



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COLEGIADO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

ANA RAQUEL GONÇALVES DANTAS

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA CIÊNCIAS NA
PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL THOMAZ
GUIMARÃES, SENHOR DO BONFIM, BA**

SENHOR DO BONFIM

2011

ANA RAQUEL GONÇALVES DANTAS

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA CIÊNCIAS NA
PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL THOMAZ
GUIMARÃES, SENHOR DO BONFIM, BA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação, Campus VII, da Universidade do Estado da Bahia, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Licenciado em Ciências com Habilitação em Biologia.

Orientador: Adson dos Santos Bastos

SENHOR DO BONFIM

2011

ANA RAQUEL GONÇALVES DANTAS

**A LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA CIÊNCIAS NA
PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL THOMAZ
GUIMARÃES, SENHOR DO BONFIM, BA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade do Estado da Bahia,
Campus VII, Senhor do Bonfim – BA, como requisito final para obtenção do grau de
Licenciado em Ciências com Habilitação em Biologia.

Aprovada em: ____/____/____

Prof. Adson dos Santos Bastos
Orientador

Profª Zózina Maria Rocha de Almeida
Avaliadora

Profª Assivânia Lúcia Cavalcante dos Santos
Avaliadora

Dedico

Aos meus pais

Raimundo e Margarida; pelo esforço, dedicação e compreensão, em todos os momentos desta e de outras caminhadas. Esta vitória é nossa!

AGRADECIMENTOS

Ao Senhor Deus, agradeço por cada graça realizada em meu viver e por ter me dado forças durante todo caminho trilhado para conclusão de mais uma etapa.

Aos meus pais, de vocês recebi o maior presente: A VIDA. E sei que é com muito esforço e carinho que proporcionam o meu futuro através do estudo. Obrigada pelo imenso amor, constante estímulo, enorme compreensão e pelas orações. Deus os abençoe!

À minhas irmãs Andréa e Andressa, agradeço-as pela compreensão, ajuda, amor e incentivo.

À minhas avós Cleonice e Djalma, obrigada pelo carinho.

Aos meus tios, tias, primos e primas, faltam palavras para expressar o quanto tenho a agradecer cada um de vocês, pelo amor, dedicação e palavras de encorajamento.

Aos colegas da turma 2003.2, quantos momentos passamos juntos, momentos estes de grande aprendizado com cada um de vocês.

Às colegas Glaudiana, Márcia Jaíne, Adalgisa, Joyce, Jesiane e Janaina, Deus nos proporciona conhecer pessoas que nos enriquecem, com gestos; palavras e atitudes. Obrigada pela confiança, ajuda e amizade!

Aos meus amigos/irmãos de Igreja e Vida, a amizade e orações de vocês foram essenciais na realização de mais uma etapa.

Ao eterno amigo Pe. Edimilson (in memoriam), a sua colaboração e orações foram essenciais para a concretização de mais um sonho.

Ao professor Adson, que gentilmente aceitou ser meu orientador fazendo com que essa pesquisa tornasse real, obrigada pelos ensinamentos e grande ajuda.

Aos professores, cada um teve sua parcela de contribuição na minha formação. Agradeço-os pelo grande aprendizado. Especialmente a Marcos Fábio pela corrida contra o tempo e persistência em efetuar minha matrícula e de alguns colegas.

À Universidade Estadual da Bahia e ao Departamento de Educação Campus VII, pela oportunidade de fazer parte dessa grande instituição. Obrigada pelo estudo e formação que obtive.

*“A criança tem uma vida própria: a sua vida.
Essa vida, ela tem o direito de vivê-la, e vivê-la feliz.”*

(Claparède)

RESUMO

O presente trabalho refere-se à pesquisa sobre o papel da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem na perspectiva dos professores de Ciências da Escola Municipal Thomaz Guimarães, situada no município de Senhor do Bonfim – Bahia. Tendo como tema: A ludicidade no Ensino e Aprendizagem da disciplina Ciências na perspectiva dos professores da Escola Municipal Thomaz Guimarães, Senhor do Bonfim, BA. Buscou-se identificar metodologias lúdicas nas práticas de ensino de ciências com a finalidade de saber qual a contribuição da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem. Metodologicamente a pesquisa configurou-se na explicitação e fundamentação teórica através de livros, artigos, monografias, meios eletrônicos, sites e a aplicação de questionários sócio-econômico e semi-aberto com um grupo de 05 professores do ensino fundamental da Escola Municipal Thomaz Guimarães. Neste trabalho, apresentam-se e discutem-se as compreensões destes professores sobre a ludicidade, quais metodologias lúdicas utilizadas, a importância da relação professor-aluno no processo de ensino e aprendizagem e os desafios encontrados para desenvolver a prática lúdica pelos mesmos. Por fim, podemos constatar que os professores possuem uma concepção sobre a ludicidade e tem o desenvolvimento de metodologias lúdicas na sua prática de ensino da disciplina de Ciências. Conclui-se que esses profissionais reconhecem a importância da ludicidade na prática pedagógica e oportunizam em suas aulas tais metodologias, definindo objetivos com as atividades lúdicas que favoreçam a formação de seus alunos em cidadãos atuantes e participativos.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Prática Pedagógica, Ludicidade, Relação professor-aluno.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I	11
LUDICIDADE: FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM	11
CAPÍTULO II	16
A LUDICIDADE E O ENSINO DE CIÊNCIAS.....	16
2.1 O ensino de Ciências e seus desafios	16
2.2 Relação professor – aluno no processo de ensino e aprendizagem	21
2.3 Brincando se aprende: a criança; a brincadeira e o jogo/metodologias lúdicas na aprendizagem.....	25
CAPÍTULO III	30
TRAGETÓRIA METODOLÓGICA.....	30
3.1 Área de estudo	30
3.2 Caracterização da pesquisa	32
3.3 Os sujeitos pesquisados.....	33
3.4 Instrumentos de coleta de dados	34
CAPÍTULO IV	35
ANALISANDO E INTERPRETANDO DADOS.....	35
4.1 Perfil dos sujeitos: análise do questionário sócio econômico.....	35
4.1.1 Gênero	35
4.1.2 Formação acadêmica.....	36
4.1.3 Tempo de atuação	37
4.1.4 Carga horária de trabalho.....	38
4.1.5 Motivo de ter optado pela atuação na disciplina de Ciências	39
4.2 Dados das questões relacionadas à ludicidade na prática pedagógica de ensino de Ciências.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	
APÊNDICES	

INTRODUÇÃO

A presente monografia tem como título “A ludicidade no Ensino e Aprendizagem da disciplina Ciências na perspectiva dos professores da Escola Municipal Thomaz Guimarães, Senhor do Bonfim, BA”. Ao enfatizar a natureza do trabalho, buscamos verificar o desenvolvimento de metodologias lúdicas nas práticas de ensino de Ciências e como a ludicidade contribui para o desenvolvimento da aprendizagem significativa.

Atualmente, a ludicidade como agente facilitador da aprendizagem vem sendo muito discutida pelos teóricos, por haver uma preocupação cada vez maior em estar aliando o ensino a metodologias que garantam resultados eficazes na educação e por se tratar de algo dinâmico, o que exige certo cuidado no planejamento e execução.

Na educação, as atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação das crianças e jovens, ultrapassando a realidade, transformando-a através da imaginação contribuindo na aprendizagem (MALUF, 2006). Percebe-se que os educadores da atualidade precisam utilizar-se da ludicidade na educação, pois é um importante instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Brincar é uma das características presentes na criança, onde aprendem a lidar com as emoções. Por esta atitude a criança constrói sua individualidade, sua personalidade e também possibilita a coletividade e a socialização.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando atividades lúdicas, aproveitando esta característica presente nas crianças, criando um ambiente favorável ao processo de aquisição de aprendizagem através de mecanismos dinâmicos e criativos, utilizando algumas metodologias como jogos, brinquedos, brincadeiras, musicalidade, experiências, entre outros. E a utilização desses recursos pedagógicos, deve ser em momento oportuno, desenvolvendo no aluno raciocínio e seu conhecimento de forma descontraída e prazerosa. Possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, favorecendo o

desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e apropriação de conceitos.

A prática de jogos e brincadeiras em sala de aula possibilita o aluno expor suas opiniões, seu raciocínio lógico e sua vivência com os outros indivíduos e com a sociedade, formando cidadãos críticos e conscientes. O papel fundamental da educação é construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. (BRASIL, 1998).

Ensinar Ciências não se restringe apenas à transmissão de informações e conceitos científicos e tecnológicos. É estimular a criatividade e interesse do aluno com aulas dinâmicas, criativas, práticas com uso de experimentos e ultrapassar os limites da sala de aula com aulas de campo, excursões, oferecendo ao aluno situações capazes de relacionar com seu dia-a-dia, ajudando na tomada de consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade.

Esta perspectiva do Ensino de Ciências pode ser observada nos Parâmetros Curriculares Nacionais, ao considerar essencial no processo de ensino e aprendizagem a valorização do incentivo às atitudes de curiosidade, diversidade de opiniões, à persistência na busca e compreensão de informações, de valorização da vida, de preservação do meio ambiente e o respeito à individualidade e a coletividade. Desta forma, o professor precisa tornar suas aulas mais dinâmicas e atraentes, onde o aluno perceba-as como um momento em que está aprendendo e vivendo algo novo, não separado ao seu cotidiano. Tornando indispensável o emprego de atividades com caráter lúdico.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que a ludicidade pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Ressalta-se que a ludicidade não é a única alternativa para as transformações e melhoria no ensino e aprendizagem, mas é um meio que pode auxiliar num melhor resultado deste processo.

Diante do exposto, propomos com esta investigação levantar a seguinte questão: Nas práticas de ensino de Ciências são desenvolvidas metodologias lúdicas? Se positivo, como a ludicidade contribui para o desenvolvimento da aprendizagem significativa? E mediante essa inquietação, apresentamos como

objetivo de nossa pesquisa investigar se a ludicidade faz parte da prática de ensino do professor de ciências do ensino fundamental e analisar se as metodologias lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem.

A pesquisa, parte do fato de acreditarmos que a ludicidade é uma ferramenta eficaz e importante na construção do conhecimento e associa-se como algo alegre e prazeroso, sendo a mesma composta por quatro capítulos.

O capítulo primeiro foi feito traçando aspectos sobre a ludicidade buscando conhecer como essa ferramenta pode contribuir na aprendizagem dos alunos sendo forte aliada nas práticas de ensino dos professores.

O capítulo segundo vem trazer um aporte teórico, fundamentando as discussões por autores como: Luckesi (2000), Maluf (2008), Almeida (2003), Mauricio (2008), Krasilchik (2008), Araújo (2008), Borba (2007), Libâneo (1994), Brougère (2002), Brasil (1998), entre outros.

O capítulo terceiro traz a trajetória metodológica. Onde mostramos a área de estudo, caracterização da pesquisa, os instrumentos utilizados, além de caracterizar os sujeitos pesquisados.

No capítulo quarto, buscamos mostrar as investigações feitas por intermédio dos instrumentos de coleta de dados. São apresentadas também a análise e interpretação dos dados, embasada na fundamentação teórica, utilizando também a fala dos sujeitos pesquisados e suas opiniões.

Por fim, as considerações finais, onde abordamos os resultados relevantes obtidos na pesquisa, com ênfase na visão que o professor tem do uso da ludicidade na prática pedagógica.

Almejamos que o resultado desse estudo contribua com todos os envolvidos e interessados em realizar uma prática eficaz na aprendizagem das crianças e adolescentes do Ensino Fundamental. Bem como possibilitar o surgimento de reflexões acerca da ludicidade e sua importância na educação, como instrumento não apenas de diversão, mas também de transformação e modificação.

CAPÍTULO I

LUDICIDADE: FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM

A ludicidade é um termo utilizado para toda atividade lúdica, este termo por sua vez, originou-se da palavra latina “ludus” que traduzida significa jogos (LUCKESI, 2000). Ainda segundo o autor, a ludicidade é algo relacionado à experiência interna onde o sujeito age e/ou vivência situações lúdicas, propiciando uma experiência plena para o mesmo. Já para Maluf (2008, p. 42), a “ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo ao aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades”.

A prática da ludicidade nas atividades são mecanismos indispensáveis no desenvolvimento das crianças, brincando; jogando; agindo ludicamente elas são capazes de viver plenamente aquele momento, conseqüentemente terão prazer e alegria, assim, propiciando um desenvolvimento pessoal e social. Como afirma Maluf (2008, p. 42):

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando.

Assim, podemos salientar a importância da ludicidade para despertar na criança a participação, a criatividade e a interação dentro do contexto na qual está inserida, possibilitando modificações e transformações individuais e também coletivas, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando e adaptando-se às condições de mundo que lhe foi oferecida, aprendendo a competir, cooperar e a conviver como ser social.

Nos últimos tempos, temos visto nascer uma preocupação estimulante com a ludicidade na vida humana, que se manifesta por múltiplas expressões, tais como: os investimentos culturais científicos e econômicos no lazer, nas atividades para a denominada terceira

idade, no incremento das viagens, nas brinquedotecas, nas videotecas, na prática educativa lúdica na família, na escola, no treinamento de recursos humanos na empresa[...] (LUCKESI, 2000, p. 42).

A educação escolar está presente neste processo de ensino e aprendizagem, mesmo com as dificuldades da área, com relação à produção científica, com o interesse ou não do educador e do educando, com a prática na escola, na sala de aula e no dia a dia do aluno.

O ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente diz no capítulo IV art. 53 que a criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania. A LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional no art. 3º inciso II garante, assim como a Constituição Federal, lei máxima do nosso país, liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber.

Neste sentido, a presença da ludicidade na aprendizagem pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida, proporcionando ao ser humano uma relação afetiva consigo próprio, com o mundo e com as pessoas, tendo sua importância na formação da personalidade. Portanto, na atividade lúdica, não é somente o resultado da atividade que é importante, a experimentação, a vivência, a participação na elaboração da mesma é o que temos de maior importância.

O lúdico possibilita momento de encontro consigo mesmo e com outras pessoas, é uma maneira de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e preocupar-se com quem está ao lado, é estímulo ao crescimento, ajudando a se desenvolver individualmente e socialmente. A ludicidade é uma necessidade de todo ser humano, afinal, situações lúdicas favorecem prazer, alegria, liberdade de ação, naturalidade e socialização. Como afirma Silva e Salvi (2007, p. 7):

A ludicidade quer seja na forma de jogo ou não, associa-se com algo alegre e prazeroso, que possibilita ao aprendiz desenvolver o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender.

Neste sentido, a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, ou seja, brincadeira vulgar, diversão superficial. Portanto, ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 2003).

É consenso hoje, entre teóricos a importância da ludicidade na escola e na vida de todo ser humano, as brincadeiras apresentam seu valor dentro e fora do âmbito escolar como recurso de ajuda na dinamização das aulas.

A atividade lúdica passou a ser instrumento para estimular e desenvolver a aprendizagem do aluno, através de atividades lúdicas. E essas atividades podem estar presentes numa brincadeira; num jogo, que por sua vez pode ser trabalhada numa dinâmica de grupo ou de sensibilização, um exercício de relaxamento e respiração, numa ciranda, desenhando, dançando, construindo coletivamente, lendo, passeando, usando softwares educativos, dramatizando, cantando, entre outros. O que importa não é o tipo da atividade aplicada, mas a forma como está sendo trabalhada, orientada e por que está se realizando (SHEFFER e MACEDO, 2007).

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, ou seja, através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. Nesse sentido o professor é condutor, estimulador e avaliador do processo de ensino e aprendizagem (MAURICIO, 2008).

Educar ludicamente não é algo fácil, pois não é jogar lições empacotadas para o aluno consumir naturalmente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar a criança consciente; engajada e feliz, é seduzir o aluno para o prazer de conhecer, é oferecer ferramentas e oportunidades que a criança possa se desenvolver individualmente e coletivamente. Como salienta Maluf (2008, p. 32): “quanto mais a criança participa de atividades lúdicas, novas buscas de conhecimento se manifestam, seu aprender será sempre mais prazeroso”.

Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, pois o ser humano apresenta na sua natureza uma tendência lúdica e neste sentido os recursos lúdicos satisfazem uma

necessidade interior favorecendo um envolvimento emocional proporcionando prazer. Assim absorvendo o indivíduo de forma intensa e total, possibilitando um clima de entusiasmo espontâneo. E à medida que aparece o envolvimento emocional aciona também a afetividade. Brincando e jogando o ser age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995).

Observando as crianças e adolescentes brincando e jogando podemos conhecê-los melhor, pois seus esquemas mentais são direcionados a realidade que os cercam, sendo parte de seus mundos e experiências reveladas nas ações que constroem nas brincadeiras. Sendo possível, por meio de atividades lúdicas, a criança expressar, assimilar e construir a realidade (FREITAS e SALVI, 2007).

Nesta perspectiva, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de Línguas, de Matemática, de Ciências, de Educação física, entre outras. O lúdico é uma das formas mais eficazes para envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira está intimamente ligada a criança e através do brincar pode-se formar indivíduos com autonomia, motivados e capazes de aprender rapidamente.

A ludicidade está associada com algo alegre e prazeroso, onde o aluno irá experimentar, terá liberdade de expressão; de questionar os resultados e conhecerá a relevância do processo-produto das atividades. Santos (1999 apud FREITAS e SALVI, 2007, p. 6) salienta que:

O lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Assim, a ludicidade tem validade no processo de ensino e aprendizagem se for usada num auxílio eficiente ao alcance do objetivo proposto pelo planejamento disciplinar, pelo seu caráter desafiador e pelo interesse do educando e educador. No processo de ensino e aprendizagem nunca um jogo ou uma técnica recreativa devem ser aplicados de qualquer jeito, sem proporcionar um benefício educativo. Segundo Almeida (2003, p. 57) a prática da educação lúdica “exige a participação

franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio”.

Neste contexto, acredita-se que no ato de brincar onde o universo lúdico é explorado pela criança lhe é permitido deixar fluir as emoções, a interpretação, a imaginação, abrindo possibilidades de seguir em direção a construção de si mesma e do mundo.

Infelizmente o Ensino de Ciências ainda é visto como disciplina decorativa e ilustrativa. Então se faz necessário o repensar em Ciências Naturais atrelada a práticas lúdicas, experimentos, situações problematizadoras e desafiadoras, para modificar o processo de ensino e aprendizagem dentro e fora dos muros da escola. Destacamos que a valorização da ludicidade pode ser um meio eficaz de se romper com os paradigmas tradicionais que ainda permeiam a disciplina.

É preciso que o professor tenha clareza de que o Ensino de Ciências não é apenas a apresentação de conceito e definições científicas e que está intimamente ligada ao cotidiano de cada um e a aprendizagem significativa pode acontecer de maneira dinâmica por meio de comparações, experimentos, jogos e brincadeiras.

CAPÍTULO II

A LUDICIDADE E O ENSINO DE CIÊNCIAS

2.1 O Ensino de Ciências e seus desafios

Por muitos anos, precisamente até os anos 60, o cenário escolar era caracterizado pelo ensino tradicional, uso de um livro didático, lousa e professor detentor do conhecimento era marca registrada no âmbito educacional. A qualidade do curso estava ligada à quantidade de conteúdos trabalhados em sala de aula.

Nos dias de hoje não se pode mais aceitar um ensino, principalmente em Ciências, voltada apenas na transmissão de conteúdos aos alunos em espaços limitados das salas de aula e presos ao método livresco. A escola nos dias atuais deve estar comprometida com o ensino de qualidade e cabe a ela proporcionar a construção da cidadania.

O Ensino de Ciências, a partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1961, passou a ser trabalhado em todas as séries ginasiais, mas somente em 1971 com a Lei nº 5.692, que passou a ser obrigatória a implantação da disciplina no currículo escolar nas oito séries do 1º grau, hoje o Ensino Fundamental.

Com o avanço científico e tecnológico, houve a necessidade de renovação, valorizando e acompanhando a participação do estudante no processo de ensino aprendizagem. A valorização da participação ativa no processo do método científico foi ganhando espaço, no Brasil a necessidade de preparação dos alunos era propagada para impulsionar o progresso da ciência e tecnologia nacionais o que contribuiria para a industrialização do país. A função primordial da disciplina de Ciências era agora de desenvolver o espírito crítico no cidadão, capaz de torná-lo apto a tomar decisões com base em informações e dados. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

O objetivo fundamental do 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 (BRASIL, 1998, p.19).

Neste contexto, o Ensino de Ciências nas Séries Iniciais deverá tornar propício aos alunos a oportunidade de adquirir conhecimentos capazes de orientá-los na sociedade para que sejam capazes de compreender, criticar e intervir na sua realidade. É preciso que os conhecimentos científicos adquiridos favoreçam a resolução de problemas; análise de informações; investigação constante e a tomada de decisões, desenvolvendo assim competências que os preparem para a vida.

Esses conhecimentos devem contribuir, também, para que o cidadão seja capaz de usar o que aprendeu ao tomar decisões de interesse individual e coletivo, no contexto de um quadro ético de responsabilidade e respeito que leve em conta o papel do homem na biosfera (KRASILCHIK, 2008, p. 11).

No Ensino Fundamental o estudo de Ciências tem seus objetivos e estes são implantados para o desenvolvimento de competências que permitam o aluno a compreender o mundo e atuar como indivíduo e cidadão utilizando conhecimentos científicos e tecnológicos para suprir necessidades humanas e de todo ambiente. Capaz de enxergar o homem como agente transformador do mundo, promovendo ações individuais e coletivas de cunho pessoal, social e ambiental (BRASIL,1998).

Desta forma, a metodologia para o ensino dessa disciplina deverá estar voltada à formação de habilidades nos alunos, estimulando-os à pesquisa, leitura crítica para formação de opinião, sendo pessoas capazes de argumentação e fazer escolhas conscientes, estando preparadas para uma convivência harmônica e cidadã.

Portanto, é preciso o planejamento de atividades pedagógicas voltadas ao contato com o fenômeno da vida, suas transformações, utilizando um ambiente natural ou laboratórios de ciências, salas de informática, recurso áudio visual, atividades lúdicas, entre outros.

O ensino em geral era caracterizado por uma pedagogia tradicional centrada na memorização de conteúdos, utilizando o livro didático como recurso para uma aprendizagem momentânea e o papel do professor era de transmissão destes

conteúdos através de aulas expositivas sem reflexão e problematização dos mesmos, sem mudanças e atividades variadas. Como afirma Saviani (2008, p. 6), “a escola organiza-se como uma agência centrada no professor; o qual transmite segundo uma gradação lógica, o acervo cultural aos alunos. A estes cabe assimilar os conhecimentos que lhe serão transmitidos”.

A escola neste contexto é vista como lugar restrito a um processo de transmissão de informações em sala de aula, a preocupação está na variedade e quantidade de noções, conceitos e informações transmitidas, quanto mais é passado para os alunos, melhor e significativo serão os resultados da aprendizagem. Não há uma preocupação com a formação do pensamento reflexivo. O professor já traz consigo o conteúdo pronto e cabe ao aluno escutá-lo. E a avaliação é feita através de provas escritas ou orais, onde a reprodução exata do conteúdo transmitido em sala de aula é visada.

A escola hoje faz parte de uma sociedade tecnologicamente avançada, onde o aluno deve ser preparado para se tornar um cidadão solucionador de problemas presentes no dia a dia. E cotidianamente, a população, embora sujeita a tantas propagandas e campanhas e mesmo com a variedade de informações e posicionamentos, ainda sentem-se pouco confiante para opinar sobre temas polêmicos, por exemplo, temas ligados a Biologia como o uso de transgênicos, clonagem, entre outros assuntos que podem interferir diretamente em suas condições de vida.

Contraditoriamente, apesar de a Biologia fazer parte do dia-a-dia da população, o ensino dessa disciplina encontra-se tão distanciado da realidade que não permite à população perceber o vínculo estreito existente entre o que é estudado na disciplina Biologia e o cotidiano. Essa visão dicotômica impossibilita ao aluno estabelecer relações entre a produção científica e o seu contexto, prejudicando a necessária visão holística que deve pautar o aprendizado sobre a Biologia (BRASIL, 2006, p. 17).

É preciso que os conteúdos contidos no livro didático “se tornem” realidade, onde o aluno possa vê; tocar; sentir o que lhe é transmitido, através de experiências, debates e que os ensinamentos ultrapassem as portas das salas de aula. Onde os alunos possam opinar, intervir sobre o que é discutido. E assim estimulá-los a serem cidadãos conscientes, responsáveis com relação à ciência no dia-a-dia.

A escola precisa ter o compromisso de oferecer um ensino de qualidade e com a idéia de construção da cidadania. E que os alunos sejam estimulados a compreender a realidade à sua volta e sejam formados para discutir, debater, opinar e até mesmo intervir nas questões sociais (BRASIL, 1997).

[...] que o aluno consiga adquirir na escola a capacidade de entender e de participar social e politicamente dos problemas da comunidade e saiba posicionar-se pessoalmente de maneira crítica, responsável e construtiva com relação, por exemplo, a problemas científicos e tecnológicos que afetam toda a sociedade (BRASIL, 1997, p. 107).

É realidade que o livro didático, também nas escolas públicas, é muito utilizado. E é nele que se encontra o conteúdo do curso e tem importante papel informativo e teórico. Mas não se pode apenas prender-se a este recurso, é necessário que o educador busque novas metodologias e a disciplina de Ciências muito possibilita a existência e aplicação das mesmas.

Alunos do ensino fundamental da rede pública na maioria das vezes deparam-se com metodologias que nem sempre promovem o envolvimento nas atividades e a efetiva construção de seu conhecimento. Tampouco lhes são oferecidos mecanismos para que isto ocorra. Cabe ao educador em ciências superar tais obstáculos, construindo possibilidades de mudança, ao estimular atividades ligadas ao seu cotidiano.

E a ludicidade é uma forma eficaz para envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira está intimamente ligada a criança. Sendo que diversas formas de brincadeiras podem ser inseridas na sala de aula, trabalhando a disciplina de Ciências de maneira dinâmica possibilitando prazer em ensinar e aprender e dessa maneira, a aprendizagem se realiza.

A seleção de conteúdos e metodologias de ensino capazes de estimular a criatividade e interesse do aluno deve fazer parte do planejamento do professor, como: aulas dinâmicas, criativas; práticas com uso de experimentos e aulas de campo. Oferecendo ao aluno situações capazes de relacionar o conhecimento teórico ao prático.

Nas atividades de campo no estudo de Ciências a criança desenvolve a observação direta de animais, plantas, ou indireta, por meio de filmes, fotos, microscópios, telescópios. Já a experimentação, a leitura de textos previamente pelo professor, entrevista, excursão e o estudo do meio são meios de obter informações necessárias à solução de um problema (KELLER, 2009, p. 1).

É indispensável à atividade prática a fim de que o aluno relacione, em contato com o material biológico, o que precisa entender, ligando a teoria da sala de aula com a vida real, nos acontecimentos do dia-a-dia, afirmando ainda o autor que é interessante que o docente procure sempre que possível relacionar os assuntos com a vida do aluno, criando curiosidades e estimulando indagações para o mesmo (Frota-Pessoa, 2001).

Na realidade da educação brasileira é imprescindível levar em consideração que a existência da falta de recursos econômicos é um dos problemas principais para que esta prática pedagógica não aconteça, já que é fato o alto custo na formação de um laboratório, elevado são os preços dos equipamentos e materiais, também há a falta de espaços físicos. Muitas escolas públicas não possuem condições adequadas para a instalação de laboratório, mas isso não é justificativa para que os conhecimentos científicos, através da metodologia teórico-prático não sejam trazidos para a realidade cotidiana do aluno.

Evidentemente que em determinadas circunstâncias, para a utilização de certos instrumentos é preciso se ter um ambiente como um laboratório, mas pode-se em muitos casos, os experimentos serem realizados na sala de aula ou mesmo fora desta, de forma bastante satisfatória.

Textos de jornais, experimentos, figuras a serem interpretadas, trechos de obras literárias e até uma receita de bolo podem servir como ferramenta para formar o contexto e propor o problema (Silva Júnior, Sasson e Sanches , 2001).

Ainda devido à falta de recursos, muitas vezes é necessário que o próprio professor com recursos próprios tenha acesso a materiais para a elaboração das experiências. Desta forma, é importante que sejam selecionados experimentos de fácil manuseio para serem utilizados em sala de aula e que não tragam perigo de acidentes possibilitando a compreensão do conteúdo teórico exposto, promovendo

através da visualização um envolvimento e entusiasmo durante o processo expositivo, aguçando sua criatividade.

Outra metodologia muito eficaz para a aprendizagem são as aulas de campo, a saída da sala de aula para buscar e explorar o ambiente.

A proposta da aula de campo é transcender os limites físicos da sala de aula explorando a sensibilidade do contato direto dos alunos aos aspectos naturais do nosso ambiente. [...] O campo traz muitas informações, desde que bem orientado para que o objetivo não se perca (KELLER, 2009, p. 1).

Neste contexto o grande desafio do professor é possibilitar ao aluno desenvolver as habilidades necessárias para a compreensão do homem na natureza. O professor de Ciências precisa acompanhar as descobertas científicas, tecnológicas e sociais que são inseridas no cotidiano e estar seguro para debater essas novidades com seus alunos.

[...] os novos objetivos para o ensino de Ciências envolvem o debate e exigem, para tanto, educadores abertos, dispostos a questionar com seus alunos o lugar da ciência no mundo, sua relação com o bem-estar humano e com outros valores da sociedade (SANTOS, 2004, p.2).

2.2 Relação professor – aluno no processo de ensino e aprendizagem

A educação era alicerçada pelo objetivo de apenas transmitir os saberes produzidos pela sociedade, onde o professor era o detentor do conhecimento. Mas através do tempo muitas mudanças vêm ocorrendo, principalmente no papel do professor na educação.

Nos dias atuais é necessário um profissional pesquisador, aberto à reflexão, à ação, buscando sempre agir no contexto de buscar novas informações; produzindo conhecimento por meio da pesquisa, deixando de ser mero detentor de conhecimentos e técnicas de conhecimento se tornando um produtor. Um profissional que também saiba estimular a afetividade de seus alunos.

Embora as relações humanas apresentem certo grau de dificuldade, é de fundamental importância na realização de avanços e mudanças em nível profissional e comportamental.

O ser humano é social por natureza. Desde muito jovens vivemos em sociedade, fazemos parte e formamos grupos com pessoas das mais diversificadas crenças, origens e personalidades. Graças a esse convívio no decorrer de nossas vidas, vivemos situações que nos constroem ou enaltecem, sofremos desilusões, aprendemos com nossos erros e acertos e, através de comparações, conseguimos construir a nossa personalidade e interagir com o universo (SIQUEIRA, 2004, p.1).

A análise dos relacionamentos entre professor e aluno envolve interesses e intenções, pois a educação é uma das fontes mais importantes do desenvolvimento comportamental e na aquisição de valores (ABRAHIM, 2009).

O ensino não é apenas algo estático e unidirecional, é necessária a inexistência da relação autoritária onde o professor transmite o conteúdo como verdade absoluta e os alunos apenas ouvem, tendo que aceitar as informações.

A sala de aula não é apenas um lugar para transmitir conteúdos teóricos; é, também, local de aprendizado de valores, comportamentos, de aquisição de uma mentalidade científica lógica e participativa. E para isso o professor tem um papel importantíssimo na vida do aluno, pois além da participação da aquisição do conhecimento através da transmissão de informações, o professor também faz parte do processo de construção da cidadania do mesmo. (SIQUEIRA, 2004)

O professor é o responsável na ajuda de ampliação de possibilidades da criança, proporcionando a elas brincadeiras e metodologias que contribuam para seu desenvolvimento intelectual, educacional e social.

O sinal mais indicativo da responsabilidade profissional do professor é seu permanente empenho na instrução e educação dos seus alunos, dirigindo o ensino e as atividades de estudo de modo que estes dominem os conhecimentos básicos e as habilidades, e desenvolvam suas forças, capacidades físicas e intelectuais, tendo em vista equipá-los para enfrentar os desafios da vida prática no trabalho e nas lutas sociais pela democratização da sociedade (LIBÂNEO, 1994, p.47).

É necessária a conscientização do professor de que seu papel é de facilitador de aprendizagem, aberto às novas experiências e a partir da realidade de vida de seus alunos procurar compreender os sentimentos e os problemas destes e orientá-los para a auto-realização e conduzi-los num processo de construção do conhecimento.

É necessário que o professor seja sempre ativo e que desenvolva ações pedagógicas como orientar e sistematizar a busca de informações, recontextualizar as situações de aprendizagem, incentivar a experimentação e a explicitação, bem como o processo de refletir e de depurar idéias (SILVA e SALVI, 2007, p. 5).

O professor não apenas transmite uma informação ou faz perguntas, mas também ouve os alunos, É preciso dá atenção e cuidar para que aprendam a expressar-se, a expor opiniões e dar respostas. O trabalho do professor nunca é unidirecional, quando os alunos respondem e opinam mostra como eles estão reagindo à atuação do professor, às dificuldades que encontram na assimilação dos conhecimentos, servindo também para diagnosticar as causas que dão origem a essas dificuldades (LIBÂNEO, 1994).

Cabe ao professor estimular e despertar o interesse, o prazer do aluno pelo aprender. Buscando sempre a formação de um indivíduo consciente de seus deveres e responsabilidades.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um encontrar. Educar é preparar para a vida (SANTOS e CRUZ,1997, p.11).

É necessário que os profissionais da educação organizem atividades lúdicas que ajudem e estimulem a criança no processo de ensino e de aprendizagem, desse

modo fazendo o ato de educar um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade.

Para colocar em prática a ludicidade na vida escolar é necessário que o professor se comprometa verdadeiramente com seu trabalho, invista na sua formação, busque novos conhecimentos, novas metodologias, deve-se buscar um aperfeiçoamento e atualização constante, propondo atividades criadoras que contribuam para a formação do aluno.

Um professor competente está sempre pronto a refletir sobre sua metodologia, sua postura em aula, a replanejar sua prática educativa, a fim de estimular a aprendizagem, a motivação dos seus alunos, de modo que cada um deles seja um ser consciente, ativo, autônomo, participativo e agente crítico modificador de sua realidade (SIQUEIRA, 2004, p. 5).

A formação dos professores, voltada para educação lúdica abre caminhos para dinamizar seu trabalho, que certamente será de maneira mais produtiva e prazerosa. Campos (1986, p. 25) enfatiza: “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

O diálogo, a espontaneidade de cada um deve ser respeitada, mesmo diante de tantas dificuldades como a impaciência; desrespeito e indisciplina é preciso que os educadores orientem e prezem a conversa com seus alunos estimulando-os também à participação.

É de grande valia a existência de afetividade, confiança e respeito entre docente e discente para que melhor se desenvolva a reflexão e aprendizagem.

Segundo Almeida (2003. p. 63):

[...] os alunos de hoje estão na situação de só acreditar nos professores que ainda sabem participar, sabem transformar suas aulas em trabalho-jogo (seriedade e prazer), sabem manter um relacionamento de irmão mais velho, sabem desafiar, aproveitar cada momento, cada situação para debater, discutir e proporcionar a aprendizagem. Sabemos também que quando os alunos gostam do professor acabam gostando daquilo que ele ensina e se esforçam cada vez mais para aprender e não decepcionar.

E para um aprendizado significativo, ao mesmo tempo em que são estabelecidas normas, deve-se respeitar a individualidade e a liberdade que os alunos trazem. Não esquecendo o conhecimento que o aluno adquiriu em séries anteriores e até mesmo antes de entrar para a vida escolar. A criança já possui uma bagagem e o professor precisa ter uma metodologia estimulante para proporcionar bem estar e criatividade fazendo com que ela se identifique, sentindo-se segura e feliz.

Nesse contexto cabe salientar a importância das atividades lúdicas no ensino, proporcionando o autoconhecimento e a coletividade, onde o professor deve estar consciente da sua função mediadora do conhecimento, como também reconhecer a ludicidade e sua importância, escolhendo formas didáticas capazes de favorecer um aprendizado significativo.

2.3 Brincando se aprende: a criança; a brincadeira e o jogo / metodologias lúdicas na aprendizagem

O valor da brincadeira está cada vez mais sendo discutido na atualidade. Através do brincar sabe-se que a criança se expressa, interage com diferentes pessoas, amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. “No brincar é possibilitado à criança fazer relações, viver experiências, construir sua subjetividade, imaginar, experimentar as mais diversas emoções, administrar conflitos, interagir e desenvolver-se” (ARAÚJO, 2008, p. 6).

A brincadeira é um mecanismo de interação e sociabilidade capaz de construir atitudes de solidariedade e amizade envolvendo a partilha de objetos, espaços, valores e conhecimentos, onde as mesmas constroem suas ações para uma melhor organização e participação nas brincadeiras.

Brincar com o outro, portanto, é uma experiência de cultura e um complexo processo interativo e reflexivo que envolve a construção de habilidades, conhecimentos e valores sobre o mundo. O brincar contém o mundo e ao mesmo tempo contribui para expressá-lo, pensá-lo e recriá-lo. Dessa forma, amplia os conhecimentos da criança sobre si mesma e sobre a realidade ao seu redor (BORBA, 2007, p. 41).

O capítulo IV art. 59 do Estatuto da Criança e do Adolescente diz que os municípios, com apoio dos estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude. Mas é de conhecimento de todos que cada vez mais esses espaços estão sendo diminuídos e os que existem na sua maioria não são bem aproveitados.

Vemos que o lazer das crianças está sendo privado devido ao cotidiano conturbado e caótico das famílias, o aumento da violência é um dos maiores motivos. A criança na maioria das vezes fica privada a brincar na sua própria casa, com computador, vídeo – game, com seus próprios brinquedos e jogos. O cotidiano atarefado dos pais em busca da sobrevivência familiar, a falta de tempo faz com que não exista um acompanhamento para a brincadeira das crianças e também o não oferecimento de meios para que ela o faça. Assim as brincadeiras coletivas passam a ser raras e perdem cada vez mais espaço para os brinquedos industrializados, favorecendo assim o isolamento da criança.

Uma criança de qualquer classe social ou idade, nos dias de hoje, raramente encontra no meio familiar uma vivência de alegria, de participação e de comunicação de afetividade. Muitas vezes, os pais, sobrecarregados pelos encargos diários e pelas preocupações do momento, não têm forças ou coragem para estar ao redor dos filhos, brincar com eles ou proporcionar-lhes divertimentos sadios. Um muro de indiferença, quando não um clima de hostilidade, parece levantar-se entre eles, e os filhos acabam perdendo a confiança afetuosa e a compreensão constante (ALMEIDA, 2003, p. 33).

A infância vem sendo marcada pela diminuição dos espaços públicos de brincadeira, pela falta de tempo para o lazer, pelo isolamento, sendo a escola muitas vezes o principal universo de construção de sociabilidade. Considerando o fato da perda de espaços para a brincadeira, percebemos que a escola, espaço de encontro entre as crianças e de contato também com adultos, assume um papel fundamental como garantia de espaço para brincar, interagir e se socializar (BORBA, 2007).

Araújo (2008, p. 4) afirma: “Se é brincando que a criança expressa e reelabora suas percepções de mundo, é preciso criar espaços para que ela possa

vivenciar tal experiência”. A brincadeira está intimamente ligada ao contexto histórico e social na qual a criança está inserida, sendo assim um fenômeno cultural. A mídia, o mercado de brinquedos, a educação dos adultos e/ou práticas transmitidas por outras crianças age sobre o comportamento e nas ações do indivíduo. Ainda segundo o autor ao brincar a criança confronta-se com a cultura, apropriando-se dela e transformando-a.

Um repertório de brincadeiras, cujos esquemas e rotinas são partilhados compõe a cultura lúdica infantil. E esses esquemas não são estáticos, são transformados e influenciados pelo espaço físico, pela disponibilidade de recursos naturais ou quaisquer materiais como brinquedos, livros, filmes, a mídia e também pelos significados e compreensão do grupo. (BROUGÈRE, 2002)

A existência de certos elementos e meios provoca o modo e como vão possibilitar e desenvolver a prática do brincar. Como exemplo pode-se imaginar um ambiente composto de objetos imobiliários e ligados a vida doméstica lembraremos a vida familiar. Já árvores, rios geram brincadeiras como nadar, pular, vida selvagem e esportiva, imitando animais, atletas, entre outros. O momento da brincadeira é hora de deixar a imaginação fluir, a criatividade se desenvolver e os sonhos aflorarem.

Os elementos fornecidos serão reinterpretados e articulados a experiência lúdica da criança gerando modos de brincar. “Quem brinca é capaz de improvisar elementos de seu ambiente, buscando novas significações” (ARAÚJO, 2008, p. 5).

O ato de brincar para possibilita a interação social, surgindo a necessidade de criar ações que envolvam partilha de espaço, objetos, valores, conhecimentos, criando sentimento e atitudes de solidariedade e amizade (BORBA, 2007).

Por exemplo, a prática de confeccionar um boneco biológico, possibilitaria o envolvimento e criatividade. Onde teríamos vários conteúdos envolvidos, germinação; ciclo de vida; fotossíntese; importância da água e tudo isto utilizando materiais práticos, como meia calça, serragem, alpiste, piloto e água. E no final teríamos um momento descontraído, divertido e cheio de aprendizagem.

Para muitos o espaço do brincar nas escolas é apenas passatempo ou uma forma de descanso, liberação e/ou reposição de energias para depois voltar às atividades consideradas importantes. Não é levada em consideração que na

brincadeira podem-se encontrar meios de garantir o aprendizado, a aquisição de conhecimentos.

Considerado importante para alguns educadores que contemplam o brincar como eixo central do projeto pedagógico, para a maioria das instituições ainda é considerado um espaço paralelo, marginalizado, pura “perda de tempo” ou mera recreação. Outras ainda consideram o brincar com propósitos meramente educativos, retirando as múltiplas possibilidades que esta atividade pode oferecer às crianças (ARAÚJO, 2008, p. 2).

A observação e a penetração do professor nos jogos e brincadeiras possibilita ao mesmo adquirir informações sobre o agir, pensar, sentir da criança, dessa maneira conhecer a turma na qual se está trabalhando.

Partindo de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidade de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver –, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança (ALMEIDA 2003, p. 24).

Levando em consideração essas informações e o que se pode aprender com elas teremos uma melhor aproximação cultural com as crianças e entenderemos a função humanizadora que o brincar favorece. O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade (MAURICIO, 2008).

Em muitas propostas e práticas pedagógicas o brincar é sugerido como instrumento para o ensino de conteúdos. São usadas músicas, jogos para memorizar e adquirir informações. Mas deve-se ter cuidado para que essas práticas não passem a ser simplesmente recursos e perca o sentido de brincadeira, não possibilitando o prazer, o humor, a criatividade e tendo somente a função de treinar e sistematizar conhecimentos.

Georges Snyders (1974 apud ALMEIDA, 2003, p. 29), defende a idéia de que a educação deve ser prazerosa, mas exige esforço e acredita que o jogo é uma

atividade séria, exigindo esforço dos envolvidos, porém sem perder o sentido de busca e prazer. E não se pode esquecer sua função socializadora.

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas (ALMEIDA, 2003, p. 53).

É necessário que os educadores estejam cientes da importância do brincar para o desenvolvimento do aluno, possibilitando reações livres, inesperadas e transformadoras. É de grande importância a utilização da ludicidade na aprendizagem, pode-se sim propiciar a reflexão de conceitos mediante jogos e situações lúdicas favorecendo assim interações entre as crianças e destes com os conhecimentos. É preciso que haja um ambiente favorável, tempo, espaço e envolvimento dos responsáveis pela educação, pois ao mesmo tempo em que a brincadeira não deve ser controlada, manipulada pelo educador ela não pode ser deixada à própria sorte das crianças.

É preciso criar espaços, conhecer e saber os interesses e necessidades dos alunos para a organização e implantação de atividades que favoreçam o prazer de aprender, é de suma importância a incorporação da ludicidade nas práticas pedagógicas, permitindo a decisão; a escolha; as descobertas; as perguntas e as soluções por parte do aluno. O diálogo, a observação, a integração do professor com as crianças e adolescentes, a troca de saberes e experiência possibilita a criação de práticas de ensinar e aprender.

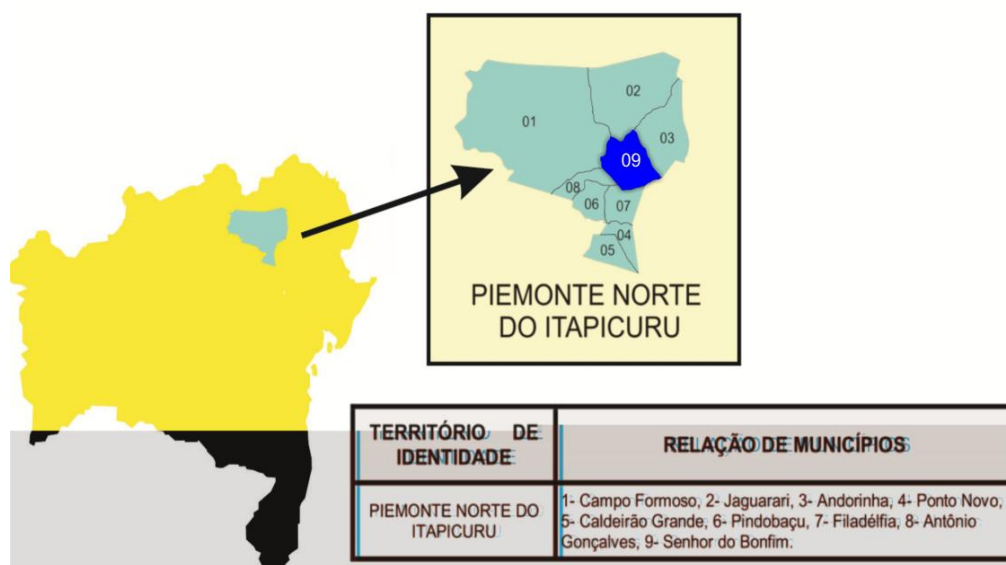
CAPÍTULO III

TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

3.1 Área de estudo

Esta pesquisa foi realizada no município de Senhor do Bonfim, distante 376 km da capital do estado, Salvador, localizado entre as coordenadas 10°27'41"S e 40°11'22"W, fazendo parte do Piemonte Norte do Itapicuru possuindo uma área de 827,48 Km² (figura01).

Figura 01: Localização geográfica da área de estudo.



Fonte: Modificado de <http://images.google.com.br/imgres?imgurl>. Acesso em 16 de março de 2009.

Sua população recenseada em 2010 é de 74.166 habitantes (IBGE, 2010). É um município com tipo climático semi-árido, variando de seco a subúmido em diferentes áreas do município. Apresenta temperatura com consideráveis variações diárias. A vegetação é classificada como caatinga arbórea aberta, com palmeiras; caatinga arbórea aberta, sem palmeiras; contato cerrado-floresta estacional. Seu relevo é constituído pelo Pediplano Sertanejo, pelos Tabuleiros Interioranos e pela

Serra da Jacobina. Entre os principais acidentes geográficos destacam-se as Serras do Gado Bravo, do Mamão, do Catuni, dos Morgados e da Varzinha. No setor econômico destacam-se as atividades da pecuária, da agricultura, da extração mineral e do comércio. (SR. DO BONFIM, 2011).

Em relação à educação o município tem 56 escolas municipais, cadastradas no Instituto Nacional de Estudo e pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), para atender os alunos da sede e zona rural. De acordo com o Censo Escolar o Ensino Fundamental apresenta 6.985 alunos matriculados (BRASIL, 2010).

Especificamente, a pesquisa foi realizada na rede municipal de ensino de Senhor do Bonfim, na Escola Municipal Thomaz Guimarães (figura 02), localizada na Rua Thomaz Guimarães, bairro Santos Dumont – Senhor do Bonfim – BA, no período de 04 a 08 de outubro de 2010, com cinco professores do Ensino Fundamental.

Figura 02: Escola Municipal Thomaz Guimarães.



Fonte: Dantas, Ana Raquel Gonçalves Dantas, 2011.

Esta instituição é composta por 08 salas de aula; sala de professores, biblioteca e sala de vídeo conjugadas; sala de secretaria; almoxarifado; diretoria na qual atua diretora e duas vice-diretoras (uma para o turno diurno e outra para o noturno); sala de informática; cozinha; cinco sanitários, sendo dois desativados, um

masculino e outro feminino e um para administração e professores; pátio coberto e área externa ampla. Oferecendo para a comunidade Educação Infantil no turno vespertino e Ensino Fundamental regular, ministrados em horários diferenciados, nos períodos matutino e vespertino. No noturno somente é oferecido a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no ensino fundamental. A clientela do estabelecimento provém, na sua maioria, da zona rural e periferia do município.

A escola apresenta-se relativamente equipada para realizar suas atividades educacionais. Conta com aparelho de televisão e DVD; computadores; dois aparelhos de som portátil; quadros brancos e de giz; microfones; caixa de som amplificada; data-show; atlas; acervo bibliográfico amplo; brinquedos e objetos educativos, como jogos, ábacos, esqueleto em resina plástica e torso assexuado em resina plástica emborrachada.

Direção, coordenação e docentes tem a tarefa diária de oferecer aos alunos melhores condições possíveis de educação e inserção no ambiente social. Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP), a escola tem compromisso com a educação, exigindo que todos os educadores tenham uma prática pedagógica voltada para a compreensão, a valorização da realidade social e dos direitos e responsabilidades na vida pessoal e coletiva. Tendo como finalidade construir o trabalho pedagógico como uma perspectiva inovadora, buscando valorizar os alunos como construtores do conhecimento; o professor como mediador e a comunidade escolar como participante ativa no processo de ensino-aprendizagem.

3.2 Caracterização da pesquisa

Para que fosse possível a realização deste estudo, para alcançarmos os objetivos da pesquisa e conseguirmos as informações e dados necessários foram indispensáveis a utilização de alguns procedimentos como a pesquisa bibliográfica e qualitativa descritiva.

Qualquer espécie de pesquisa, em qualquer área, supõe e exige uma pesquisa bibliográfica prévia, quer para o levantamento da situação da questão, quer para fundamentação teórica, ou ainda para justificar os limites e contribuições da própria pesquisa (RAMPAZZO, 2005, p.53).

A pesquisa bibliográfica é a consulta de fontes diversas de informação escrita, para coletar dados a respeito de um determinado tema. É a busca de informações através de estudos de textos, trabalhos publicados entre outros.

A etimologia grega da palavra BIBLIOGRAFIA (*biblio* = livro; *grafia* = descrição, escrita) sugere que se trata de um estudo de textos impressos. Assim, pesquisar no campo bibliográfico é procurar no âmbito dos livros e documentos escritos as informações necessárias para progredir no estudo de um tema de interesse (CARVALHO, 1989, p.100).

A pesquisa qualitativa descritiva também foi utilizada na elaboração do trabalho, o qual tem como objetivo investigar se a ludicidade faz parte da prática de ensino do professor de Ciências do ensino fundamental e analisar se as metodologias lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem.

Já a pesquisa descritiva possibilita o estudo e a descrição das características, propriedades e relações existentes no grupo pesquisado. Com a pesquisa procurou-se saber opiniões, pontos de vistas, atitudes diante da problemática levantada.

A pesquisa descritiva procura, pois, descobrir, com a precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e sua conexão com outros, sua natureza e suas características. Busca conhecer as diversas situações e relações que ocorrem na vida social, política, econômica e demais aspectos do comportamento humano, tanto do indivíduo tomado isoladamente como grupos e comunidades mais complexas (RAMPAZZO, 2005, p. 53).

Ainda segundo o autor a pesquisa descritiva, em suas diversas formas, trabalha sobre dados ou fatos colhidos da própria realidade. E para obter as informações foram utilizados como principais instrumentos de coleta de dados os questionários com questões semi-abertas.

3.3 Os sujeitos pesquisados

Participaram da pesquisa 04 professoras e 01 professor da rede pública do município de Senhor do Bonfim que atuam no Ensino Fundamental I e II e os

mesmos serão identificados como professor(a) (P.) P. 01; P. 02 ; P. 03; P. 04 e P. 05.

3.4 Instrumento de coleta

Inicialmente foi realizada pesquisa, levantamento de dados e informações através de livros; artigos; monografias; meios eletrônicos; sites como SCIELO, GOOGLE ACADÊMICO, GOOGLE SCHOLAR, entre outros, que se referissem ao tema ludicidade, pois foi preciso obter embasamento teórico a fim de nos aprofundarmos sobre o tema escolhido, sendo indispensáveis para a elaboração dos questionários e do presente trabalho.

Posteriormente foi solicitado à direção da escola permissão para a realização da pesquisa, logo após foi conversado com os professores sobre a participação e através de um termo de consentimento livre e esclarecido –TCLE (apêndice A) estes estiveram em acordo a participarem do trabalho respondendo os questionários sócio econômico (apêndice B) e semi-aberto (apêndice C) para que assim pudessemos obter a opinião e averiguar se nas aulas de ciências são desenvolvidas metodologias lúdicas e qual a contribuição das mesmas para o aprendizado do aluno.

Foram utilizados na pesquisa o questionário sócio econômico, onde se buscou traçar o perfil dos sujeitos entrevistados, o que contribui para uma melhor análise dos dados e o questionário semi-aberto, que possibilita a articulação das idéias e garante as expressões sobre as compreensões do tema abordado. Marconi e Lakatos (1996, p. 88) ressaltam que:

Questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença dos entrevistados. Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante, pelo correio ou por um portador, depois de preenchido, o pesquisador, devolve-o do mesmo modo.

Para adquirir dados, o questionário contribui na obtenção de informações precisas para a pesquisa, permitindo assim o tratamento dos dados, nos dando suporte para apurar opiniões e atitudes dos sujeitos.

CAPÍTULO IV

ANALISANDO E INTERPRETANDO OS DADOS

Esse capítulo procura analisar e interpretar os dados obtidos através dos questionários sócio-econômico e semi-aberto aplicados aos 05 professores.

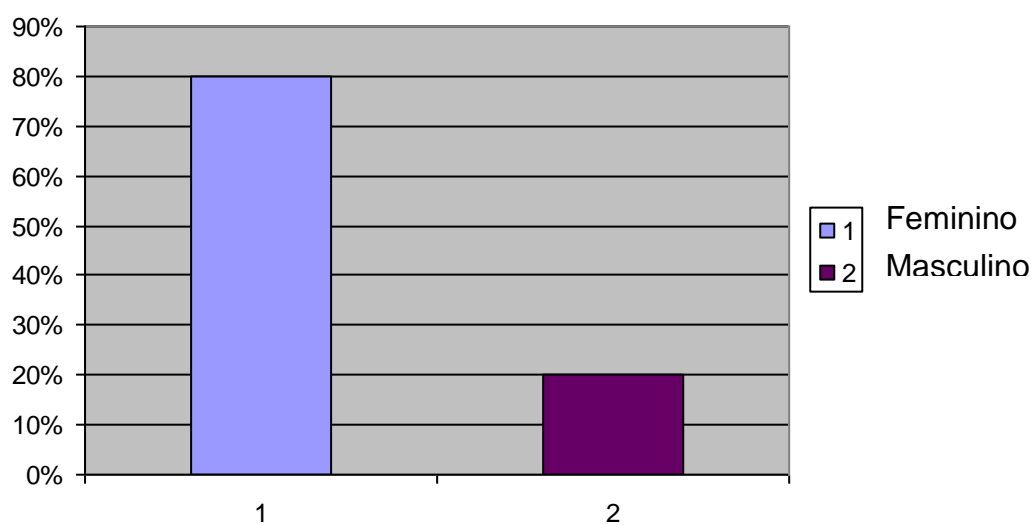
Primeiramente analisaremos os questionários sócio-econômico, buscando traçar o perfil desses profissionais.

4.1 Perfil dos sujeitos: análise do questionário sócio econômico

4.1.1 Gênero

Entre os professores que participaram da pesquisa, há uma predominância do gênero feminino, sendo 80% do sexo feminino e 20% do masculino em atuação no ensino fundamental da Escola Municipal Thomaz Guimarães.

Figura 03: Representação em percentual quanto ao gênero.



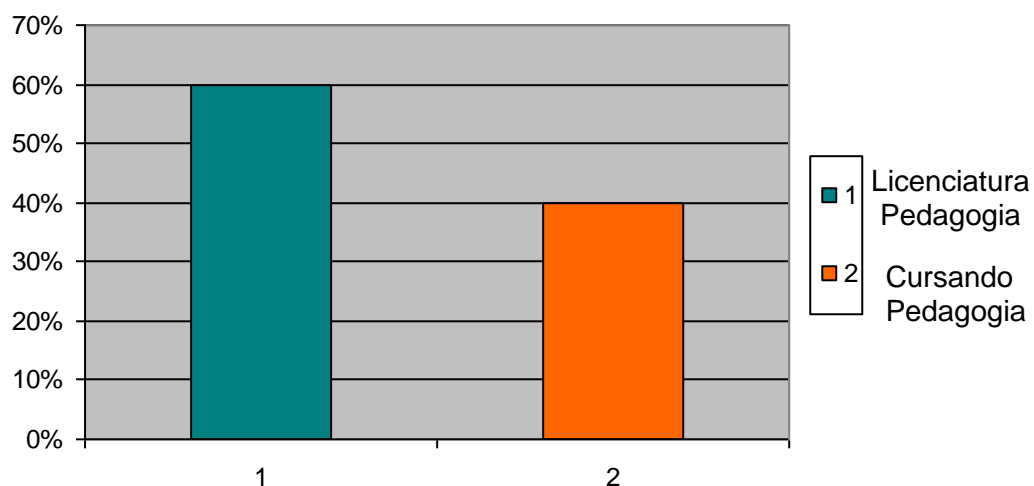
Fonte: DANTAS, Ana Raquel Gonçalves, 2011.

Estes dados reforçam a idéia de que ainda o magistério é uma profissão feminina, como acentua Santos (1999, p. 26): “A feminilização do magistério ocorreu com a luta das mulheres para se estabelecerem profissionalmente, configurando um nicho no mercado de trabalho ocupado por mulheres”.

4.1.2 Formação acadêmica

O gráfico faz uma demonstração da formação do professor do Ensino Fundamental. Como podemos observar a maioria possui licenciatura em pedagogia sendo que os demais ainda estão cursando a licenciatura já citada.

Figura 04: Representação em percentual quanto à formação acadêmica.



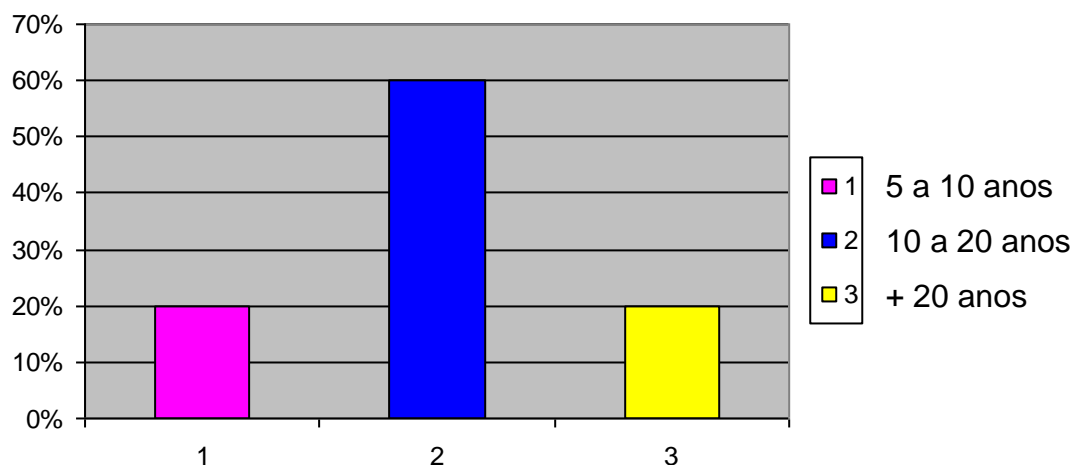
Fonte: DANTAS, Ana Raquel Gonçalves, 2011.

De acordo com os dados observamos há a busca por uma boa formação para atuação do profissional nesse nível de ensino. A exigência quanto à formação acadêmica não está presente somente na Lei de Diretrizes e Bases, mais no próprio mercado de trabalho, que vem exigindo do profissional aperfeiçoamento. E nesta perspectiva vem aumentando a cada dia a procura por cursos superiores.

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal (BRASIL, Lei 9.394/96).

4.1.3 Tempo de atuação

Figura 05: Representação em percentual quanto ao tempo de atuação.



Fonte: DANTAS, Ana Raquel Gonçalves, 2011.

Com base no gráfico percebemos que a maioria dos profissionais trabalham há mais de 10 anos na Educação Fundamental, mostrando que possuem um tempo significativo de atuação nesta área de ensino, trazendo consigo ampla experiência e compreensão do seu papel de educador no processo de ensino e aprendizagem.

Sabemos que com o passar do tempo, o profissional adquire certa prática, mas esta precisa ser sempre renovada, pois mudanças ocorrem e as metodologias sofrem modificações e o professor precisa estar apto para tais novidades para atuar de forma crítica e buscando aperfeiçoamento e atualização constante.

Como afirma Almeida (2003, p.72): “é fundamental que os professores redescubram seu papel de pesquisadores, buscando conhecimentos novos por meio de leituras, cursos, entrevistas, palestras, ações que lhes darão embasamento e coragem para enfrentar o novo e um caminhar seguro”.

4.1.4 Carga horária de trabalho

Observamos que dos 5 professores que participaram do trabalho mais da metade dos professores trabalham em dois turnos. Revelando a realidade comum escolar, pois os mesmos para suprir suas necessidades precisam de uma carga horária maior de trabalho. Como mostra o gráfico abaixo:

Figura 06: Representação em percentual quanto à carga horária de trabalho.



Fonte: DANTAS, Ana Raquel Gonçalves, 2011.

Quanto à qualidade de seu trabalho, esta pode ser comprometida, pois o desenvolvimento do ensino requer dos profissionais maior empenho na preparação de atividades. Com mais tempo atuando diariamente em sala de aula o professor pode apresentar maior cansaço podendo acarretar menor empenho e disposição no processo de ensino e aprendizagem. Como salienta Krasilchik (1987, p. 51):

Esta situação acarreta grande quantidade de provas para corrigir e, conseqüentemente, diminuição de tempo disponível para a preparação das aulas, atualização, discussão com outros professores para planejamento. O cansaço resultante da sobrecarga leva também ao uso freqüente de aulas expositivas ou, ainda pior, das já comentadas aulas de estudo dirigido, em que os alunos lêem o livro e resolvem exercícios que exigem apenas reconhecimento ou transcrição literal de trechos do livro-texto.

4.1.5 Motivo de ter optado pela atuação na disciplina de Ciências

É realidade que no Ensino Fundamental I os professores atuam em todas as áreas de ensino na série na qual leciona e outros, os que atuam no Ensino Fundamental II, precisam atuar em uma disciplina mesmo que não seja graduado na mesma, ocorrendo também com os profissionais responsáveis pela disciplina de Ciências. Ovigli e Bertucci (2009) ressaltam que o Ensino de Ciências para as primeiras séries do Ensino Fundamental possui algumas particularidades quando comparada as séries subsequentes, sendo a principal delas o fato de serem praticadas por um professor polivalente, responsável por ministrar o ensino de outras disciplinas.

Os autores resgatam também a idéia que a maioria dos professores terminam o curso de magistério e a licenciatura em pedagogia, geralmente sem a formação adequada para ensinar Ciências Naturais. E isto foi observado nas respostas dadas pelos professores, sendo que 80% deles atuam na disciplina de Ciências pelo mesmo motivo de trabalharem no Ensino Fundamental e serem responsáveis por todas as disciplinas contidas no currículo escolar e 20% deles por terem que atuar na disciplina mesmo não tendo formação em Ciências Naturais ou Biologia. Eis os depoimentos dos professores quanto o motivo da atuação na disciplina de Ciências:

P1 – “Leciono na terceira série e sou responsável por todas as disciplinas”.

P2 – “Leciono em turma do ensino fundamental I, trabalho com as disciplinas: Português, Matemática, História, Geografia e Ciências”.

P3 – “Tenho paixão pela vida e natureza e sou responsável por todas as disciplinas das turmas que trabalho”.

P4 – “Por trabalhar com séries iniciais e ficar responsável por todas as disciplinas, entre elas em Ciências”.

P5 – “Foi oferecida a mim a disciplina de Ciências para lecionar na escola. Mesmo não tendo formação específica para atuar na mesma”.

4.2 Dados das questões relacionadas à ludicidade na prática pedagógica do ensino de Ciências

Ao questionar os professores sobre o que é brincar, observou-se que é consenso entre os professores seu valor e significado no processo de ensino e aprendizagem, alguns acreditam que é uma atividade para o desenvolvimento e interação entre os alunos, possibilitando a socialização. Para outros, é forma de diversão que favorece o prazer, estimulando emoções saudáveis e aprendizado. Como nos mostram as falas dos professores:

P3 – “Brincar é uma boa forma de interagir com o outro. É brincando que conseguimos melhor socialização, as crianças se tornam amigas”.

P4 – “Divertir-se, fazer algo que lhe dá prazer”.

P5 – “É uma forma das crianças interagirem, e com isso podem se desenvolverem individualmente e coletivamente. Sendo uma atividade de prazer, favorecendo a diversão”.

Sabemos que brincando muitas são as atividades que consideramos como lúdicas, diante dos estudos realizados, toda atividade realizada com inteireza e

prazer é considerada como lúdica e através delas percebemos que ocorre desenvolvimento. A prática da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, faz estimativas como o desenvolvimento e vai se socializando (MAURÍCIO, 2008).

Nota-se na fala dos professores, que eles compreendem o brincar na escola como recurso metodológico motivador, atribuindo significados às brincadeiras e afirmando que o brincar é possível dentro da escola.

A respeito dos questionamentos sobre a importância da ludicidade no trabalho educativo, os professores responderam da seguinte forma.

P1 – “De fundamental importância. A ludicidade faz com que as crianças desenvolvam algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memorização e imaginação”.

P2 – “A ludicidade apresenta-se como condição motivadora por excelência, despertando o envolvimento, motivação e interesse pela atividade proposta numa disciplina de estudo”.

P3 – “A importância da ludicidade no trabalho educativo é proporcionar ao aluno formas de desenvolver atividades prazerosas e significativas”.

P4 – “Proporcionar ao aluno um aprendizado prazeroso e mais interativo”.

P5 – “Através da ludicidade a prática de ensinar e aprender torna-se prazeroso, pois atividades lúdicas possibilitam envolvimento e curiosidade”.

Nas afirmações comprova-se que a ludicidade na escola proporciona aprendizado de forma prazerosa e significativa. Despertando o envolvimento e interesse pelas atividades. Uma maior e constante participação nas atividades lúdicas manifesta novas buscas de conhecimentos e o aprender é mais prazeroso. Diante das declarações acredita-se que a ludicidade no âmbito escolar aguçam o interesse e convidam ao desafio do aprender (MALUF, 2008),

A ludicidade associa-se como algo alegre e prazeroso possibilitando o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo semelhante, a integração entre colegas e professores, assim motivando-o a aprender.

A educação lúdica está distante da concepção de passatempo e diversão superficial. Ela é favorável ao conhecimento individual e coletivo. E sabe-se que a prática lúdica na escola deve acontecer de maneira planejada facilitando a aprendizagem. (ALMEIDA, 2003).

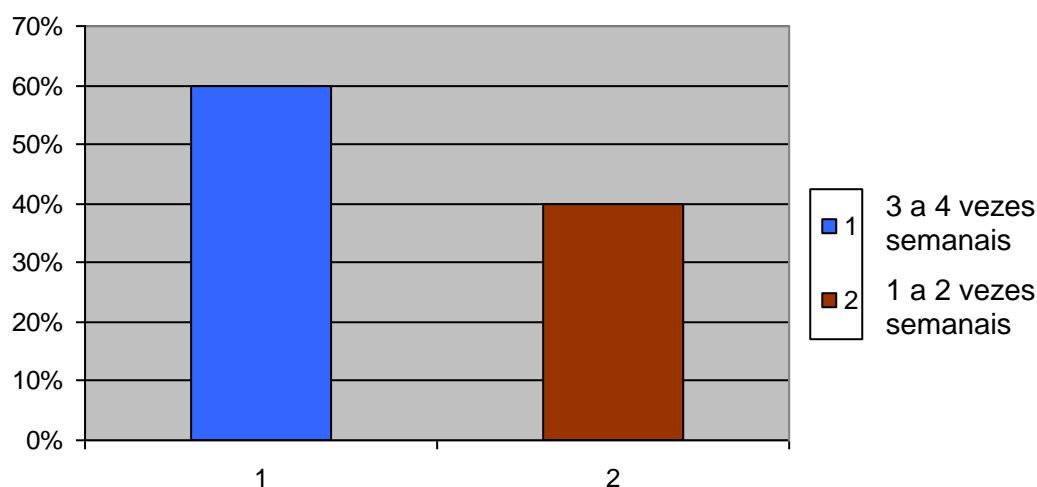
Ao salientarmos sobre a posição assumida pelos professores frente à vivência lúdica na escola, a posição da maioria dos professores é buscar desenvolver ações para facilitar o aprendizado, desenvolvendo mecanismos capazes de envolver o aluno no processo de ensino e aprendizagem.

P1 – “Deve-se ser de forma prazerosa, pensada e planejada com atenção, onde busco organizar situações para facilitar a aprendizagem”.

P2 – “Busco integrar em toda minha prática docente pedagógica mecanismos didáticos para facilitar a aprendizagem e a troca de conhecimento entre os sujeitos do processo ensino e aprendizagem”.

É necessária a prática ativa do professor no desenvolvimento de ações pedagógicas como orientar a busca de informações, recontextualizar situações de aprendizagem, incentivando a reflexão e aprimoramento de idéias. (SILVA e SALVI, 2007). E isto é visto na metodologia dos professores de acordo com as falas acima. De acordo com o gráfico (figura 07) é observado que a maioria dos professores utilizam de 3 a 4 vezes por semana atividades lúdicas no desenvolvimento dos conteúdos programados e os demais aplicam essa metodologia de 1 a 2 vezes durante a semana.

Figura 07: Representação em percentual quanto a utilização semanal de atividades lúdicas.



Fonte: DANTAS, Ana Raquel Gonçalves, 2011.

O que fica evidente que a prática das atividades lúdicas pode favorecer o aprendizado, a aquisição de conhecimentos e vêm a cada dia sendo mais utilizada pelos professores, pois os alunos ficam felizes em aprender de forma dinâmica, prazerosa, sendo isto uma ferramenta importante para a escola oferecer ao aluno já que a infância vem marcada pela diminuição dos espaços públicos de brincadeira, pela falta de tempo para o lazer, sendo a escola o principal espaço para a realização desta atividade, assumindo ações de brincadeira, interação e socialização (BORBA, 2007).

Em muitas propostas e práticas pedagógicas as atividades lúdicas, como o brincar; os jogos; experimentos são sugeridas como instrumentos para o ensino de conteúdos e usadas para memorizar e adquirir informações.

Temos algumas atividades utilizadas pelos professores no ensino de Ciências que consideram como atividades lúdicas:

P2 – “Jogos, experiências (experimentos), músicas, história, filme e vídeo”.

P3 – “Dinâmicas, proposta de desafios, experiências”.

P5 – “Experiências, trabalhos em grupo, músicas e jogos”.

Esses professores vêm salientando algumas atividades lúdicas às quais percebemos que estão ligadas a sua prática pedagógica dentro do processo de ensino e aprendizagem. Silva Júnior, Sasson e Sanches (2001) defendem a idéia que textos de jornais, experimentos, figuras a serem interpretadas e até mesmo uma receita de bolo podem servir como ferramenta para formar o contexto e propor o problema.

Mas é preciso cuidado para que essas práticas não passem de simples recursos e perca o sentido que favoreça o prazer, a criatividade, a motivação, a participação e tendo somente a função de treinar e sistematizar conhecimentos.

Para os professores a metodologia adotada por eles durante as atividades lúdicas é recebida pelos alunos de maneira positiva e satisfatória. Eis alguns depoimentos, quando questionamos como os alunos recebem essa metodologia:

P1 – “Participam com bastante atenção e interesse”.

P3 – “Os alunos estão sempre atentos e abertos para o que lhes é proposto”.

Assim percebemos que os alunos envolvem-se mais com as atividades quando estas os oferecem motivação, curiosidade, prazer. E para isso é necessário do professor que toda prática de ensino seja planejada e voltada para o desenvolvimento de habilidades nos alunos, estimulando à pesquisa, leitura crítica e preparação destes para o mundo, tornando-os cidadãos conscientes. Com isso, conhecer a realidade do aluno, seus gostos, seus costumes também favorecem a um aprendizado significativo. Devem-se construir possibilidades de aplicação de atividades ligadas ao cotidiano. Como vemos em algumas falas:

P1 – “Planejamento com atividades pedagógicas voltadas para história de vida das crianças e conteúdo estudado”.

P5 – “Planejamento, análise da turma, buscando conhecer a realidade da turma para aplicar atividades voltadas para prender a atenção e ter o envolvimento deles na aula, favorecendo a aprendizagem”.

A metodologia e o trabalho dos conteúdos devem estimular a criatividade e o interesse para haver uma maior participação durante as aulas. Como afirma Siqueira (2004), a sala de aula é local de aprendizado de valores, comportamentos, de adquirir uma mentalidade participativa.

Mas ao analisar a prática desses profissionais, observa-se que também são encontradas obstáculos e percebemos na maioria das falas que a grande dificuldade em se trabalhar com atividades lúdicas na escola é a falta de recursos que contribui para esse tipo de metodologia, relacionando o lúdico ao brincar, jogar, participar de experimentos. Como afirma:

P3 – “Falta de material”.

P4 – “Indisciplina, espaço inadequado, material insuficiente”.

P5 – “Falta de material, falta de espaço apropriado”.

Nas informações percebemos que os professores relatam muito a falta de recursos, mas é preciso que esse profissional seja criativo e busque meios para a aplicação de tais atividades. Utilizando recursos já existentes na escola ou até mesmo trabalhar com reaproveitamento, recolhimento de sucatas onde o professor pode se trabalhar com a confecção de brinquedos, jogos e estará fazendo com que o aluno desenvolva sua criatividade, imaginação e atuação.

Um outro professor ressaltou sobre o tempo que essas atividades exigem para serem planejadas e trabalhadas, sendo que a maioria trabalha 40h semanais assim sendo impossível a preparação de uma aula com bastante qualidade.

P2 – “As atividades lúdicas demandam mais tempo, dedicação e atenção, procuro fazer isto, mas às vezes fica um pouco difícil, pois é necessário cumprir um cronograma de plano de aula, conteúdo. E tem que correr contra o tempo, pois nossas escolas ainda não estão conscientes quanto à importância da atividade lúdica”.

Nessa expressão nota-se a preocupação deste professor em atuar com dedicação, atenção e interação, mas reconhece a dificuldade que tem devido ao tempo que não é suficiente para tais atividades, tendo que cumprir principalmente o cronograma de conteúdos.

Nas afirmações dos professores comprova-se que o lúdico desperta o desejo de aprender nos alunos o que proporciona um aprendizado significativo e ampliação do conhecimento. Trazemos a fala de um dos professores para confirmar:

P5 – “Sim, com planejamento, buscando sempre atividades voltadas ao envolvimento e participação ativa a ludicidade favorece um aprendizado prazeroso”.

E diante das declarações acredita-se que o professor e a escola precisam estimular a prática da ludicidade, pois quando isso ocorre está se dando a oportunidade de favorecer ao aluno um momento de maior participação nas atividades de forma que lhes tragam prazer em aprender. Nesta perspectiva Almeida (2003) defende a idéia de que os alunos só acreditam nos professores participativos, que transformam suas aulas em trabalho-jogo com seriedade e prazer, que tenham uma relação afetiva com eles e que aproveitam isto para a participação dos mesmos em debates e discussão, proporcionando aprendizagem. E que estes alunos quando gostam do professor acabam gostando do que ele ensina, havendo esforço para não decepciona-lo.

E isto é observado nas palavras citadas pelos professores quando foram questionados se é importante uma boa relação professor-aluno para um aprendizado significativo. Como podemos vê:

P1 – “Sim, é uma das estratégias mais importantes do professor para a promoção de aprendizagem pelos alunos. Estabelecer vínculos afetivos e de amizade possibilitando um meio de comunicação entre professor e aluno”.

P2 – “Sim, é a afeição que possibilita um ambiente propício de comunicação entre professor e aluno. De acordo com Wallon é através da afetividade que o indivíduo tem acesso ao mundo simbólico, que dá origem à atividade cognitiva. Nesse sentido, a afetividade, que se permeia a atuação do professor, desencadeará reações semelhantes nos alunos”.

Neste sentido, para acontecer uma significativa aprendizagem é preciso que o professor participe ativamente das atividades junto com seus alunos para possibilitar um maior contato entre ambos, favorecendo assim a afetividade, confiança e respeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O período de elaboração da monografia e a aplicação dos instrumentos para alcançar a meta da pesquisa intitulada: “A ludicidade na perspectiva dos professores de ciências da Escola Municipal Thomaz Guimarães e sua colaboração na aprendizagem”, tendo como objetivos, investigar se a ludicidade faz parte da prática de ensino do professor de ciências do ensino fundamental e analisar se as metodologias lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem permitiu identificar o papel da ludicidade nas práticas educativas e como os professores utilizam-se das metodologias lúdicas no cotidiano da escola nas aulas de Ciências da escola em questão.

Diante do estudo, pudemos constatar através da fala dos professores que a ludicidade é reconhecida como importante nas atividades educativas para o desenvolvimento das crianças e importante instrumento para a construção do conhecimento. E mesmo com as dificuldades encontradas, como falta de recursos; falta de local apropriado e tempo para o planejamento e desenvolvimento da prática lúdica, esses professores realizam tais atividades no processo de ensino, obtendo uma melhor e significativa aprendizagem dos alunos através do prazer e entusiasmo, pois a criança aprende mais por estar inteiramente concentrada na realização dessa prática.

Sabemos que o ato de brincar está ligado a criança e acreditamos que por meio das brincadeiras a criança satisfaz em grande parte seus interesses, necessidades e desejos. Destacamos o lúdico como uma das maneiras eficaz no processo de aprendizagem, pois possibilita descobertas inúmeras, auxilia no desenvolvimento social, cultural e também na imaginação e criatividade. O próprio ato de brincar é um momento rico, o contato com as brincadeiras já nos leva a descobrir muito sobre nós e sobre o outro, favorecendo a socialização.

Desenvolver um modelo de educação que priorize as formas lúdicas de aprender no processo formativo é uma oportunidade para o desenvolvimento e construção individual e coletivo dos alunos. Foi justamente dentro desse contexto que pudemos perceber a relevância de como os professores do ensino fundamental da escola onde foi realizada a pesquisa utilizam a ludicidade como ferramenta no

processo de ensino e aprendizagem, também percebem o quanto essa metodologia é significativa no desenvolvimento de seus alunos.

Acreditamos que os pontos abordados não são definitivos, sendo que esses profissionais necessitam estar atentos às mudanças científicas e tecnológicas, buscando sempre o aperfeiçoamento, novas metodologias, procurando sempre promover atividades lúdicas para que os alunos se desenvolvam felizes, ou seja, se desenvolvam de forma lúdica.

É preciso uma reflexão sobre as possibilidades de inserção da ludicidade nas escolas através de práticas educativas capazes de transformar esses locais em espaços integradores e dinâmicos que não só promovam o desenvolvimento das crianças como também à formação plena delas.

REFERÊNCIAS

ABRAHIM, Daniele Salvalagio. **A relação professor-aluno: uma historia de amizade**. Dissertação. UNESP. Marília - São Paulo, 2009.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11º Edição. São Paulo: Loyola, 2003.

ARAÚJO, V. C. de. REFLEXÕES SOBRE O BRINCAR INFANTIL. **EDUCAÇÃO EM DESTAQUE**, Minas Gerais, v. 1, n.1, p. 1-9, jan/jun. 2008. Disponível em: <<http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf>>. Acessado em: novembro de 2010.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D.; NASCIMENTO, A. R. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. P. 33-45.

BRASIL. **Constituição (1998)**. Constituição da República Federativa do Brasil. – Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2008. 88 p.

_____. **Estatuto da criança e do adolescente: Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata**. – 7ª ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, Série legislação; n. 25, 2010. 228 p. Disponível em: <<http://bd.camara.gov.br/bd/>>. Acessado em: outubro de 2010.

_____. [Lei Darcy Ribeiro (1996)]. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei nº 9.394, 20 de dezembro de 1996**. – 5ª ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010. 60p. Disponível em: <<http://bd.camara.gov.br/bd/>>. Acessado em: outubro de 2010.

_____. Ministério da Educação e Cultura. **CENSO ESCOLAR 2010**. INEP: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2010. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br>>. Acessado em: abril de 2011.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais, terceiro e quarto ciclos: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

138p. Disponível em: < <http://www.slideshare.net/23568921/pcn-ciencias>>. Acessado em: novembro de 2010.

_____. Secretaria de Educação Básica. **ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias.** Ministério da Educação. – Brasília, 2006. 135p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução (1º e 2º ciclos).** Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19-32. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=iK3UejO34YYC&oi=fnd&pg=PA7&dq=O+brincar+e+suas+teorias+de+KISHIMOTO,+T.+M.&ots=tdpyukUFR3&sig=s2HELMxPtEWr5kMMMy_nOD-CNuX0#v=onepage&q&f=false>. Acessado em: novembro de 2010.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem.** 19ª ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

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/producaodejogos.pdf>>. Acessado em: novembro de 2010.

CARVALHO, MARIA CECÍLIA M. DE(org). **Construindo o saber_ Metodologia científica: Fundamentos e técnicas.** 2ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1989. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=gMxPAIF7UAC&printsec=frontcover&dq=metodologia+cientifica&hl=ptbr&ei=tn8_TfvaPNLpgQeMwJ39Ag&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCcQ6AEwAA#v=onepage&q=metodologia%20cientifica&f=false>. Acessado em: dezembro de 2010.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA VOLTADA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA.** Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>>. Acessado em: novembro de 2010.

FROTA-PESSOA, Oswaldo. **Os Caminhos da Vida: biologia no ensino médio.** Manual do Professor. São Paulo: Scipione, 2001.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/resultados_dou/BA2010.pdf>. Acessado em: janeiro de 2011.

KELLER, Márcia. **A importância da aula de campo no ensino de ciências**. São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/25981/1/A-Importancia-da-Aula-de-Campo-no-Ensino-de-Ciencias/pagina1.html>>. Acessado em: 03 de janeiro de 2011.

KRASILCHIK, Myriam. **O professor e o currículo das Ciências. Temas Básicos de Educação e Ensino**. São Paulo: EPU: Editora da Universidade de São Paulo, 1987.

_____. **Reformas e Realidade. O caso do ensino das ciências**. São Paulo, v.14, n. 1, jan/mar. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-88392000000100010&script=sci_arttext&lng=es>. Acessado em: novembro de 2010.

_____. **Prática de Ensino de Biologia**. 4ª ed. Ver, e ampl., 2ª reimp. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=W4b0wYFt3fIC&oi=fnd&pg=PA11&dq=manual+do+professor+os+caminhos+da+vida:+biologia+no+ensino+m%C3%A9dio+&ots=8B2I00jv8i&sig=bl_RR_Crjp45QyTbdL27ULsndk#v=onepage&q&f=false>. Acessado em: 15 de novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”. In **Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01**, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

_____. LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS. Uma abordagem a partir da experiência interna. In **Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01**, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem**. 2006. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850>>. Acessado em: fevereiro de 2011.

_____. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: Conceitos, Orientações e Práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 3 ed. São Paulo : Atlas, 1996.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM**. Paraíba, 2008. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opinio/opinio.asp?entrID=678>>. Acessado em: novembro de 2010.

OVIGLI, D. F. B; BERTUCCI, M. C. S. **O ensino de Ciências nas séries iniciais e a formação do professor nas instituições públicas paulistas**. I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, Paraná, Vol. 2, nº 02, p. 1595 -1612, mai/ago, 2009. Disponível em: <<http://www.cefetn.br/depog/periodicos/index.php/rbect/article/viewFile/460/341>>. Acessado em: fevereiro de 2011.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação**. 3ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=rwyufjs_DhAC&printsec=frontcover&dq=metodologia+cientifica&hl=ptbr&ei=tn8_TfvaPNLpgQeMwJ39Ag&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=3&ved=0CDEQ6AEwAg#v=onepage&q=metodologia%20cientifica&f=false>. Acessado em: dezembro de 2010.

SANTOS, Paulo Roberto dos. **O Ensino de Ciências e a Idéia de Cidadania**. São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/mirand17/prsantos.htm>>. Acessado em: novembro de 2010.

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M. da. "O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR". In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**; Petrópolis, RJ: ed. Vozes; 5a edição, p. 11-17, 1997.

_____. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre a educação política**. 40 ed. – Campinas, SP: Autores Associados, 2008. (Coleção Polêmicas do nosso tempo, vol. 5).

SCHEFFER, F. E. J. ; MACEDO, P H. H. de. “É BRINCANDO QUE SE APRENDE!” O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS PARA CRIANÇAS. **IV EPLE-ENCONTRO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS DO PARANÁ. Línguas: culturas, diversidade, integração**. Paraná, 2007. P. 173 – 176. Disponível em: <http://www.apliepar.com.br/site/anais_eple2007/artigos/15_FokaElineScheffer_PatMacedo_oficina.pdf>. Acessado em: novembro de 2010.

SENHOR DO BONFIM. **Página Eletrônica**. Bahia, 2011. Disponível em: <<http://www.senhordobonfim.ba.gov.br>>. Acessado em: abril de 2011.

SILVA, Ieda Maria; SALVI, Rosana Figueiredo. **PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA LUDICIDADE NA ESCOLA**. Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/93-4.pdf?PHPSESSID=2009060908175561>>. Acessado em: outubro de 2010.

SILVA, JÚNIOR, C; SANSSON, S; SANCHES, P. S. B. **Ciências Entendendo a Natureza. O Mundo em que Vivemos**. Manual do professor. São Paulo. Saraiva, 2001.

SIQUEIRA, Denise de Cássia Trevisan. **Relação Professor - Aluno: Uma Revisão Crítica**. 2004. Disponível em: <<http://www.conteudoescola.com.br/site/content/view/132/31/>>. Acessado em novembro de 2010.

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

APÊNDICES

Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Eu, Ana Raquel Gonçalves Dantas, estudante do Curso de Ciências com Habilitação em Biologia da Universidade Estadual da Bahia/UNEB – Campus VII – Senhor do Bonfim – BA, estou realizando uma pesquisa, para cumprimento do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, com o objetivo de investigar se a ludicidade faz parte da prática de ensino dos professores de Ciências do Ensino Fundamental e posteriormente analisar a contribuição dessa metodologia para o desenvolvimento da aprendizagem.

O presente estudo será realizado através de questionário sócio econômico e semi-aberto, cujas respostas serão mantidas em sigilo.

Esclareço que estarei sempre à disposição, pessoalmente, ou por telefone (dados abaixo), para responder a qualquer pergunta ou esclarecer sobre eventuais dúvidas em relação à pesquisa.

Estando de acordo, peço que assine o presente documento, em duas vias, que também será assinado por mim.

Agradeço pela colaboração.

Senhor do Bonfim, _____ de _____ de _____.

Participante

Ana Raquel G. Dantas

Endereço para contato: Acesso 16,nº 05. Populares, Sr. Do Bonfim – Ba.
Tel.: (74) 3541 4544 / (74) 9193 2308 / (74) 8118 5643

Apêndice B – Questionário sócio-econômico.

QUESTIONÁRIO SÓCIO-ECONÔMICO

1) Nome: _____

2) Idade: _____

3) Sexo: () Masculino () Feminino

4) Tempo de exercício no magistério: _____

5) Qual a sua formação? _____

6) Especialização: _____

7) Tempo de atuação na disciplina de Ciências: _____

8) Motivo de ter optada pela atuação na disciplina de Ciências:

9) Carga horária de trabalho?

() 20h

() 40h

() 60h

Apêndice C – Questionário Semi-aberto.

QUESTIONÁRIO SEMI-ABERTO

1) Para você o que é brincar?

2) Qual a importância da ludicidade no trabalho educativo?

3) Qual a posição assumida por você frente à vivência lúdica na escola?

4) Com qual frequência você utiliza atividades lúdicas no desenvolvimento dos conteúdos programados com seus alunos?

() 1 a 2 vezes por semana () 3 a 4 vezes por semana () diariamente

5) Que tipo de metodologia lúdica você utiliza com maior frequência nas aulas de Ciências?

6) Como seus alunos recebem essa metodologia?

7) Que critérios você utiliza ao selecionar tal metodologia?

8) Que dificuldade você encontra para realizar as atividades lúdicas na escola?

9) Será possível um aprendizado significativo através do lúdico?

Sim Não As vezes

Justifique:

10) Para você é importante uma boa relação professor-aluno para um aprendizado significativo?
