, Aline Sueli de Lima. Uma reflexão sobre o ensino de ciências no nível fundamental da educação. **Ciência & Ensino**, v. 2, n. 2, 2008.

MALAQUIAS, Januária da Fonseca; VASCONCELOS, Fernanda Carla Wasner; SILVA, Cristina de Souza; DINIZ, Heloísa Damasceno; SANTIAGO, Maria Cristina. **O lúdico como promoção do aprendizado através dos jogos socioambientais, integrando a educação ambiental formal e não formal**. **Revista Eletrônica Mestrado Educação Ambiental**, v. 29, 2012.

MASSENA, Elisa Prestes; GUZZI FILHO, NJ de; SÁ, Luciana Passos. Produção de casos para o ensino de química: uma experiência na formação inicial de professores. **Química Nova, São Paulo: SBQ**, v. 36, n. 7, p. 1066-1072, 2013.

MESSEDES, J. C; RÔÇAS, G. O Lúdico e o ensino de Ciências: um relato de caso de uma Licenciatura em Química. **Revista Ciências & Ideias**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, out./mar. 2010.

NASCIMENTO, Beatriz Miguez et al. Propostas pedagógicas para o ensino de Botânica nas aulas de Ciências: diminuindo entraves. **REEC: Revista electrónica de enseñanza de las ciencias**, v. 16, n. 2, p. 298-315, 2017.

PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Curitiba, 26-29 out. 2009, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Paraná, 2009.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

ROSSETTO, Estela S. Jogo das organelas: o lúdico na Biologia para o Ensino Médio e Superior. **Revista Iluminart do IFSP**, v. 1, n. 4, 2010.

SANTOS, Wildson Luiz Pereira dos. Contextualização no ensino de ciências por meio de temas cts em uma perspectiva crítica. **Ciência & Ensino**, v. 1, 2007.

DA SILVA, Alcina Maria Testa Braz; METTRAU, Marsyl Bulkool; BARRETO, Márcia Simão Linhares. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem das ciências. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 88, n. 220, 2008.

DA SILVA, Fabricya Roberta et al. Experimentação em Ciências: verificando a relação entre a teoria e a prática no ensino de genética em uma escola pública no município de Vitória de Santo Antão-PE. **Revista Ciência em Extensão**, v. 13, n. 3, p. 160-170, 2017.

SILVEIRA, A. F; ATAÍDE, Ana Raquel Pereira; FREIRE, Morgana Lígia de Farias. Atividades lúdicas no ensino de ciências: uma adaptação metodológica através do teatro para comunicar a ciência a todos. **Educar**, Curitiba, n. 34, p. 251-262, Paraná, 2009.

SPIGOLON, Raquel. **A importância do lúdico no aprendizado**. 2006, 42 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 2006.

SOARES, Max Castelhana; LANES, Karoline Goulart; LANES, Dário Vinícius Ceccon; LARA, Simone; COPETTI, Jaqueline; FOLMER, Vanderlei; PUNTEL, Robson Luiz. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. **Revista Ciências & Ideias**, v. 5, n.1, 2014.

SOUSA, E. M; SILVA, F. O; SILVA, T. R. S; SILVA, P. H. G. **A importância das atividades lúdicas: uma proposta para o ensino de Ciências**. CONNEP: Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação, 19-21 out. 2012, Palmas, Ciência Hotel Ritz Lagoa da Anta, Tocantins, 2012.

APÊNDICE

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS SOBRE O CONTEÚDO:

- 1) Sou unicelular, não tenho núcleo, sou decompositor. Sou do reino:
 Monera
 Protista
 Fungi

- 2) Alguns representantes do reino protista apresentam estruturas de locomoção. Uma delas é:
 Cloroplasto
 Flagelo
 Gametófito

- 3) São doenças causadas por bactérias:
 febre amarela, dengue
 leucemia, osteoporose
 meningite, tétano
 gripe, anorexia

- 4) Marque com um X as alternativas corretas: (Sobre os fungos)
 Os fungos se alimentam de nutrientes presentes em partículas soltas no ar.
 Os fungos têm grande importância econômica na produção de vinhos e medicamentos.
 Os fungos são decompositores.

- 5) Cite dois exemplos da importância econômica dos fungos:

- 6) Associação de algas e fungos denomina-se:
 Líquen
 Fotossíntese
 Mutualismo

APÊNDICE B**QUESTIONÁRIO DA OPINIÃO DOS ALUNOS:**

1) O que você achou sobre aprender com atividades lúdicas na aula de Ciências?

- Excelente
- Bom
- Regular
- Ruim

2) Você gosta de estudar Ciências?

- Sim, pois consigo relacionar com o dia a dia.
- Não, pois não vejo relação com a minha vida.
- Não sei.

3) Você gosta de atividades lúdicas no ensino de Ciências?

- Sim, me ajudam a entender os conteúdos de ciências.
- Não, pois não consigo entender.

4) Você gostaria de ter atividades lúdicas nos próximos conteúdos de Ciências?

- Sim, pois consegui aprender melhor com elas.
- Não, pois não conseguir aprender com elas.
- Não sei.

5) Você gostou de participar das atividades lúdicas propostas para o ensino de Ciências?

- Muito.
- Razoável.
- Não gostei.