



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - CAMPUS-VII
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

JUSSARA FERREIRA DOS SANTOS

**PERCEÇÃO DE PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL II SOBRE A
PRÁTICA LÚDICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS EM ESCOLAS MUNICIPAIS EM
FILADÉLFIA, BA**

SENHOR DO BONFIM - BA
Dezembro de 2012

JUSSARA FERREIRA DOS SANTOS

**PERCEPÇÃO DE PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL II SOBRE A
PRÁTICA LÚDICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS EM ESCOLAS MUNICIPAIS EM
FILADÉLFIA - BA**

Trabalho monográfico apresentado como pré-requisito para conclusão do curso de graduação de Licenciatura em Ciências Biológicas, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB – Departamento de Educação- Campus VII – Senhor do Bonfim- BA.

Orientador: Adson dos Santos Bastos

SENHOR DO BONFIM - BA

Dezembro de 2012

JUSSARA FERREIRA DOS SANTOS

**PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTALII SOBRE A
PRÁTICA LÚDICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS, EM ESCOLAS MUNICIPAIS DE
FILADÉLFIA-BA**

Aprovada em _____ de _____ de 2012

BANCA EXAMINADORA

Rodrigo de Queiroz. Oliveira- UNEB..
Avaliador

Alaécio Santos Ribeiro- IFBAIANO
Avaliador

Adson dos Santos Bastos - UNEB
Orientador

SENHOR DO BONFIM, BA

Dezembro de 2012

***“Esta conquista é dedicada aos meus pais, Sebastiana
Ferreira da Cruz e João Alexandrino dos Santos”.***

AGRADECIMENTOS

Sou grata ao meu Deus, autor da minha vida, responsável por tudo que sou e possuo, sem o qual não existiria.

Aos meus pais que carinhosamente me conduziram em um caminho com princípios e de uma forma simples me mostram a cada dia o valor da educação, especialmente a meu amado pai que me ensinou o valor da leitura e que me contava histórias, quando pequena. Obrigada pelo exemplo de ser humano.

A minha amada mãe que não mediu esforços para que eu pudesse trilhar neste caminho, mãe você é meu porto seguro.

Aos meus amigos que me mostraram o valor da amizade, do companheirismo mutuamente nos amamos.

A estes amados amigos meu sincero obrigada a querida e acolhedora Ana Talma, a divertida Adriana Bavethe, o irmão Elivam Conceição, o amável Leandro Oliveira, meu amado Murilo Melo, minha amiga guerreira Nadja Reis, amigos que estão no coração e ficarão para sempre, que assim com os professores me ensinam a viver e valorizar cada momento especial de nossas vidas.

Aos meus queridos amigos que me fizeram cantar mesmo nos momentos mais difíceis, (mãe) Dira, Gilson, Levi, Elieide, Carlinha, Débora Cerqueira, Débora Oliveira, Silas, Brena e Ninha e também aos demais que de uma forma especial me ajudaram e incentivaram em todos os momentos.

Aos meus colegas de trabalho que torceram e se alegraram com minhas vitórias. Aprendi muito com vocês.

Ao meu orientador, professor Adson que prontamente aceitou me orientar e que contribuiu de forma positiva para a finalização deste trabalho. Obrigada.

A UNEB que oportunizou um ensino de qualidade na formação docente e que fez a diferença em minha vida acadêmica, aos queridos professores que contribuíram para minha formação.

“Se tivesse acreditado na minha brincadeira de dizer verdades teria ouvido verdades que teimo em dizer brincando, falei muitas vezes como um palhaço, mas jamais duvidei da sinceridade da plateia que sorria”.
(Charles Chaplin)

RESUMO

O papel da escola, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, é proporcionar ao aluno um ambiente de possibilidades para adquirir as informações necessárias para um desenvolvimento educativo, isso implica em uma renovação do ensino na medida em que caminha a sociedade que se modifica todo o tempo. No contexto do ensino atual, o interesse pela ludicidade vem da necessidade da apropriação de novas ferramentas que surgem no meio educacional, a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar, mas pode ser compreendida também, como relativo a jogos, brinquedos e divertimentos. A ciência está em movimento, e ministrar aulas de tal disciplina, requer a procura do novo, não limitar-se ao convencional, neste trabalho, é a ludicidade está retratada sob a percepção dos professores do Ensino Fundamental II nas aulas de Ciências em Filadélfia, BA. A maior contribuição será informar as percepções dos professores sobre a prática lúdica em Escolas Municipais deste município. Estas ferramentas didáticas nas aulas de Ciências serão relatadas segundo os professores. A pesquisa tem caráter qualitativo obtendo dados descritivos, foi realizada no período de Novembro de 2011 a fevereiro de 2012 com 11 professores das Escolas Municipais de Filadélfia, utilizando-se como instrumento de coleta de dados um questionário semi-estruturado, com questões abertas e fechadas. Os resultados obtidos dá uma leve visão sobre o ensino de Ciências do Ensino Fundamental II nas escolas municipais de Filadélfia, BA ainda se encontra em fase de transição entre o ensino tradicional e as novas tendências no ensino e nas práticas docentes.

Palavras-chave: Prática Docente, Atividades Lúdicas, Aulas de Ciências.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Localização do Município de Filadélfia-BA.....	28
Figura 2: Atividade lúdica encontrada no livro didático do 9º ano (EJA).....	39
Figura 3: Exemplo de atividade lúdica contida no livro do 9º ano (EJA).....	39

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01: Formação inicial dos docentes que lecionam a disciplina Ciências no Ensino Fundamental II(6º a 9º ano) nas Escolas Municipais em Filadélfia, BA.....	30
Gráfico 02: `Percentual em relação ao tempo de serviço dos docentes no Ensino Fundamental II.....	33

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Participação de professores do ensino Fundamental II em eventos cuja temática foi ludicidade.....	34
Tabela 02: Percentual de vezes em que as dificuldades de realizar atividades lúdicas foram citadas pelos professores.....	38
Tabela 03: Relação dos conteúdos com atividades lúdicas utilizadas pelos professores em conteúdos de acordo com cada série.....	39

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 OBJETIVOS.....	14
2.1 Geral	14
2.2 Específicos	14
3 REVISÃO DE LITERATURA	15
3.1 O ensino de Ciências	15
3.2 Caracterização da prática lúdica.....	16
3.3 A relevância da utilização do lúdico em práticas educacionais.....	20
3.4 Dificuldade na inclusão da ludicidade no ensino de Ciências	22
3.5 A ludicidade e suas contribuições no desenvolvimento educacional.....	25
4 METODOLOGIA	27
4.1 Caracterização da pesquisa	27
4.2 Área de estudo.....	27
4.3 Sujeitos da pesquisa.....	28
4.4 Coleta de dados.....	29
4.5 Técnica de análise dos dados	29
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
5.1 Formação e atuação docente	30
5.2 Concepção de ludicidade	34
5.3 A ludicidade na sala de aula.....	35
5.4 as dificuldades e os benefícios da inclusão lúdica.....	37
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
APÊNDICES	48

1 INTRODUÇÃO

Os processos de ensino e aprendizagem visam buscar meios e metodologias pelas quais os alunos obtenham conhecimento dos conteúdos explorados nas escolas. Todavia os educadores costumam conduzir as aulas de Ciências ao conservadorismo, visto que dessa forma tudo fica mais fácil, mas esta “acomodação educacional” é limitante para não dizer desinteressante. Cabreira (2007) relata que não existe uma fórmula pronta ou acabada para solucionar os problemas da educação, o que deve existir é uma consciência da existência de desafios e que deve haver uma pré-disposição e uma preparação para solucioná-los ao passo que eles surgem é preciso agir com ações efetivas e eficientes.

Sabemos que o papel da escola segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) é proporcionar ao aluno um ambiente de possibilidades para adquirir as informações necessárias para um desenvolvimento educativo, isso implica em uma renovação do ensino à medida que caminha a sociedade; a qual se modifica todo tempo, a escola e educadores precisam conscientizar-se destas mudanças e aperfeiçoar suas práticas educacionais, estar atentos as modificações.

A ludicidade está presente em nossas vidas desde o início da civilização humana, ela nos acompanha de forma social e cultural, definindo-se popularmente como “brincadeira”. Em cada lugar do planeta essas brincadeiras são retratos de um povo em conformidade com sua cultura e história, esse ato tão humano não poderia ficar fora de um ambiente em que passamos a maior parte de nossas vidas, a escola.

O interesse pela ludicidade vem da necessidade de apropriação de novas ferramentas que surgem no meio educacional, principalmente na disciplina de Ciências. A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa brincar, já o dicionário Aurélio júnior (2011) define como relativo a jogos, brinquedo e divertimentos, ambos os significados estão relacionados com a necessidade de interação do ser humano, desta forma, as brincadeiras, os jogos, as dinâmicas, os brinquedos e as falas com tom de descontração entre outros podem ser classificadas como ludicidade.

Kishimoto (1999) afirma que o uso do brinquedo em uma atmosfera educativa, ou seja, na escola merece credibilidade; e no contexto educacional esse brinquedo ganha um significado maior e mais amplo transformando a aula tradicional

em um espaço dinâmico e inovador; à medida que o brinquedo se desenvolve, podemos verificar um movimento em direção à realização consciente e concreta de seu objetivo proposto (VYGOTSKY, 2007).

Não devemos agir de forma tradicional ou conservadora, pois a escola está em um contexto de mudanças frequentes e constantes, desse ponto de vista se faz necessárias ações efetivas no que diz respeito à educação e principalmente nas aulas de Ciências, é preciso experimentar novos ambientes fora da escola, novas ferramentas como mídias, jogos eletrônicos, computadores, animações e outros recursos que possibilite os alunos terem uma visão ampla de Ciências e mundo.

A disciplina de Ciências é um mundo de possibilidades, é muito vasto, esta explica a vida, as suas formas, os meios onde ela acontece, enfim, a Ciência vem dos por quês, que geralmente são respondidos, porém nunca estagnado.

A ciência está em movimento, e ministrar aulas de tal disciplina, requer a procura do novo, não limitar-se ao convencional, o que se discutirá nesse trabalho, é a percepção dos professores sobre as práticas lúdicas associadas aos conteúdos e como são trabalhadas nas Escolas Públicas do Ensino Fundamental II em Filadélfia, BA. Saber as contribuições e dificuldades de trabalhar com ludicidade visando um meio para a busca da aprendizagem, já que se busca aperfeiçoar o aprendizado e ativar o desenvolvimento cognitivo do aluno.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Verificar a relevância da ludicidade para o Ensino de Ciências segundo a percepção dos professores do Ensino Fundamental II nas escolas Municipais da cidade de Filadélfia, BA.

2.2 Objetivos específicos

- Relatar a percepção dos professores sobre a ludicidade como ferramenta didática nas aulas de Ciências;
- Conhecer as atividades lúdicas utilizadas pelos professores do Ensino Fundamental II;
- Identificar as dificuldades para se trabalhar com atividades lúdicas no Ensino de Ciências;
- Conhecer as contribuições das atividades lúdicas nas aulas de Ciências.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 O ensino de Ciências

Observando a história da humanidade podemos ver como o conhecimento passou por várias modificações, sendo estas de caráter cultural, social e como consequência educacional. A necessidade de cada tempo impulsiona a sociedade em uma procura por mecanismos novos para atender suas carências mais relevantes, isso acontece de forma processual e contínua envolvendo diretamente as formas de ensino. As necessidades nos chegam de formas desafiadoras e faz com que a educação se aprimore para atender as necessidades dos alunos e da sociedade moderna.

Os PCNs propõem conhecimentos em favor da função e importância da sociedade, o ensino de Ciências Naturais é organizado em eixos temáticos “vida e ambiente”, “ser humano e saúde”, tecnologia e sociedade’ e “terra e universo”, e os mesmos Parâmetros Curriculares Nacionais diz que o aprendizado deve ser conduzido a uma compreensão do mundo que lhes dê possibilidades de processar informações, desenvolver comunicação entre outras capacidades.

E que é papel da escola e dos professores promoverem caminhos para questionamentos, debates e investigações visando o entendimento da Ciência, superando as limitações do ensino passivo, fundado na memorização, definições ou classificações que não condiz com a realidade do aluno.

Segundo Cabreira (2007), essas necessidades requerem não apenas uma observação, mas uma ação criativa e eficaz que promova uma interação de ensino e aprendizagem. Novas formas de ensino devem ser apresentadas de forma que o professor se torne um veículo de instigação e o conhecimento seja vinculado de forma interativa e crescente, neste contexto deve-se proporcionar uma assimilação de conceitos e ideias através das atividades apresentadas no ambiente escolar.

Aprendem-se Ciências através de interações como homem versus homem, homes versus meio ambiente a escola tem um papel importante na formação da sociedade, precisamos ter cuidado para não construirmos um conhecimento em cima de conceitos e teorias muito distantes da realidade, tornando o aprendizado insuficiente, a teoria se faz necessária para o desenvolvimento da aprendizagem,

pois sem teoria não há prática, mas há a possibilidade real de ambas andarem juntas, no planejamento das aulas deve haver lugar para a criatividade, para o novo, para o belo e entre muitas ferramentas estão às atividades lúdicas, que vinculados à teoria se tornarão prática.

A Ciência é uma maneira de aquisição de conhecimento, o homem não apenas adquire conhecimento, como também o produz, de acordo com Giani (2010, p.16) “a ciência se alimenta da dúvida e da indagação, o conhecimento só avança com base em questionamentos”, o aluno deve ser a todo tempo desafiado a descobrir e entender o mundo que lhe cerca.

Em Ciências especificamente nas séries do ensino fundamental II existe uma resistência por parte dos alunos em relação a essa disciplina que se intensifica por falta de atividades mais atrativas e eficientes, as dificuldades são visíveis pelo simples fato de que frequentemente encontram-se alunos que não conseguem relacionar os conteúdos a sua realidade, o que reflete em uma dificuldade com os termos biológicos que precisam ser aprendidos para que haja um entendimento dos conteúdos aos quais estão intrinsecamente ligados.

3.2 Caracterização da prática lúdica

As atividades de caráter lúdico podem propor uma nova maneira de trabalhar esses conteúdos, mostrando que o aprendizado pode ser divertido e prazeroso. Estes recursos oferecem reais possibilidades para os alunos aprenderem, a importância do trabalho em grupo, interação de saberes através de imagens, raciocínio lógico, resolução de situações-problemas sendo eles próprios desbravadores de maneiras para utilizar o conteúdo teórico na prática.

Do ponto de vista do indivíduo a ludicidade é algo prazeroso e a escola para alguns parece um ambiente muito sério e faz do local de aprendizagem um lugar simplório e cansativo, reduzindo o seu real valor.

Devemos considerar a contribuição da ludicidade a qual apresenta reais possibilidades de conhecimento, pelo fato de que um professor não possui apenas uma postura lúdica, geralmente a metodologia de um professor é mista, esta postura proporciona aos alunos uma oportunidade de caminhar por caminhos diferentes nos

quais os conteúdos serão apresentados de uma forma mais interativa e sociável tornando um conjunto de ações no qual os maiores beneficiados são os alunos.

Nas atividades lúdicas o discente atua como uma peça do jogo de total importância, este precisa interagir; decidir e atuar de forma direta para que no final da atividade o aprendizado seja instigado o aprendizado adquirido com a teoria se concretiza com a prática. No momento em que a criança manipula o brinquedo, ela constitui uma ação, ela representa, age e imagina. Isso pressupõe que os mesmos irão utilizar o jogo para demonstrar não apenas as habilidades, mas, e principalmente a aquisição do conhecimento (KISHIMOTO,1999).

Utilizando-se de quatro pilares: o sociológico, o psicológico, o pedagógico e o epistemológico, os jogos lúdicos deixam de ser meros brinquedos e assumem o papel de ferramenta didática, valorizando o conteúdo e a própria atividade. Na medida em que são desenvolvidos a ludicidade ganha níveis diferentes partindo do individual para o coletivo fazendo desses jogos ferramentas que possibilitam o fluxo do ensino em busca de resultados satisfatórios (CABREIRA, 2007).

Parafraseando Albuquerque (2009), lúdico deve ser encarado como uma atividade motivadora para o desenvolvimento de habilidades como: raciocínio lógico, mobilidade motora, resolução de situações-problemas e vinculado a essas habilidades o prazer de se aprender brincando. A ludicidade está presente em nossas vidas desde a nossa infância e nos acompanha por longo tempo, por isso essa ferramenta contribui de forma significativa e envolvente também na sala de aula.

O tradicionalismo no ensino de Ciências restringe os alunos à possibilidade de descobrir o quão prazerosa é essa disciplina na sua totalidade. Ao passo que as tecnologias de multimídias, herbários, museus de ciências, laboratórios entre outros recursos nem sempre são acessíveis em todas as escolas públicas, inclusive no município de Filadélfia, BA. Os jogos podem ser uma ferramenta real nas mãos dos professores e alunos.

E apesar de toda tecnologia disponível atualmente o Ensino de Ciências ainda permanece cansativo e sem atrativos, restrito a aulas tradicionais, tendo como recursos didáticos o quadro e o livro didático marcado pelo instinto da memorização e avaliações escritas, mostrando que existe uma necessidade de mudança (SANTOS, 2011).

Concordando com as ideias de Kishimoto (1999) os jogos promovem desenvolvimento porque está repleto de aprendizagem. Valorizando a criatividade e a interação entre os alunos nas aulas, esse envolvimento havendo uma aproximação do aluno ao material didático possibilitará a geração de conhecimento e senso crítico em que o aluno poderá aproximar-se ou concretizar o conhecimento através da observação, manipulação, confecção, resolução e de modo geral envolver-se com os jogos e dinâmicas oferecidas no âmbito escolar evidenciado de maneira clara na citação abaixo.

É necessário que o aluno sinta-se seduzido pelas aulas, e que encontre significação nas práticas que lhe são impostas, o aluno constrói seu conhecimento a partir das coisas pelas quais ele se interessa, o objeto é apreendido por meio de composições cognitivas a partir de seus interesses e suas necessidades mais perceptíveis (LUCCHINI,2009).

O desenvolvimento é gradativo e contínuo uma vez que o jogo como uma atividade lúdica em sua essência tem fases em que o grau de dificuldade vai aumentando fazendo com que o raciocínio e a percepção das regras do jogo sejam aprimorados cada vez mais. Na medida em que os jogos são executados possibilitam aos alunos lembrar os conceitos teóricos que já foram aprendidos para que estes não sejam esquecidos.

Os jogos e as dinâmicas são caracterizados como uma ferramenta para a descontração, prazer, entretenimento e passatempo, porém, se esse tem objetivo e é direcionado e coordenado para um foco específico incluindo nesse jogo regras e critérios de avaliação, situações-problema a serem resolvidas; se ganha neste contexto uma visão mais objetiva, fazendo desse jogo uma ferramenta educacional poderosa.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (ALBUQUERQUE, 2009, p.18).

Dentro do contexto educacional as novas ferramentas devem ser bem planejadas, trabalhadas e avaliadas de forma que haja a mediação pelo professor e a obtenção do conhecimento pelo aluno, visando que essas novas práticas educacionais sejam satisfatórias no que diz respeito aos objetivos do currículo

educacional de cada escola.

O lúdico como ferramenta educacional vem ganhando forma e cor em muitas áreas de ensino e podemos citar algumas como: matemática, artes, química, biologia, língua portuguesa sendo utilizada com frequência na alfabetização infantil. As atividades lúdicas aos poucos ganham campo, forma e cor na disciplina de ciências e biologia, ambas direcionam os professores em uma busca por novas metodologias na qual possam transmitir os conteúdos aos alunos de forma espontânea, nesse contexto, a sala de aula torna-se um ambiente de descobertas, tornando as aulas mais envolventes, contudo esse progresso ainda é lento e tende a melhorar a cada dia dependendo da disposição dos educadores. (LUCCHINI,2009)

As atividades lúdicas desenvolvem as faculdades mentais, físicas e intelectuais, aliado a essas características, ainda ganhamos muito com o envolvimento espontâneo dos alunos, mas para que essa atividade não seja apenas e somente uma brincadeira é preciso que haja uma preparação tanto do professor quanto do aluno com o objetivo de traçar uma linha de começo, meio e fim dessas atividades todo esse percurso deve ser mediado com objetivos próprios de cada necessidade para que se estabeleça um desenvolvimento de ensino e aprendizagem assim sendo Cabreira (2007) relata que:

Ao valorizar a ludicidade como um meio alternativo do processo de desenvolvimento da aprendizagem, se faz necessário pensar na preparação daqueles que querem atuar como mediador e mediado, pois o lúdico se tornou uma necessidade humana que deve ser estimulada e promovida em todas as idades e diversidades (p.42).

A sociedade e às vezes a escola não veem os jogos como uma boa ferramenta educacional, visto que relacionam esse tipo de atividade a jogos de azar sem contarem que essas estratégias metodológicas podem ensinar muitas coisas quando é objetivado. É sabido que não se deve estimular a competição e comparações entre os alunos, deve ser por essa questão que se usa tão pouco os jogos nas salas de aula, Silva (2004), afirma que vivemos no meio de uma confusão muito grande quando nos referimos à natureza dos jogos. Os jogos estimula o indivíduo a novas descobertas, a novos questionamentos e conseqüentemente a nova postura que segundo Rosado (2011)

O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa, a auto-confiança e a internalização de valores, proporcionando um conhecimento mais expressivo. A criança e o jogo evoluem em um processo dialético que intervém no desenvolvimento infantil. O brincar é típico da infância e é

brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais; logo, não podemos compreendder este período sem brinquedo, sem espaço lúdico. (p.02)

As autoras ressaltam ainda que as mais simples brincadeiras e os jogos são verdadeiros estímulos para o desenvolvimento intelectual das crianças quando bem direcionadas. Quando se utiliza atividades lúdicas, o processo de aquisição do conhecimento dos alunos passa por algumas etapas importantes no aprendizado: exploração dos materiais, compreensão das regras, prática do jogo, construção de estratégias, resolução de situações-problema e análise das implicações do jogar todas essas faculdades são executadas e concretizadas.

A escola deve ser um ambiente que estimule o estudante a criar e pensar, resolver e recriar situações do cotidiano de forma prática e dinâmica. De tal forma esperamos que a escola não apenas use o livro didático em que o conteúdo seja transmitido de forma deficiente e rotineira, porém que estimule a curiosidade e inquietude dos alunos em relação aos conteúdos e também forme opinião, reproduzindo de forma qualitativa os conhecimentos adquiridos em sala de aula.

É importante observar que os jogos lúdicos atuam como elementos motivadores e de forma atrativa oferece aos alunos o aprendizado de termos científicos, dos quais depende a compreensão de conteúdos mais complexos. Atrelado a essa motivação, está vinculada a segurança no qual os alunos encontram nos jogos, por não se sentirem pressionados a corresponder às expectativas imediatistas e ao conteúdo abordado na aula.

Destaca-se a importante função biológica do jogo, como um pré-exercício das funções necessárias para a vida futura. O jogo é uma atividade preparatória, uma vez que contribui para o desenvolvimento das funções e capacidades que preparam a criança para poder realizar as atividades que desempenhará na vida adulta (LUCCHINI, 2009, p.43).

A função biológica do jogo é preparar o aluno para a vida futura, desenvolvendo na criança e no adolescente uma capacidade de interar-se de situações reais em que as habilidades: raciocínio lógico e rápido, atuação coletiva e senso crítico os acompanhem e os tornem adultos com visão de mundo.

3.3 A relevância da utilização do lúdico em práticas educacionais

O lúdico faz parte da infância, revisando o significado da origem da palavra lúdico, o ato de brincar se faz próprio da criança, pois a brincadeira é muito importante nessa fase inicial de descobertas e aprendizado. Vygotsky (2007) retrata que é através do brinquedo que podemos dizer que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, ou seja, o ato de conhecer, assimilar e organizar percepções, informações e experiências formando e desenvolvendo comportamentos corporais e mentais.

Isso não significa que o brinquedo é predominantemente ferramenta de aprendizagem da criança; mas nessa fase o brinquedo tem uma maior importância no contexto de educação e desenvolvimento. O lúdico aproxima a criança ao mundo da imaginação, o corpo e a mente já são elementos lúdicos, porém elementos de caráter lúdico como o jogo, brincadeiras, atividades investigativas, resolução de problemas potencializam essa relação/interação.

Segundo Rodrigues (2009), a criança se desenvolve por experiências sociais, nas relações que estabelece sejam elas com familiares ou conhecidos da família, sendo assim a brincadeira se torna uma atividade humana, na qual as crianças passam a introduzir no seu mundo assimilando a recreação e experiências sociocultural dos adultos

Toda a experiência adquirida pela criança seja ela cultural social e principalmente familiar são pilares para seu desenvolvimento mental e educacional. Na escola a criança passa por uma série de mudanças e essas refletem em seu desempenho escolar. Ao decorrer da história do nosso país, o desenvolvimento, economia e a constante busca pela ascensão econômica a escola tornou-se um fragmento da sociedade, tornando as crianças em adultos miniaturas, ou seja, deixaram as brincadeiras e com isso todos os jogos passaram a ter uma personalidade de assuntos de adultos, reduzindo-os ao azar.

O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação com o mundo, distanciando-se da realidade da vida comum, ainda que nela referenciada. A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O brincar não só requer muitas aprendizagens

como também constitui um espaço de aprendizagem (RODRIGUES, 2009, p.19).

O brincar no contexto educacional tende a propiciar a interpretação de situações e possibilitar a criança e também o adolescente a traçar estratégias para solucioná-las, fazendo assim uma leitura de suas possibilidades quanto ao jogo dentro das regras estabelecidas, e quando o aluno traça um possível resultado para tal situação, existe uma agilidade em pensar, organizar e proferir as ideias tudo dentro de uma gama de possibilidades que ajudarão esse aluno em uma leitura real e plausível de sua realidade, sem medo sem receios, pois uma vez que essa capacidade já foi trabalhada na infância e adolescência na fase adulta aparecerá como algo espontâneo.

3.4 Dificuldades na inclusão da ludicidade no ensino de Ciências

No presente momento em que se encontra o Brasil, as boas ações no âmbito educacional soam como canção, essas ações quando são levadas a sério e as mesmas sendo executadas com o propósito de proporcionar mudanças no cenário da educação costumam ser bem vistas pelos professores educadores de uma forma geral. Muitos acreditam e as põem em prática, mesmo que seja preciso modificar a metodologia com o propósito de se aproximar a ferramenta de ensino à realidade da escola e dos alunos.

Esses professores são vistos de formas positivas e negativas pelos seus colegas de trabalho, esses colegas são os mesmos que geralmente se recusam a inovar suas práticas educativas, associando-as a ludicidade. Atrelado a esse cenário surge uma questão crucial que dificulta ainda mais o uso da ludicidade nas aulas que segundo Santos(2011):

A aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garantiu uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação. O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta ferramenta porque um dia já brincaram. Entretanto, ao iniciarem o trabalho, deparam-se com muitas dúvidas, pois eles aprenderam muito sobre sua área profissional durante a formação acadêmica e muito pouco sobre ludicidade, tendo por isso poucos elementos de análise e compreensão deste tema como fator de desenvolvimento humano (p. 14).

A escola parece estagnada no tempo, a maioria dos professores tem conhecimento sobre a ludicidade inserida no ensino de Ciências, e mesmo com esse conhecimento de causa são acometidos de um estado de acomodação, uma estagnação em relação às ferramentas lúdicas que poderiam incluir no cotidiano de suas aulas, e acostumados com o método tradicional e se esquecem do quanto à disciplina é envolvente e como a ludicidade melhoraria o retrato da disciplina de Ciências.

Os conceitos biológicos inicialmente já são complicados, o papel do professor é vincular o aprendizado de forma dinâmica e prazerosa Kishimoto (1999) e assim os alunos aprendem os termos e conceitos, conseqüentemente entenderão a aplicação do assunto; as explicações devem ser claras, objetivas e atreladas à explicação os professores devem ter em mão amostras desse universo chamado Ciências para que os alunos possam ter um breve vislumbre do que estão estudando.

A complicação está nos termos, conceitos e funções que não são fáceis de entender pelos alunos, saber diferenciar nicho ecológico de habitat, comunidade de população, peculiaridades de cada bioma como seu clima e vegetação, fauna de flora, tudo isso causa uma dificuldade de assimilação dos conteúdos pelos alunos. O conceito científico é obtido na escola, se tornando uma aprendizagem escolar sendo das mais importantes fontes de conceitos, direcionando e determinando o desenvolvimento mental (FREITAS, 2002. p.102).

A atividade lúdica não pode ser aplicada nas aulas, sem uma prévia, foco e objetivo, ela precisa seguir quatro critérios importantes, ela precisa ser: pesquisada, planejada, executada e avaliada só assim a atividade lúdica será um complemento, uma ferramenta que contribuirá com a aula expositiva. A atividade aparece para ligar o assunto dado a capacidade dos alunos em relacionar os conceitos aprendidos com uma nova situação, ou seja, uma situação problema que eles resolverão.

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule auto-estruturação do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como do professor que, atento aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá do seu trabalho pedagógico (KISHIMOTO; 1999. p. 85).

Segundo Cabreira (2007) o planejamento da matéria depende de vários fatores entre eles destacam-se pensamentos seguidos de sentimentos

complementados com ações que resultam em atitudes, tudo isso proporcionando experiências positivas que fazem com que o aprendiz tenha disposição maior em aprender.

Uma vez escolhida, a atividade precisa ser específica, apropriada para a idade dos alunos, precisam oferecer dificuldades ou situações-problemas nos quais eles possam utilizar o material didático disponível para os alunos relacionarem o assunto que já foi trabalhado na sala de aula com a atividade podendo ser em grupos ou duplas dependendo da quantidade de alunos e materiais disponíveis.

Na execução deve ser observada a coordenação motora dos alunos, disponibilidade de efetuar a tarefa, interação com os integrantes do grupo, raciocínio lógico e rápido, facilidade em relacionar o conteúdo com o jogo e por fim observar quais são as facilidades de cada grupo para que em outro momento a dificuldade ou inaptidão seja trabalhada de forma diferente em que o aluno absorva um grau de conhecimento.

A avaliação deve seguir os critérios nos quais o professor planejou, a avaliação é importante para que o jogo deixe de ser uma mera brincadeira e se torne uma ferramenta eficiente.

Assim sendo, o professor, ao planejar sua estratégia de ensino, deve fazê-lo de modo a alcançar aprendizagem e ensinar experiências afetivas positivas, nas quais o pensamento, o sentimento e a ação se relacionem à experiência educativa. À medida que o professor proporcionar essas experiências afetivas positivas em interligação com a aprendizagem, ele propiciará o surgimento de uma motivação por aprender no aprendiz. (CABREIRA, 2007, p.24)

O professor deve mediar o processo de aprendizagem, promovendo assim uma maior interação entre o descobrir e constatar com dinâmica a promoção dos saberes na disciplina de Ciências.

O professor como mediador do processo educativo deve fazer uso de diversos meios didáticos, a fim de alcançar uma interação positiva e construtiva entre o saber e a aprendizagem dos alunos. Levando em consideração fatores como a dinâmica dos alunos, o contexto social em que estão inseridos, os saberes prévios e cotidianos, com intuito de promover um maior envolvimento dos alunos no ensino de Ciências. (SOUZA; BARROS, 2012, P.02)

Fazer uso de diversos meios didáticos possibilita a chance de todos os alunos aprenderem, visto que cada tipo de didática contempla um tipo de aluno.

3.5 A ludicidade e suas contribuições no desenvolvimento educacional

A ludicidade vai além de uma mera brincadeira. Muitos profissionais cometem um grave erro no que diz respeito aos jogos utilizados na educação, subestimando-os ou negligenciando-os, basicamente os estudos mostram claramente que a ludicidade desencadeia habilidades escondidas nos alunos, ela mexe com a imaginação, raciocínio e com a habilidade manual seja de crianças ou adultos.

Desde criança somos impulsionados a manipular, cheirar, degustar e observar objetos e brinquedos e assim nossa mente se familiariza com formas, tamanhos cheiros e conseqüentemente constroem conceitos cognitivos importantíssimos para o nosso desenvolvimento.

Segundo Lucchini (2009) brincar é sinônimo de aprendizado, isso porque quando se brinca o conhecimento acontece, a criança desenvolve uma série de realizações concretas com o pensamento em desenvolvimento, cria vínculos com o meio social, aprende mais sobre o ambiente em que está inserida, sendo que o conhecimento é desenvolvido em uma atmosfera de pura criatividade. Jann; Leite (2010, p.02) diz que:

O jogo didático apresenta-se como uma ferramenta muito prática para resolver os problemas apontados pelos educadores e alunos, onde a falta de estímulo, a carência de recursos e aulas repetitivas podem ser resolvidas com eficiência, pois os jogos associam as brincadeiras e a diversão com o aprendizado. Os alunos são estimulados e acabam desenvolvendo diferentes níveis da sua formação, desde as experiências educativas físicas, pessoais e sociais.

Segundo Kishimoto (1999) a ludicidade tem ganhado credibilidade na sala de aula, na qual possibilita aos alunos uma interação maior com os colegas e como o professor. Ensinar é uma arte, e essa arte necessita de um cenário que favoreça o aparecimento do conhecimento.

“Os jogos educacionais representam metodologias lúdicas que podem ser utilizadas em diversas áreas do saber como meios de transformar a linguagem científica para formas de fácil compreensão, sendo assim um importante meio de socialização” (ANTUNES, SABÓIA-MORAIS. 2010,p.02).

A linguagem científica deve ser apresentada aos educandos de uma forma leve, prazerosa facilitando o entendimento e a aproximação desses conceitos a realidade dos mesmos, em diferentes ambientes, e de diferentes formas os alunos necessitam deparar-se com meios que possibilitem a compreensão e a socialização.

Ao falarmos de estratégias de ensino pressupõe-se que o maior interessado no sucesso da atividade seja o professor, para que através desse envolvimento consiga solidificar o aprendizado de forma atrativa e dinâmica, e em um ambiente onde haja identificação, ou seja, onde os alunos possam observar, manusear objetos ou até mesmo figuras lúdicas para uma elaboração de conceitos pessoais e coletivo do que significa escola.

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola [...] (KISHIMOTO; 1999)

A ludicidade promove aprendizagem e desenvolvimento, e toda essa significativa mudança atrelada a outras ferramentas de ensino, a prática lúdica nas aulas de Ciências, como também em todas as disciplinas das escolas públicas estão longe do ideal.

Quando o novo é apresentado, apalpado e degustado produz bom fruto e quando as ferramentas metodológicas são bem embasadas e executadas sejam elas lúdicas ou até mesmo as tradicionais promovem conhecimento. Algumas atividades lúdicas podem ser executadas em aulas de Ciências como: caça-palavras, bingo, músicas, quebra-cabeça, tabuleiros e outros que podem ser apresentados aos alunos como ferramentas úteis para o desenvolvimento das aulas de Ciências.

4. METODOLOGIA

4.1 Caracterização da pesquisa

A metodologia da pesquisa tem caráter qualitativo obtendo dados descritivos, foi realizada com professores das Escolas Municipais especialmente no desenvolvimento da disciplina de Ciências do Ensino Fundamental II em Filadélfia – BA, como afirmam Lüdke; André (1986) no momento em que se manuseiam características e categorias a variável é qualitativa.

A partir das respostas obtidas a partir da coleta de dados aplicado aos professores que lecionam a disciplina. De Ciências. Portanto objetivou conhecer a concepção que os professores tem sobre a ludicidade no ensino de Ciências e como essa ferramenta pode agregar valores e conhecimentos aos alunos e professores do Ensino Fundamental II.

4.2 Área de estudo

O município de Filadélfia localiza-se ao norte do estado da Bahia na região denominada Piemonte da Diamantina (fig. 01), latitude $10^{\circ}44'34''$ sul e longitude $40^{\circ}07'55''$ oeste, estando a uma altitude de 424 metros, situada na microrregião de Senhor do Bonfim em uma distância de 344 Km² de Salvador, capital do estado. Segundo o censo demográfico realizado em 2010 existem 16.749 habitantes, deste total 53,92% residem na área urbana e 46,08% residem na zona rural. O crescimento é de 0,26% distribuídos em 570 km². A vegetação predominante caracteriza-se como Caatinga e o clima é semiárido. As Escolas Municipais são bem conservadas, estão em locais de acesso para os respectivos alunos.

Figura 01: Localização do Município de Filadélfia-BA



Fonte: http://www.a-bahia.com/diretorio/index.php?cat_id=516 (Adaptado)

4.3 Sujeito da pesquisa

A pesquisa teve como público alvo os professores da disciplina Ciências do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) da rede pública municipal do município de Filadélfia-BA.. De acordo com os dados cedidos pela Secretária Municipal de Educação (SEMED) o quadro de profissional conta com 14 professores, que lecionam a disciplina de Ciências, distribuídos em 11 escolas tanto na sede do município quanto na zona rural, sendo que as 02 maiores estão situadas na sede e as outras 09 nas imediações do município. Esses professores lecionam para cerca de 1.757 alunos incluindo a Educação para Jovens e Adultos(EJA).

4.4 Coleta de dados

Os dados deste trabalho foram coletados através de um questionário semi estruturado (APÊNDICE B), que segundo Cervo; Bervian; Da Silva (2007) é a forma mais usada porque oferece uma maior exatidão no que se quer saber.. Segundo Lakato(2009) Uma das vantagens do questionário é a liberdade nas respostas,em razão do anonimato. em comum acordo com a direção das escolas e dos professores no qual assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecimento (Apêndice A). Os questionários foram respondidos durante os meses de novembro de 2011 a fevereiro de 2012 Após a obtenção dos questionários respondidos, estes foram analisados para apresentação dos resultados e discussão.

4.5 Técnica de análise dos dados

A análise do questionário aplicado mostrou um resultado direto de respostas e conceitos.. As respostas dadas pelos professores foram analisadas e avaliadas de acordo com os critérios adotados, as respostas foram agrupadas nas categorias: formação e atuação dos docentes, concepção de ludicidade, a ludicidade na sala de aula e os benefícios da ludicidade. Os dados foram tabelados e calculados os percentuais e quando necessárias algumas interpretações foram feitas para a discussão dos resultados.

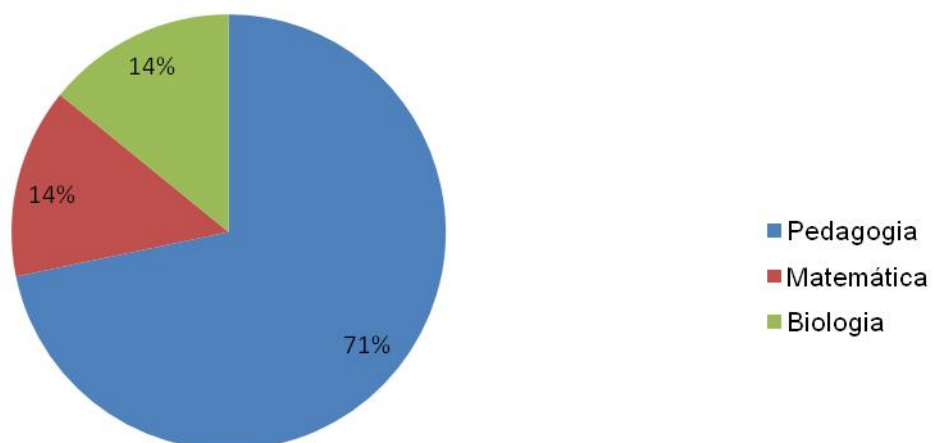
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Formação e atuação docente

Por conter questões abertas, possibilitou uma gama de resultados importantes para o processo de resultados e discussão, onde oportunizou uma forma de avaliação separadamente do discurso, conceitos e práticas de cada um. As questões abertas tinham como objetivo analisar cada uma das respostas dadas pelos professores em relação aos conceitos, ideias de acordo com seus conhecimentos e convivência com essa prática de ensino

O quadro de professores de Ciências consta de quatorze professores dentre os quais onze professores participaram da pesquisa, onde estes 100% possuem nível superior completo e 71% possuem uma especialização e os outros 29% não possuem. Dentre estes as formações são nos cursos de Pedagogia, Matemática e Biologia.

Gráfico 01 – Formação inicial dos docentes que lecionam a disciplina de Ciências no Ensino Fundamental II (6ºano a 9ºano) nas escolas públicas de Filadélfia, BA



O ensino de ciências na cidade de Filadélfia, no aspecto de formação do professor, encontra-se ainda desvinculado das normas previstas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) que orienta:

[...] No Conselho Regional de Educação nº 53/2005, que para ministrar aulas de Ciências no Ensino Fundamental e Biologia no Ensino Médio é necessário que os docentes sejam licenciados em Ciências Biológicas ou em alguma Ciência específica como: química, física, matemática (SANTOS; 2011,p.32).

A formação do professor deve ser contínua, e essa começa desde a fase da graduação, apossando-se de uma observação consciente do ambiente escolar, das práticas docentes e principalmente do uso de recursos didáticos para melhorar o ensino que são vistas nos componentes curriculares de práticas pedagógicas e estágios supervisionados.

Essa consciência educacional cresce de acordo com o tempo em que esse professor se coloque a disposição de ensinar, ou seja, não se esgota, pelo contrário, se adapta as novas situações em que são expostos. Segundo Souza (2007) a formação docente se dá por conta de uma necessidade de oferecer a sociedade um professor que tenha como mecanismo de aquisição de pessoas no cenário sócio-político como cidadãos capazes de agir e modificar o meio em que vive.

Segundo a uma conversa informal com a vice-secretária de Educação do Município essa realidade acontece porque a maioria dos professores concursados são pedagogos, o que não impede por exemplo da Secretaria Municipal De Educação (SEMED) ter como opção oferecer a segunda graduação, na área de atuação do professor a LDB 9.394/96 prevê que:

A formação de professores de quinta a oitava séries também precisa ser revista; feita em nível superior nos cursos de licenciatura, em geral não tem dado conta de uma formação profissional adequada; formam especialistas em áreas do conhecimento, sem reflexões e informações que deem sustentação à sua prática pedagógica, ao seu envolvimento no projeto educativo da escola, ao trabalho com outros professores, com pais e em especial, com seus alunos.(Brasil,1997,p.35)

O que se percebe de acordo com os dados cedidos pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED) a demanda de licenciados em Biologia ainda não é o suficiente para a quantidade de alunos do Ensino Fundamental II da Rede Pública de Filadélfia, BA.

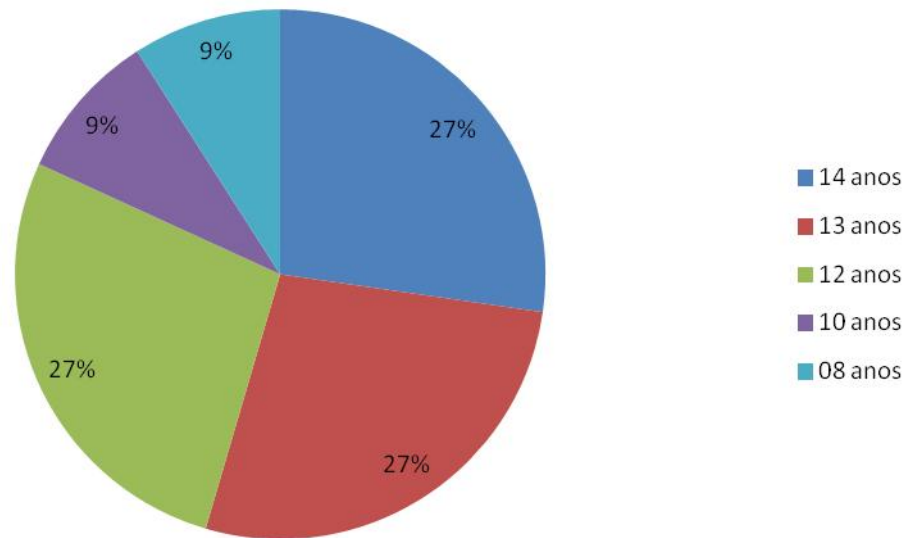
Observou-se que a faixa etária dos professores está entre 31 a 41 anos, o representando 100%. Quanto ao sexo 90% feminino e 10% masculino.

Esses dados estão de acordo com outras pesquisas que apontam que existe uma feminização no magistério, segundo Tambara (1998) *apud* Werle (2005) essa feminização se dá por conta da transferência das funções, as mulheres já exerciam em casa um papel de educadora e responsável pela criança, visto que eram os homens que saíam de casa para prover o sustento da família.

A função de educar as crianças continuou o que mudou foi o cenário, essa migração de casa para a escola teve início no momento da história em que as mulheres assumem um papel importante no mercado de trabalho. Quando algumas já não dependem ou não tem marido. Ainda existe nos dias de hoje um número muito grande de professoras no Ensino Fundamental II.

Já em relação ao tempo de serviço na educação, há diferenças, os professores têm acima de oito anos de experiência escolar, a experiência é um fator importante, porém esse dado pressupõe que os professores tenham uma metodologia bem consistente.

Quando o professor entra em contato com o campo de atuação desde sua formação inicial este tende a aprimorar-se, Mesmo que atue em uma área diferente da sua formação.

Gráfico 02 – Percentual em relação ao tempo de serviço dos docentes no Ensino Fundamental II

Quando foram questionados se após a formação inicial já haviam participado de algum evento cuja temática era a ludicidade, tipo: oficinas, palestras, encontros pedagógicos entre outros notamos que de acordo com as respostas (tabela 01), a maioria já participou de algumas dessas atividades, porém, vale salientar que as mesmas não aconteceram na área de Educação em Ciências.

Através das respostas obtidas, ficou claro que todos os professores já participaram de algum tipo de evento sobre ludicidade, mesmo não sendo eventos específicos na área de Ciências.

Com exceção ao relato de uma das professoras que declarou ter realizada uma especialização no ensino de Ciências, e neste caso o contato com metodologias diferenciadas a possibilitou um tipo de contato com a ludicidade Diferente dos outros esta tem uma concepção teórica de novas metodologias e novas ferramentas introduzidas e pensadas especialmente para o ensino de Ciências, isso faz desta professora conhecedora de causa, o que não significa que ela não tenha desafios na sala de aula.

Tabela 01: Participação de professores do Ensino Fundamental II em eventos cuja temática foi ludicidade

Professor	Declaração
P1	Práticas pedagógicas, oficinas de leitura, mas não na área de Ciências.
P5	Sim, oficinas, encontros pedagógicos e palestras.
P6	Sim, mas foi na área de matemática, na faculdade aprendi um jogo para trabalhar com o conteúdo “produtos notáveis”.
P7	Sim em encontros pedagógicos, oficinas, e como fiz especialização no ensino de biologia e Química e houve algo sobre metodologia e didática no ensino de biologia e Química.

Fonte: Elaborada pelo autor

As falas dos professores demonstram que a ludicidade como sendo um termo tratado de maneira transversal não os deixam capazes de conduzir-se de forma lúdica, a teoria da ludicidade, a informação, as inovações desta área devem ser compartilhadas em áreas específicas.

5.2 Concepção de ludicidade

A concepção de ludicidade depende muito de uma pessoa para outra, isso foi evidenciado nas respostas obtidas, o que não se pode esquecer é que a criança e o adolescente vivem em um mundo totalmente lúdico, a televisão, o cinema, as redes sociais, as bandas e outros, e como fica a cabeça do professor nesse contexto? Antes da prática e até mesmo da concepção de ludicidade, os professores precisam se convencer da importância dela no convívio escolar.

O jogo e a brincadeira e tudo que os envolve são de forma prazerosa e se assim não for, deixa de ser lúdico. (LUCCHINI, 2009) Muitos professores se questionam sobre o papel da ludicidade e com isso as dificuldades de uma concepção desta ferramenta se assim podemos chamá-la, alguns pensam que são apenas brincadeiras e são, mas não apenas isso. E com essa inquietação de conceitos e didáticas acabam estacionados no tradicional, sem incluir nos seus planejamentos algo novo, apenas o que já é sabido, testado e conhecido.

Quando perguntados sobre a concepção de ludicidade a maioria dos docentes relataram que essa ferramenta ajuda no desenvolvimento, criatividade

possibilita novas descobertas e aprendizado entre os alunos, bem como outros benefícios, mesmo aqueles que não usam com frequência. Como podemos observar em algumas falas.

P1 *“Uma ferramenta que tem grande importância para auxiliar tanto o professor quanto aos alunos principalmente os jogos”.*

P5 *“Uma forma importantíssima que dinamiza e oferece interação entre os alunos, é um método estimulante para a aprendizagem”.*

P7 *“É uma ferramenta útil, pois por meio dos jogos lúdicos, consigo motivar meus alunos a participarem da aula”.*

P8 *“É uma necessidade na vida do ser humano, não deve ser vista apenas como diversão, pois proporciona desenvolver a criatividade, a socialização, o raciocínio lógico, a coordenação motora, domínios cognitivos afetivos e psicomotores”.*

As opiniões evidenciam que existe um grau de conhecimento em relação a essa ferramenta didática e que os docentes de uma forma ou de outra relacionam o conceito a funcionalidade do lúdico. Lucchini (2009, p. 25) enfatiza que:

Grande parte do nosso conhecimento é adquirido pela vivência, é um conhecimento intuitivo, carregado de signos que evidenciam o nosso universo cultural. Pois esse universo é um rico acervo de explicações sobre fenômenos da natureza e nos parece ser este o ponto de partida ideal para a transformação desse saber intuitivo em saber consciente, deste conhecimento adquirido pela vivência em conhecimento sistematizado.

Os professores conceituaram a ludicidade de acordo com sua convivência e resultados obtidos na sala de aula. Isso demonstra que mesmo não havendo um profundo conhecimento adquirido na formação acadêmica na área de Ciências do tema, eles se apropriam de um conhecimento totalmente prático e não apenas teórico.

5.3 A ludicidade na sala de aula

São diversas as atividades lúdicas que podem ser utilizadas na sala de aula, antes disso é preciso conhecer a turma, visto que mesmo em salas da mesma série o comportamento, aceitação e envolvimento em atividades são diferentes, é preciso

que haja planejamento, execução e avaliação do processo inicial até o final, levando em consideração os objetivos almejados com as atividades.

Quando questionados sobre o momento em que apresentavam as atividades lúdicas nas aulas, obtivemos respostas e algumas se destacaram:

P4 “Uso como introdução, no decorrer da aula ou como atividade avaliativa”.

P7 “Como atividade avaliativa após uma aula expositiva para avaliar o aprendizado”.

P8 “Para explicar conteúdos complexos de difícil compreensão”.

As atividades lúdicas podem ter caráter de introdução, desenvolvimento ou de conclusão de um conteúdo, como ficou claro em algumas falas acima dependendo da atividade e do objetivo que se propõem, é interessante notar que os professores tem noção dos conteúdos, dos alunos e da maneira de conduzir a atividade lúdica na disciplina. Segundo Albuquerque (2009, p.21) “A principal tarefa do educador é então a de identificar nos conteúdos formadores de conhecimento...e de colaborar para que o aprendiz os aprenda significadamente...” Lucchini (2009, p.63) diz que:

No âmbito das aulas de Ciências Naturais, os jogos não constituem recursos de uso frequente, entretanto ganham respaldo maior através dos estudos sobre sua utilização, como também vem crescendo o número de jogos propostos para o ensino específico de conceitos ou processos biológicos.

O professor é o mediador e com isso conduz os alunos ao entendimento, direcionando-os ao objetivo da atividade e conseqüentemente a aprendizagem cria consistência. De acordo com Mochiutti (2007, p.44) “em um cenário apropriado surge novas bases científicas e as atividades lúdicas reforçam a importante necessidade de reconhecê-la como essencial e de grande importância para o desenvolvimento humano”.

Baseando-se nas ideias de Cabreira (2007) o ambiente favorável ao aprendizado é aquele em que oferece uma atmosfera descontraída e afetiva, possibilitando a interação entre os alunos que os deixe aptos a aprender e interagir como ambiente escolar e sua realidade. Portanto é preciso focalizar as atividades lúdicas que complementam a aprendizagem significativa.

Cada professor tem suas concepções de comportamento e desenvolvimento de seus alunos, cada um tece uma teoria com base nos seus conhecimentos e

convivências em sala de aula em relação ao ensino e aprendizagem, pensando assim pressupõe-se que exista uma busca de soluções que atenuem suas dificuldades e desafios. Em consequência criam estratégias próprias para seus alunos, mesmo que essas estratégias não sejam acompanhadas de forma efetiva (SOUZA, 2007).

A utilização da ludicidade deverá ser uma tentativa, uma maneira de solucionar alguns problemas de aprendizagem mais gritantes encontrados nos alunos em relação aos conteúdos científicos, não devemos pensar na ludicidade sendo apenas uma brincadeira que tira o ócio dos alunos, essa brincadeira é algo muito sério, principalmente quando inserido no âmbito educacional.

Segundo Santos (2011) a inteligência é uma competência que a autora define como biopsicológico e que ao professor cabe o privilégio e ao mesmo tempo a responsabilidade de estimular e fazê-lo desenvolver-se atrelado as práticas didáticas na sala de aula. Os professores precisam receber uma formação continuada para assim possuírem embasamento teórico sobre novas tendências da educação.

A formação dos docentes tem um papel decisivo e Souza (2007, p.36) “nos dias atuais a formação continuada de professores tem se colocado como uma questão-chave na busca da transformação dos atores na sala de aula e, por isso, cada vez mais em evidência no âmbito da pesquisa educacional acadêmica”.

No caso do Município em questão até existe uma formação continuada dos professores como já foi mencionado que 71% possuem uma especialização, porém em uma área diferente da sua atuação.

5.4 As dificuldades e os benefícios da inclusão lúdica

Os problemas de execução da prática lúdica (tabela 02), segundo os professores envolvidos na pesquisa são: tempo, falta de materiais disponíveis e a resistência por parte de alguns alunos. A ludicidade carece reconquistar seu espaço na sala de aula, pois sendo um lugar de encontro entre pessoas e cada uma com sua peculiaridade no momento em que estão adquirindo novas descobertas suas inter-relações precisam estreitar-se superar o isolamento.

O estudo relata que mesmo os professores sabendo de todas as possibilidades dos recursos didáticos e da necessidade de renovar as aulas, reafirmados quando perguntados sobre a ludicidade as aulas ainda tem muito de

exploração do quadro e livro didático.

Tabela 02 – Percentual de vezes em que as dificuldades de realizar as atividades lúdicas foram citadas pelos professores

Dificuldades	Percentual
Falta de tempo	100%
Falta ou poucos materiais disponibilizado pelas escolas	90%
Resistência de alguns alunos	20%

Fonte: Elaborado pelo autor

As dificuldades citadas pelos professores demonstram que a carga horária dos professores pode ser um fator limitante para a falta de tempo para elaboração de atividades lúdicas, outra questão tão importante quanto o tempo é a falta de planejamento ou a exclusão das atividades lúdicas do planejamento, fazendo com que as escolas não tenham um tempo hábil para adquirir os materiais e a resistências por parte de alguns alunos seja justamente pela falta de convivências com esta prática.

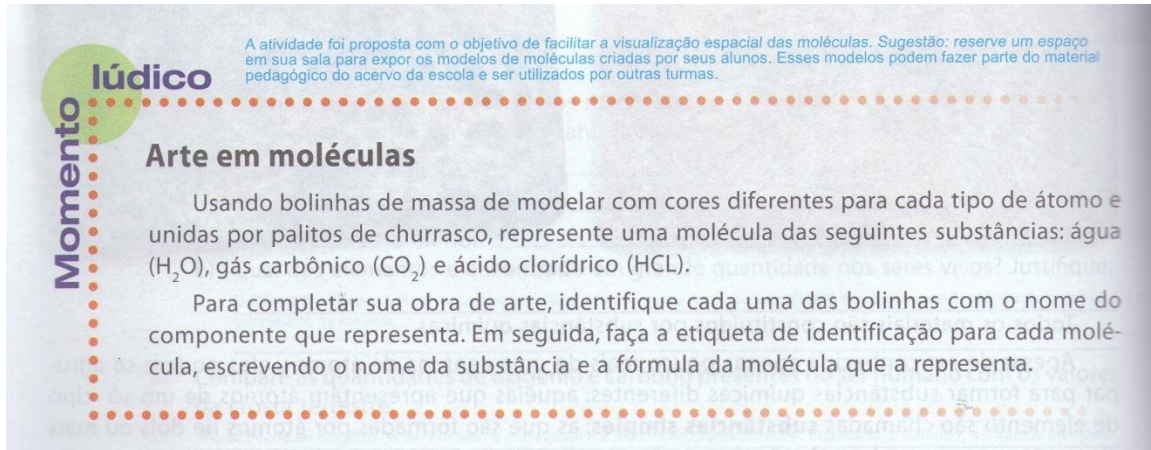
O livro didático ainda possui uma grande utilidade na sala de aula, fazendo com que todas as práticas docentes sejam norteadas por esta ferramenta, invalidando assim as outras ferramentas, nesse caso há uma acomodação por parte do sistema educacional que se seguem até aos alunos. Neste sentido é preciso que haja uma ruptura do vínculo com o livro didático e procurar outras formas e recursos para a perspectiva lúdica, evidencia a reconstrução do conhecimento. (SANTOS, 2011), para que a resistência por parte dos envolvidos na educação diminua.

No programa Educação para Jovens e Adultos (EJA) o livro fornecido oferece atividades lúdicas em alguns assuntos de todas as disciplinas inclusive em Ciências, como constatadas abaixo no livro de 8º e 9º ano. As figuras abaixo foram retiradas do livro do professor, visto que o livro didático é a ferramenta mais usada nas escolas públicas, neste indica a hora e maneira de realizar a atividade lúdica, ou seja, precisa haver um planejamento.

No contexto educacional, o livro tem uma importância bem conhecida e utilizada em grande escala, julgado e condenado por uns apreciado por outros, não podemos negar que o sistema educacional sem ele não seria o mesmo, mas o se que tem visto é uma contextualização deste instrumento educacional, este tem sido

renovado a cada ano como evidenciado abaixo (Figuras 02 e 03) alguns livros já sugerem atividades lúdicas, para mediação entre teoria e prática.

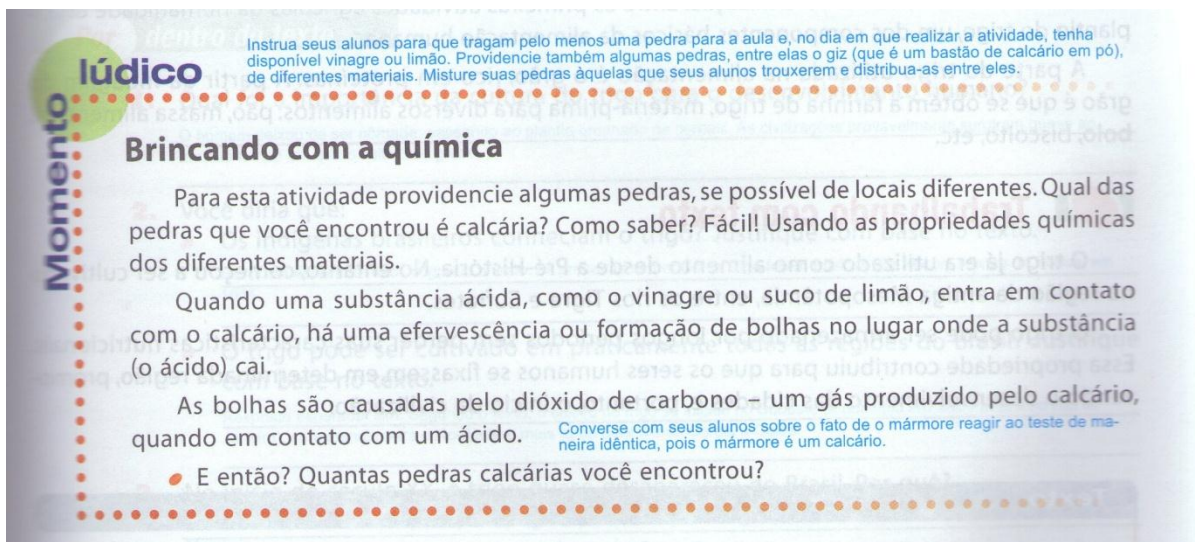
Figura 02 – Atividade lúdica encontrado no livro didático 9º ano (EJA)



Fonte: EJA 9º ano- volume 4-2.ed. –São Paulo –IBEP, 2009- (**Coleção Tempo de Aprender**) vários autores.

Essa atividade está relacionada à conteúdos de Química abordados no 9º ano e o livro já sugere uma atividade lúdica., neste caso o próprio aluno, colegas e o professor encontrarem a melhor maneira de realizarem a atividade.

Figura 03 – exemplo de atividade lúdica contido no livro do 9º ano (EJA)



Fonte: EJA 9º ano- volume 4-2.ed. –São Paulo –IBEP, 2009- (**Coleção Tempo de Aprender**) vários autores.

De acordo com Cabreira (2007, p.31) “Assim, o sujeito amplia sua compreensão e sua prática sobre a importância do lúdico e da vivência entre os colegas e o professor bem como seu interesse em aprender”. São inúmeros os

benefícios da ludicidade sem uma hora recreativa fica cansativo o processo de aprendizagem (LANES, 2011). Neste mesmo contexto Guilinelli (2008, p.88) “o brincar é uma atividade espontânea, prazerosa, acessível a todo ser humano, seja ele de qualquer faixa etária, classe social ou condições econômicas”.

Em contra partida quando questionados sobre os benefícios da ludicidade foi constatado que promove motivação, dinâmica, participação, interesse e facilita a compreensão dos conteúdos o que ficou comprovado pelos trabalhos de Silva(2004),a utilização dos recursos lúdicos não são apenas brincadeira, essas atividades promovem criatividade, envolvimento, criticidade, desenvolvimento, desperta a curiosidade entre outros.Lucchini (2009) diz que:

É, portanto, na situação do lúdico que os alunos podem colocar desafios e questões além do seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelo professor. Quando jogam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, os alunos podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência. Ao jogarem, os alunos vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la (p.120).

As atividades lúdicas fazem com que os alunos sejam desafiados, mesmo que seja para levantar da sua cadeira ou observar uma “simples” imagem, pressupõem que haja uma construção do conhecimento.

Quando perguntados quais conteúdos são abordados com atividades lúdicas e quais são elas, foi constatado que alguns conteúdos, são mais “lúdicos” que outros e para o desenvolvimento dos conteúdos, cada série tem sua grade de conteúdos, alguns destes são contemplados com mais frequência do que outros. Não se sabe, porém se há uma preferência ou se dá por conta do conhecimento que os professores já possuem cuja maioria não é formada em Biologia, ou simplesmente porque já conhecem a atividade. Seguem na (tabela 03) os assuntos relacionados às atividades lúdicas.

Tabela 03: Relação dos conteúdos com atividades lúdicas utilizados pelos professores em cada série

Séries	Conteúdos	Atividades lúdicas ou jogos
6º ano	Água	Jogo da memória
	Meio ambiente	Tabuleiro da reciclagem
	Tipos de rochas	Dominó
	Terra, sol e ar	músicas
7º ano	Classificação dos seres vivos	Jogo da memória Mata charada
	Células	Montagem com massa de modelar
	Reino dos fungos	Verdadeiro ou falso Jogo da memória
	Reino das plantas	Pé de quê?
8º ano	Alimentos	Caça-palavras
	Corpo humano	Música paródia
	Sistema reprodutor	Tabuleiro Quebra-cabeça
	Sistema nervoso	Jogo de cartas
	Sexualidade	Quebra-cabeça Filme
9º ano	Classificação da tabela periódica	Bingo

Fonte: Elaborado pelo autor

A proposta da ludicidade é intermediar teórica e prática, é fazer o aluno buscar com o seu intelecto e com os conceitos aprendidos por meio da aula expositiva, por exemplo. A disponibilidade do professor em buscar novas ferramentas e recursos didáticos precisa acontecer de forma contínua, ou seja, esse profissional precisa apropriar-se de novas formas de ensino, estagnarem-se diante as novas tendências, das as novas ferramentas e novos instrumentos que promovam o progresso das aulas podem deixar de fora uma outra possibilidade de ensino e aprendizagem.

O ensino de Ciências precisa despertar o aluno a pensar, observar, manipular e descobrir, porque essa disciplina é um mundo de possibilidades e descobertas, se bem estimulada à disciplina de Ciências poderá atingir seus objetivos. Segundo Jann; Leite (2010, p.02)

O jogo didático apresenta-se como uma ferramenta muito prática para resolver os problemas apontados pelos educadores e alunos, onde a falta de estímulo, a carência de recursos e aulas repetitivas podem ser resolvidas com eficiência, pois os jogos associam as brincadeiras e a diversão com o aprendizado. Os alunos são estimulados e acabam desenvolvendo diferentes níveis da sua formação, desde as experiências educativas, físicas, pessoais e sociais.

As atividades lúdicas são de longe mais acessíveis e viáveis do que certas práticas de laboratório, que deveriam ser oferecidas nas escolas e ainda faz com que os alunos também confeccionem os jogos lúdicos.

Utilizar algum tipo de atividade lúdica possibilita a inovação no contexto escolar e dessa forma possibilita que o aluno tenha outras maneiras de aprender. Forma-se um elo para que o conhecimento do professor, geralmente científico, seja entendido pelo aluno de uma forma mais atrativa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após uma explanação dos resultados e a discussão destes é preciso ressaltar a consideração da pesquisa ao relatar a percepção da prática lúdica pelos professores, os questionários evidenciaram que o ensino de Ciências do Ensino Fundamental II no município de Filadélfia, BA ainda encontra vinculado ao ensino tradicional, e ainda está longe do ideal, porém a ludicidade tem ganhado espaço nas práticas docentes.

Outra situação constatada é a atuação de profissionais que não são da área de Biologia, mesmo estando dentro do regulamento previsto pela LDB 9.394/96 que exige nível superior em Licenciatura, neste caso estão dentro do padrão exigido, em contra partida de acordo com o Conselho Regional de Educação nº53/2005 exige que sejam licenciados nas áreas de Ciências Biológicas, Química, Física e Matemática, neste caso se faz necessário um ajuste para que o ensino de Ciências não seja prejudicado.

Foi observado que os professores conceituam a ludicidade de acordo com suas experiências e funcionalidade, ou seja, por não possuírem uma fundamentação acadêmica e específica em Ciências, nem sobre a prática lúdica. Apropriam-se de um conceito ligado à função, que nas mais variadas formas e contextos eles praticam. Sendo assim as atividades lúdicas são praticadas nas escolas municipais dentro das suas realidades e pouco a pouco vem ganhando a aceitação dos próprios professores que lecionam a disciplina de Ciências.

Dentre elas houve um destaque para caça-palavras, quebra-cabeça, músicas, bingo, jogo da memória, tabuleiro, dominó entre outros. Em relação a esse panorama, é importante ressaltar que, apesar das dificuldades já apresentadas que são: tempo, a falta de materiais disponíveis e a resistência de alguns alunos, os professores conseguem realizar as atividades lúdicas, inovando as aulas tradicionais.

De acordo com os professores as atividades lúdicas estão provocando o desenvolvimento, a participação ativa, a interação, a socialização entre os alunos e como consequência a aprendizagem dos conteúdos. Compreende-se ainda uma espécie de transição entre o tradicionalismo e construtivismo as metodologias

tradicionais ainda exerce uma função importante no ensino, mas desta forma percebeu-se também que o contexto e até mesmo os conteúdos já exigem dos professores e dos alunos uma postura lúdica, isso faz com que essa situação seja vivenciada com mais naturalidade.

Cabe ressaltar que a escola como agente modificador, deve modificar-se primeiramente para que esta mudança naturalmente seja transmitida e absorvida por aqueles que desejamos transformar.

No ensino, deve ininterruptamente haver a intervenção de forma criativa e concreta, pois o que se almeja adquirir é um processo que exige continuidade e acima de tudo excelência.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, C. S. C. **A utilização dos jogos como recurso didático no processo ensino- Aprendizagem da matemática nas séries iniciais do Estado do Amazonas.** 2009.119 f. Dissertação (Mestrado em ensino de Ciências na Amazônia)-Universidade do Estado do Amazonas, Manaus,2009.

ANTUNES,A.M;SABÓIA-MORAES,S. M. T.**O jogo educação e saúde:Uma proposta de mediação pedagógica no ensino de Ciências.**2010. Instituto de Ciências Biológicas, Universidade Federal de Goiás,Campus II,Goiânia,GO.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília : MEC/SEF, 1998.174 p.

BORTOLOTO,T.M; FELÍCIO,A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia:Uma proposta para favorecer a aprendizagem.**Monografia de Graduação, orientada por:Luciana M.C(Departamento de Educação – Instituto de Biociências da Unesp- Campus de Botucatu).Pró-Retoria de Graduação – Núcleo de Ensino-Unesp,2003.

CABREIRA, W.B. **A ludicidade para o ensino de biologia: contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa.** 2007.158 f. Dissertação (mestrado em ensino de Ciências e Educação em Matemática)-Universidade Estadual de Londrina, Paraná, 2007.

CERVO; AL.; BERVIAN P.A.; SILVA R.da. **Metodologia científica.** 6 ed.São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

EJA 9º ano- volume 4-2.ed. –São Paulo –IBEP, 2009- (**Coleção Tempo de Aprender**) vários autores.

FERREIRA; A.B.H. **Aurélio Júnior: Dicionário escolar da língua portuguesa.** 2ª Ed.Curitiba:Positivo,2011.

FREITAS; M. T. **Vygotsky & Bakhtin: Psicologia e educação: um intertexto.** 4 ed. ática São Paulo, 2002.

GIANI; K.**A experimentação no Ensino de Ciências:possibilidades limites na busca de uma Aprendizagem Significativa.**2010.190 f.Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências)-Universidade de Brasília,Brasília-DF,2010.

GUILINELLI,D, **A ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental:Uma retrospectiva dos jogos tradicionais.**2008.Monografia(Licenciatura em Pedagogia)-Universidade Estadual Paulista, Bauru,SP,2008.

JANN, P, N; LEITE,M,F. **Jogo do DNA: Um instrumento pedagógico para o ensino de Ciências e Biologia.** 2010

KISHIMOTO, T.M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LAKATOS, E.M.**Fundamentos da Metodologia Científica.**6.ed.-7.reimpr.-São Paulo:Atlas. 2009.

LANES, D.V.C.**Ensino de Ciências por meio da recreação na Educação Infantil.**2011.79 f.Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências:Química e Saúde)-Universidade Federal de Santa Maria,Santa Maria, RS,2011.

LIRA-DA- SILVA, R. M. (org.). **Ciência Lúdica: Brincando e aprendendo com jogos sobre Ciências.** Editora Universitária da UFBA, EDUFBA, 2007.

LONDERO, L. K. **Museu e teatro como práticas de educação ambiental.** 2007.43 f. Monografia (Pós-graduação em ciências ambiental)- Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2007.

LUCCHINI, M. L. **Ecorrecreação: Uma proposta metodológica lúdica de ensino em Ciências naturais.** 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em Educação)- Centro Universitário La Salle- Unilasalle, Canoas, 2009.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Presquisa em educação: abordagens qualitativas.**-São Paulo:EPU,1986.

MOCHIUTTI, S. **Educação infantil e cultura lúdica: Um olhar sobre a prática pedagógica das professoras da escola de aplicação da UFPA.** 2007.165 f. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade do Federal do Pará, Belém, 2007.

RODRIGUES, L.M. **A criança e o brincar.** 2009. 43 f. Dissertação (Pós-Graduação)-Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Mesquita,RJ,2009.

ROSA, R. A. **O aprendizado da educação ambiental através de jogos interativos de computador.** 2008.102 f. Dissertação (Mestre em ensino de Ciências da saúde do ambiente)- Centro Universitário Plínio Leite, Niterói,RJ, 2008.

ROSADO,J.R. **Jogos eletrônicos e nativos digitais:Novos espaços de aprendizagem escolar** IV Encontro Nacional de Hipertextos e Tecnologias Educacionais.Universidade de Sorocaba 26 e 27 de setembro.2011

SANTOS, L. G. **Recursos didáticos utilizados pelos professores de Ciências que atuam no Ensino Fundamental II nas escolas públicas de Senhor do Bonfim, Bahia.**Monografia-(Graduação em Ciências Biológicas) Universidade Do Estado Da Bahia,Campus VII Senhor do Bonfim,Bahia,2011.

SANTOS, S.O. **Genética Lúdica: conduzindo á aprendizagem significativa no Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães do Município de Senhor do Bonfim,**

Ba. Monografia- (Graduação em Ciências Biológicas) Universidade Do Estado Da Bahia, Campus VII Senhor do Bonfim, Bahia, 2011.

SILVA, M.H. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil.** 2004.56 f. Monografia-(Especialista em psicomotricidade) Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2004.

SOUZA, R. L. L. **Formação Continuada dos professores e professoras do município de Barueri: Compreendendo para poder atuar.** FE/USP – São Paulo, 2007.236f. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação de São Paulo, São Paulo, SP 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** O desenvolvimento dos processos psicológicos Superiores.ed. 6 . São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WERLE,F.O.C.**Práticas de gestão e feminização do magistério.** Caderno de pesquisa,v.35,n.126,p.609-634, set/dez .2005.

APÊNDICE A

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Título do Projeto: Percepção de professores do Ensino Fundamental II sobre a prática lúdica no ensino de Ciências em Escolas Municipais em Filadélfia, BA.

Pesquisadora: Jussara Ferreira dos Santos

Professor-orientador: Adson dos Santos Bastos

Este projeto tem por objetivo. Verificar a relevância da ludicidade para o Ensino de Ciências segundo a percepção dos professores do Ensino Fundamental II nas escolas Municipais da cidade de Filadélfia, BA. Para a realização da pesquisa será necessária à aplicação de um questionário, nesse sentido gostaria de contar com a sua participação, logo pós será feita uma análise dos dados obtidos. As informações coletadas poderão fornecer informações e discussão da problemática em questão. Sua participação poderá contribuir para melhoria no processo ensino e aprendizagem com as atividades lúdicas no Ensino de Ciências do Ensino Fundamental II.

Após ler e receber explicações sobre a pesquisa, o colaborador tem direitos de:

1. Receber resposta a qualquer pergunta e esclarecimento sobre os procedimentos, riscos, benefícios e outros relacionados á pesquisa;
2. Retirar o consentimento a qualquer momento e deixar de participar da pesquisa;
3. Não ser identificado e ser mantido o caráter confidencial das informações relacionadas á privacidade.

Declaro está ciente do exposto e desejo participar do projeto como colaborador da pesquisa respondendo com veracidade o questionário.

Filadélfia– BA, _____ de _____ de 2012.

Nome do participante _____

Assinatura do participante _____

Eu, _____ declaro que forneci todas as informações referentes ao projeto ao participante.

Orientador _____

Pesquisador _____

APÊNDICE B



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO CAMPUVII
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

Sou aluna do curso de Licenciatura de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Desde já agradeço sua colaboração ao responder às questões que se seguem. Este questionário visa relatar a percepção dos professores sobre prática lúdica, a relevância das atividades lúdicas no ensino de Ciências do Ensino Fundamental II. Fica claro, através deste questionário o anonimato.

Questionário

1.Sexo: () Masculino () Feminino

2.Faixa Etária

Entre 20 a 30 anos () Entre 31 a 41 anos ()

Entre 42 a 52 anos () Mais de 53 anos ()

3.Tempo de serviço:_____ () Especialista

4.Habilitação profissional

() Mestrado

() Magistério

() Doutorado

() Ensino superior incompleto

() Outros _____

() Ensino superior completo

5.Formação:_____

6.Após a formação você já participou de algum evento cuja a temática era ludicidade, tipo: oficinas, palestras, encontros pedagógicos entre outros?

7.Na sua concepção o que é ludicidade?

8. Em quais momentos você inclui atividades lúdicas nas aulas?

9. Quais são as principais dificuldades para a realização de atividades lúdicas?

10. Mesmo havendo dificuldades, na sua concepção quais são os benefícios observados em relação ao aprendizado?

11. Quais são as atividades lúdicas que você utiliza? Relacione os aos conteúdos.

Obrigado pela colaboração!