

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS**

LUCIMAR APARECIDA COSTA DE JESUS

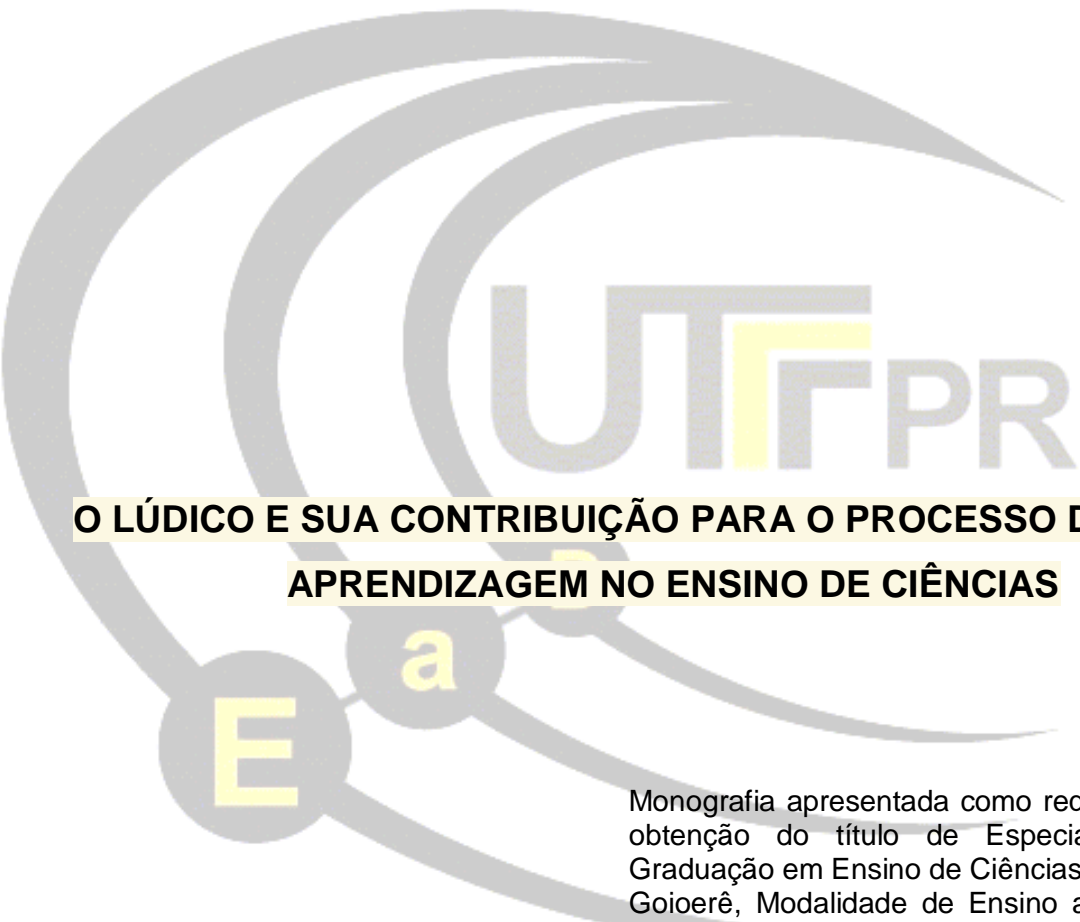
**O LÚDICO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

LUCIMAR APARECIDA COSTA DE JESUS



**O LÚDICO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Ensino de Ciências – Polo de Goioerê, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA Orientador(a): Prof. Me. Graciela Leila Heep Viera

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

O LÚDICO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Por

Lucimar Aparecida Costa de Jesus

Esta monografia foi apresentada às 09 h do dia 06 **de dezembro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Ensino de Ciências – Polo de Goioerê, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado

Prof^a. Me. Graciela Leila Heep Viera
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof^o.Me.Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^o. Me.Rodrigo Ruschel Nunes
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

Dedico esta monografia primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia e também, para minha filha Sofia presente de Deus em minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, que revestiram minha existência de amor carinho e dedicação. Cultivaram em mim quando criança todos os valores que me transformaram em um adulto responsável e consciente.

Ao meu esposo e filha, que vivenciaram comigo esta luta sem nunca se queixarem, mesmo quando lhes dedicava diminuto tempo.

A minha orientadora professora Me. Graciela Leila Heep Viera pelas orientações de forma precisa ao longo do desenvolvimento da pesquisa que foram fundamentais para meu aprendizado, pela paciência na orientação e incentivo tornando possível a conclusão desta monografia.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Ensino de Ciências, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira que possibilitaram com que agregasse novos saberes.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

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

“Eu não posso mudar a direção do vento, mas eu posso ajustar as minhas velas para sempre alcançar meu destino”. (Jimmy Deam).

RESUMO

JESUS, Lucimar A. C. de. **O lúdico e sua contribuição para o processo de ensino aprendizagem no ensino de Ciências**. 2014. 28 páginas. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Na atualidade as atividades lúdicas podem ser utilizadas como um instrumento importante para a construção de novos conhecimentos, proporcionando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, sendo o educando capaz de estabelecer relações complexas entre os elementos da realidade que se apresenta possibilitando autonomia e socialização. Neste contexto as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula objetivam buscar facilitar a apropriação de novos saberes que são de grande importância para a aprendizagem e desenvolvimentos dos alunos. Este trabalho foi desenvolvido através da aplicação de atividades lúdicas em sala de aula como estratégia de ensino. Os resultados obtidos demonstraram que tais atividades despertam a criatividade, integração e socialização, mudando a imagem monótona do ato de aprender fazendo com que os alunos passem a demonstrar interesse, pois conseguem compreender os conteúdos abordados através das atividades lúdicas. Com isso, foi possível entender que as atividades lúdicas em sala auxiliam o educando no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Sociabilidade. Desenvolvimento. Conhecimento

ABSTRACT

JESUS, Lucimar A. C. de. **The Playful and His Contribution To Teaching Learning Process in Science Teaching**. 2014. 28 páginas. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica do Paraná, Medianeira 2014.

Nowadays recreational activities can be used as an instrument important tool for the construction of new knowledge, providing the cognitive, affective and social development, and the learner able to establish complex relationships between elements of reality that presents itself enabling autonomy and socialization. In this context the recreational activities in the classroom aim to seek to facilitate the acquisition of new knowledge that is of great importance for the learning and development of students. This work was developed through the application of recreational activities in the classroom as a teaching strategy. The results showed that such activities awaken creativity; integration and socialization, changing the image of monotonous act of learning by having students start to show interest, because they can understand the content covered through play activities. Thus, it was possible to understand that the recreational activities in the classroom help the student in the teaching and learning process.

Keywords: Sociability. Development. Knowledge.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1: Nível de contribuição	21
Gráfico 2: Estudo de Ciências	22
Gráfico 3: Atividades lúdicas em sala.....	23
Gráfico 4: Assimilação de novos conhecimentos.	24
Gráfico 5: Participação em atividades lúdicas	25

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 ENSINO DE CIÊNCIAS.....	12
2.2 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM	13
2..3 JOGOS E BRINCADEIRAS.....	16
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	19
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS.....	299
APÊNDICE(S)	33

1 INTRODUÇÃO

Com a modernidade e o avanço tecnológico tantas novidades surgem para prender à atenção do indivíduo, em razão disso o professor deve ser criativo em relação ao aprendiz. O ato de brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem.

O lúdico enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula e possibilita um fortalecimento da relação entre professor e aluno. A brincadeira pode estar presente na escola em diversas formas, as crianças de um modo geral gostam de desenvolvê-las, as atividades lúdicas que exigem do indivíduo movimento do corpo e memorização em razão disto o professor sendo criativo pode explorar bastante e utiliza-las para transmitir novos conhecimentos.

Com o lúdico busca-se a motivação no aluno que não demonstra interesse pelas atividades nas escolas, desta forma o lúdico pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Uma aula inspirada no lúdico, não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno, sendo que essa forma de se trabalhar pode trazer à aula um momento de felicidade, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam (LOPES, 1996).

De forma mais significativa o educador que está utilizando o lúdico em sua sala de aula deve ter a visão crítica de transmitir e combinar os conteúdos, pois as aulas lúdicas devem ser bem elaboradas com orientações definidas e objetivos específicos.

O lúdico desperta o reconhecimento da imaginação, criatividade, interesse, motivos e modos de pensar específicos, a brincadeira pode ser vista como um instrumento imprescindível em relação à construção de novos conhecimentos, proporcionando desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional, sendo a criança capaz de estabelecer relações complexas entre os elementos da realidade que se apresenta possibilitando a autonomia e socialização (REBERVEL, 1996).

As atividades lúdicas desenvolvidas em sala mudam a imagem monótona do ato de aprender que muitas vezes ocorre na visão do aluno fazendo com que os educadores e educandos consigam diminuir a distância entre o que lhes é proposto como meta a ser atingida, de maneira suave, o lúdico como estratégia de ensino desperta o interesse e a vontade do aluno em participar e aprender integrando-se ao ambiente de aprendizagem proposto pela instituição de ensino (FONTANA, 1997)

O conteúdo deste trabalho objetivou demonstrar a importância de se trabalhar o lúdico nas instituições de ensino, desenvolvendo a sociabilidade através de brincadeiras.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ENSINO DE CIÊNCIAS

O ensino é uma maneira sistemática de transmissão de conhecimento utilizada pelo ser humano para instruir e educar seus semelhantes, sendo que podem ocorrer em qualquer ambiente, principalmente nas instituições de ensino. Segundo o dicionário Aurélio Junior (2011 pg 209) ciência é o conjunto de conhecimentos obtidos mediante a observação e a experiência, neste sentido atualmente se designa por ciência todo o conhecimento obtido através do estudo ou da prática, baseado em princípios certos.

A Ciência é uma das maneiras de conhecimento produzida pelo homem no decorrer da história, como tentativa de entender e esclarecer racionalmente a natureza e os acontecimentos que nelas ocorrem, sendo que um dos motivos básicos que conduz o homem a investigação científica é sua curiosidade intelectual, na busca de compreender o mundo em que está inserido.

Garcia (1988) destaca que o conhecimento é um mecanismo importante para o desenvolvimento intelectual do ser humano. E que ele permite a compreensão e o entendimento das coisas que estão a sua volta e ao mesmo tempo possibilita novas técnicas para viver de forma melhor. O mundo contemporâneo herdou muito dos povos antigos, a ciência com o passar dos tempos foi evoluindo analisando o que os homens criaram, buscando aperfeiçoar-se refazendo ideias.

Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (2008) “A interferência do ser humano sobre a natureza possibilita incorporar experiências, técnicas, conhecimento e valores produzidos na coletividade e transmitidos culturalmente”. Desde o momento em que o indivíduo produziu e conservou o fogo e, assim promoveu a primeira revolução tecnológica, a ciência não mais parou e vem se desenvolvendo ao longo dos tempos em todas as áreas. Nota-se que fatores que iniciaram na antiguidade, ou antes, foram determinantes para o surgimento da ciência, e esta vem sendo inovada diariamente em todos os setores, com novas descobertas utilizando ideias de

tempos passados, assim somando conhecimentos em prol da melhoria de vida do ser humano.

Conforme as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (2008). “As relações entre os seres humanos com os demais seres vivos e com a natureza ocorrem pela busca de condições favoráveis de sobrevivência”. No período Neolítico a agricultura, por exemplo, teve um avanço significativo, quando o homem deixa de ser coletor e caçador para agricultor e pastor e começa a desenvolver controle sobre seus bens de consumo, estes avanços foram crescendo ao longo dos tempos graças à ciência que é uma das responsáveis pelas tecnologias desenvolvidas. As pesquisas agrícolas nos dias atuais estão estruturadas e se desenvolvendo cada dia mais, em razão disto o ensino de ciências se faz necessário para que o aluno se torne consciente de como a ciência é importante para o homem, e como ela esta ligada ao seu dia-a-dia, evidenciando o papel do individuo ao meio a qual pertence, e a necessidade de conhecê-la.

Para ensinar ciências é indispensável que o professor saiba utilizar estratégias de ensino de modo a formar alunos participativos, críticos, com ferramentas necessárias para gerar ideias próprias, tomar decisões, entender e intervir de modo consciente no mundo que o rodeia.

2.2 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico no processo de ensino aprendizagem traz leveza aos conteúdos estudados proporcionando ao aluno um ambiente mais prazeroso e motivador. De acordo com Vygotsky (1997) a motivação é um dos fatores principais para o sucesso da aprendizagem. As atividades lúdicas trazem excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído já que o lúdico é eminentemente cultural e estes contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

A brincadeira no panorama sócio histórico é um tipo de atividade humana, que abrange contextos sociais e culturais, sendo assim quando situações lúdicas são propositalmente criadas pelo professor busca-se

estimular a aprendizagem revelando-se então à dimensão educativa.

Ao brincar a criança desenvolve seu senso de companheirismo, ao jogar com os companheiros aprende a conviver ganhando ou perdendo procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória. Quando a criança brinca com outra pessoa ela pode receber estímulos e críticas, esperar sua vez e interagir de forma organizada, quando se trata de jogos a lei não deriva do poder e da autoridade, mas das regras a serem seguidas, conhecidas às normas todos têm as mesmas oportunidades, ao participar das brincadeiras a criança aprendem a aceitar as regras impostas, pois o desafio está justamente em saber respeitá-las esperar sua vez e aceitar os resultados (FONTANA, 1997).

A criança é um ser social e histórico e faz parte da família que está inserida em uma sociedade cada qual com sua cultura, em um determinado momento histórico a autoestima pode modificar-se significativamente ser fortalecida através de experiências, relações cognitivas e afetivas, conseqüentemente a interação lúdica propicia amadurecimento emocional e vai pouco a pouco construindo a sociabilidade (REBERVEL, 1996).

Em PCN Vol.I (1997 pg. 99) diz que nos jogos grupais a interação acontece de maneira fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos de um determinado grupo têm de alcançar determinadas metas, para conseguir melhores resultados dessa interação é necessário mudar sempre o elemento de cada grupo.

O ato de brincar é importante para a interação social e aprendizagens porque é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. O desenvolvimento fisiológico e psicológico da criança age como instrumento de aprendizagem, é como um exercício preparatório para vida adulta. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia do ser humano sendo reconhecido amplamente como uma das atividades mais importante para o desenvolvimento infantil, em razão disso o educador pode utilizar este meio lúdico como método de apropriação de conhecimento (DAVI, 1996).

Conforme Rebervel (1998, pg 38) o professor deve ser mediador, e proporcionar ao aluno uma forma prazerosa de aquisição de novos saberes.

Ao invés de impor sua presença e seu conhecimento para classe, o professor deve proporcionar aos alunos a redescoberta do mundo. Dessa forma, o educador levará descoberta dos limites do seu eu e do seu não eu, criando e sugerindo jogos em que as crianças terão experiências conscientes da visão, do som, de contato físico, do movimento que deve ser feito para tocar ou segurar objetos. Se esta experiência é feita com segurança, o mundo externo torna-se mais real e concreto e seus limites mais claros e definidos (Rebervel, 1996,pg 38).

A adaptação dos alunos ao espaço de sala de aula e a relação entre aluno e aluno, e aluno professor devem ser incentivados e desenvolvidos no início de qualquer trabalho porque para o professor o aluno é o instrumento a ser trabalhado, e o mesmo deve ter consciência que esta pessoa é um ser que esta em processo de transformação e depende dele para que tenha um bom desenvolvimento. O professor durante a interação com o aluno se modificará no momento em que ele trabalha o educando o mesmo cresce e se transforma adquirindo experiência. Quando o educador esta em sala de aula não deve acreditar que apenas ensina algo para alguém mais sim que através de experiências vividas crescerá dentro de sua profissão ampliando seus conhecimentos e melhorando seu desempenho tornando-se um ser mais social.

Segundo PCN Vol.I (1997.p.99) é fundamental desenvolver a socialização no individuo.

A disponibilidade cognitiva e emocional dos alunos para a aprendizagem é fator essencial para que haja uma interação cooperativa, sem depreciação do colega por sua eventual falta de informação ou incompreensão. Aprender a conviver em grupo supõe domínio progressivo de procedimentos, valores, normas e atitudes. A organização dos alunos em grupo de trabalho influencia o processo de ensino aprendizagem. Não existe critério melhor ou pior de organização de grupos para uma atividade é necessário que o professor decida a forma organizacional social em cada tipo de atividade, em cada momento do processo ensino aprendizagem, em função daqueles alunos específicos.

Trabalhar em grupo de forma cooperativa é sempre difícil, mas a comunicação que estas atividades propiciam acaba por levar o aluno a pensar como é necessário dialogar. O educador através de atividades lúdicas pode conseguir melhor cooperação por parte dos alunos, pois esta forma de se trabalhar proporciona leveza aos conteúdos descontraindo os educandos e assim facilitando á apropriação de conhecimento sobre a matéria trabalhada

pelo professor podendo assim ter mais possibilidade de atingir a metas estabelecidas pela instituição de ensino.

2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras estimulam a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva criatividade e ao mesmo tempo possibilita exercício de concentração, atenção e engajamento porque leva o individuo a absorver-se na atividade proposta, distrai porque oferece uma saída para a tensão provocada pela pressão do contexto adulto. Estimular uma criança é tão importante quanto respeitar sua fragilidade e a pessoa que interagir com ela deve ter consciência disto.

Na teoria de Vygotsky, (1998, pg 132 e 143) “atividade de brincar favorece a socialização de várias maneiras, uma é habilidades o educador têm que ficar observando na qual á criança esta se habituando melhor”. Ele exemplifica que os jogos com regras, a medida que estas são internalizadas pela criança levam-na á subordinação de seus impulsos, autocontrole e desenvolvem sua autodeterminação. Para que a criança tenha capacidade de criar algo elas devem ter experiências diferentes e as brincadeiras lhes proporcionam isto através delas as mesma aprendem a respeitar, dividir e crescem como seres humanos, pais e professores devem valorizar e incentivar o lúdico na criança.

Os jogos de construção são considerados de grande importância em função de enriquecer a experiência sensorial, estimular e desenvolver habilidades no individuo, no ensino de ciências isto pode ser favorável para que o professor possa trabalhar determinado tema de forma que busque inserir no educando a construção do conhecimento.

Lopes (1996, p. 21) ressalta que, “para a criança, o jogo é o exercício, a preparação para a vida adulta. Ela aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”. Assim, os jogos representam um instrumento importante para o professor mediar à construção de saberes, tornando a criança capaz de atuar como sujeitos na construção de seus

conhecimentos, quando a crianças brinca reproduz regras, vivenciam princípios que está percebendo na realidade. Logo, as interações requeridas pelo brinquedo possibilitam a internalização do real, promovendo o desenvolvimento. O Lúdico desempenha um papel importante em situações de aprendizagem, pois buscam envolver os educandos nas brincadeiras, jogos e desafios apresentados e construídos.

As atividades lúdicas são um instrumento facilitador do processo de ensino da ciência, a qual está presente na vida de todas as pessoas, ajudando as compreender como as coisas ocorrem e tornando se sujeitos conscientes sobre o meio em que vive, a aprendizagem é um processo de mudança de comportamento obtido por meio da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais, portanto, aprender é o resultado da interação entre os indivíduos e o ambiente, nessa perspectiva pode se dizer que as atividades lúdicas são instrumentos que favorece o desenvolvimento da criança, sejam eles cognitivos ou afetivos preparando assim, sua inteligência e caráter.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos. O jogo proporciona mudanças no que se refere às necessidades e à consciência da criança e as mesmas, com o brinquedo, pode colocar hipóteses, desafios, além de construir relações, com regras e limites impostos pelos adultos, portanto, o termo afetivo se refere à capacidade do ser humano de ser afetado positiva ou negativamente tanto por sensações internas como externas e também atua no processo de desenvolvimento e construção do conhecimento.

Conforme Fontana (1997) a utilização dos jogos também favorece a socialização e, conseqüentemente uma melhor adaptação social.

O desenvolvimento é entendido por Vygotsky como um processo de internalização de modos culturais de pensar e agir. Esse processo de internalização inicia-se nas relações sociais, nas quais os adultos ou as crianças mais velhas, por meio da linguagem, do jogo, do “fazer junto” ou do “fazer para”, compartilham com a criança seus sistemas de pensamento e ação (Fontana 1997,p 51).

Qualquer atividade lúdica que tenha seus princípios os

relacionamentos entre indivíduos ou grupos propicia a socialização o brincar e jogar são as maneiras que a criança expressa e constrói sua própria conduta desenvolve a imitação e aprendizagem da vida dos adultos até mesmo favorece a elaboração de conflitos emocionais.

A adoção das atividades lúdicas na instituição de ensino pode proporcionar uma melhor interação entre os educandos, pois os jogos provocam uma melhor interação entre os participantes e as mesmas desenvolvem o desafio e a diversão, contribuindo também para estimular o senso de iniciativa, tornando os mais participativos e facilitando aprendizagem, desse modo, o educando desenvolve a autonomia e a capacidade de aquisição de novos conhecimentos de forma prazerosa por meio da brincadeira e se desenvolve socialmente conhecendo as atitudes e as habilidades necessárias para viver em seu grupo social.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi qualitativa realizada com alunos do sétimo ano do ensino fundamental de um colégio estadual, situado na região noroeste do Paraná. A pesquisa foi desenvolvida através da observação estruturada, onde o observador assumiu a posição ativa envolvendo-se com o fenômeno analisado, seguida de uma pesquisa de campo investigativa (questionário Apendice A) e intervencionista sendo que pesquisa de campo investigativa e intervencionista é aquela aonde o pesquisador vai a campo e intervem junto ao grupo pesquisado.

Os alunos foram selecionados por idade para o desenvolvimento das atividades, o sétimo ano foi escolhido em razão de apresentarem uma faixa etária adequada porque Rego (2007, pg 79) diz “se o meio ambiente não desafiar, exigir e estimular o intelecto do adolescente, esse processo poderá atrasar ou mesmo não se completar” sendo assim, as atividades lúdicas desempenham um papel importante em situações de aprendizagem e buscam envolver os educandos nas brincadeiras, jogos e desafios apresentados e construídos.

O primeiro momento foi direcionado a estudos sobre a utilização de atividades lúdicas como recurso didático. No segundo momento foi destinada a inserção em campo e a esclarecimentos aos responsáveis pela instituição de ensino selecionada para a realização do trabalho e sua importância para o ensino aprendizagem neste momento também foi feito contato com o professor regente que se dispôs a auxiliar no que fosse necessário para o bom andamento da pesquisa fornecendo o conteúdo que estava sendo trabalhado em sala para que fosse providenciado o material necessário para confecção dos jogos e que estes estivesse de acordo com os conteúdos relacionados ao Ensino de Ciências que estava sendo trabalhado em sala de aula.

No primeiro encontro realizou-se uma avaliação diagnóstica sendo que a mesma objetiva identificar aspectos em que os alunos apresentem maiores dificuldades de aprendizagem, e ao final desta avaliação o resultado foi que apenas alguns alunos apresentou algumas dificuldade de aprendizagem.

No segundo encontro deu-se início à realização das atividades lúdicas como dominó e bingo. No encontro seguinte aplicou-se o jogo da memória e bingo. No último encontro com desenvolvimento de atividades foi realizado o jogo de trilhas, o trabalho foi finalizado com uma avaliação a fim de verificar o efeito do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, foi também aplicado um questionário no final das atividades.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Através das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula como jogo de trilha, dominó, bingo e jogo da memória, notou-se a importância das mesmas como estratégia de ensino para a construção do conhecimento por parte dos alunos, e um simples ato de lazer contribui de forma significativa para o processo de aprendizagem e construção de referenciais de mundo.

Segundo os PCNs Vol-I (2000) um dos aspectos relevantes nos jogos é o fato de provocarem nos alunos um desafio genuíno, gerando ao mesmo tempo mais interesse e prazer pela disciplina. Outra característica que pode ser destacada com o uso das atividades lúdicas e que foi presenciada em sala de aula foi à facilidade em compreender os conteúdos abordados por parte de alguns alunos, pois estes afirmavam que antes tinha mais dificuldades em aprender e não compreendiam com clareza o conteúdo trabalhado. Evidencia-se, portanto, que as atividades lúdicas fizeram com que o educando sentisse mais confiança. Na utilização dos jogos, o aluno pode ter suas experiências, em errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver e isso aumentou sua autoestima.

Ao desenvolver atividades lúdicas os alunos passaram por relações entre os elementos do jogo e os conceitos apresentados. As atividades lúdicas motivaram os alunos porque propuseram situações que provocaram a curiosidade nos mesmos levando-os a discutir e a questionar e, assim, a construir e reconstruir o conhecimento sobre o tema abordado.

Os resultados dos gráficos 1 são derivados do questionário (apêndice A) que foi aplicado em sala após o desenvolvimento das atividades lúdicas, onde a primeira questão foi; Qual foi o nível de contribuição para a sua aprendizagem através do conteúdo de ciências desenvolvido a partir de atividades lúdicas?

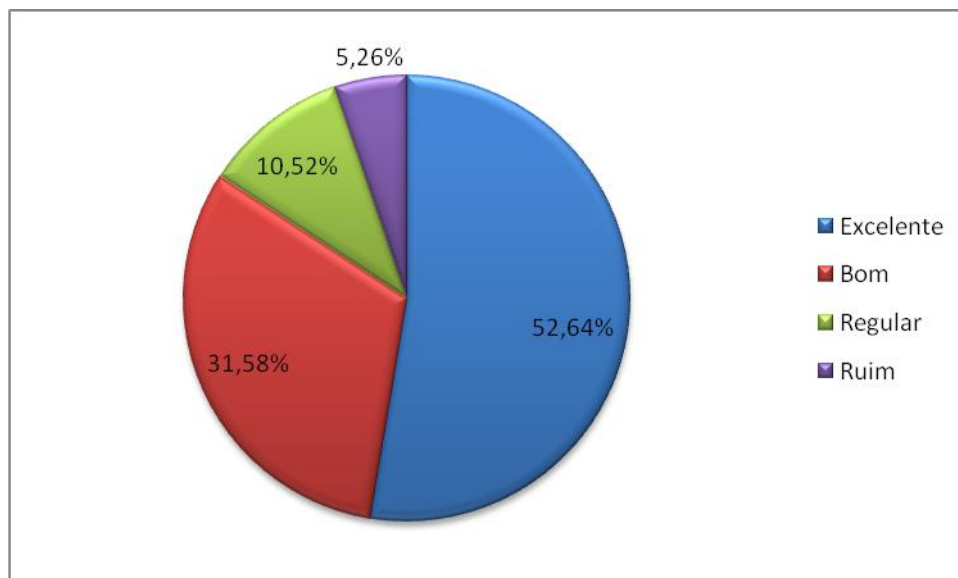


Gráfico 1: Nível de contribuição para aprendizagem do conteúdo de ciências desenvolvido a partir de atividades lúdicas

O resultado obtido no gráfico 1 mostra que grande parte dos alunos gostaram de participar das atividades lúdicas em sala de aula e as mesmas contribuíram de forma significativa para aprendizagem.

O resultado em porcentagem alcançado na referida questão foi, 52,64 % dos alunos respondeu excelente, enquanto que 31,58 % assinalaram bom referente a esta estratégia de ensino, enquanto que 10,52 % disseram que foi regular e 5,6 % assinalou ruim para esta questão.

Esta estratégia de ensino pode alcançar excelentes resultados. Conforme Lopes (1996) as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem auxiliam a compreensão dos conteúdos trabalhados fazendo com que o aluno consiga assimilar novos conhecimentos

Os dados apresentados no gráfico 2 são referentes ao grau de interesse do educando pelo conteúdo de ciências e a segunda questão foi; O estudo de ciências é interessante para você?

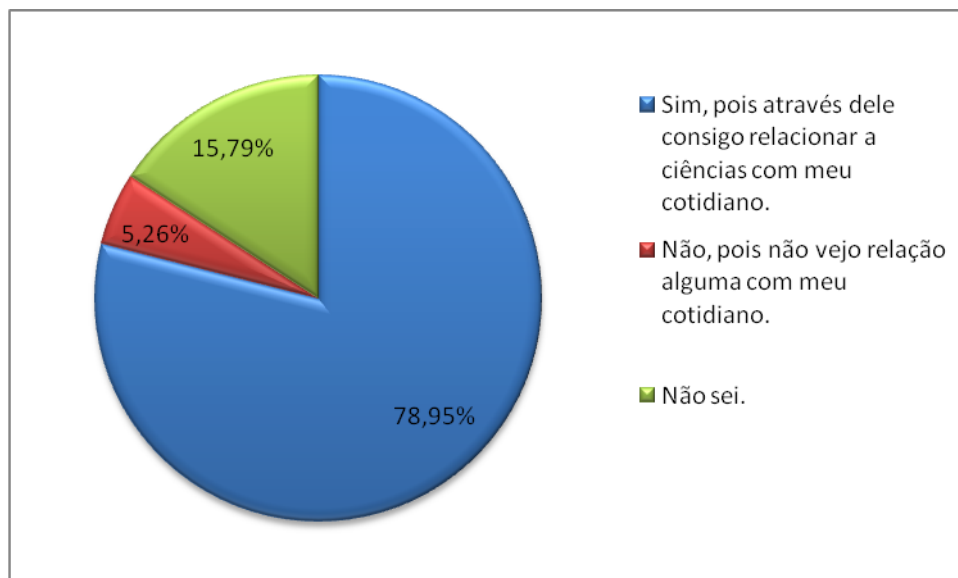


Gráfico 2: Nível do interesse no estudo de Ciências

Os dados obtidos no gráfico 2 derivados da segunda questão foi, 78,95% assinalou que sim, pois através dele consegue-se relacionar a ciência com o cotidiano, enquanto que 5,26% respondeu que não, pois não veem relações com o cotidiano e 15,79% disseram não saber.

O gráfico 2 evidencia que o interesse do aluno no estudo de ciências cresce quando ele participa de aulas que utilizam o lúdico e que o mesmo consegue assimilar com mais facilidades os conteúdos trabalhados favorecendo assim sua aprendizagem.

Para Vygotsky (1997) o interesse é um dos fatores principais para obter sucesso na aprendizagem, sendo este fator importante para o indivíduo, portanto as atividades lúdicas podem despertar este interesse no aluno contribuindo para a aprendizagem.

O gráfico 3 esta relacionado às atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula na visão do aluno com a questão; Com relação a atividades lúdicas desenvolvidas nas aulas de ciências, como você as considera?

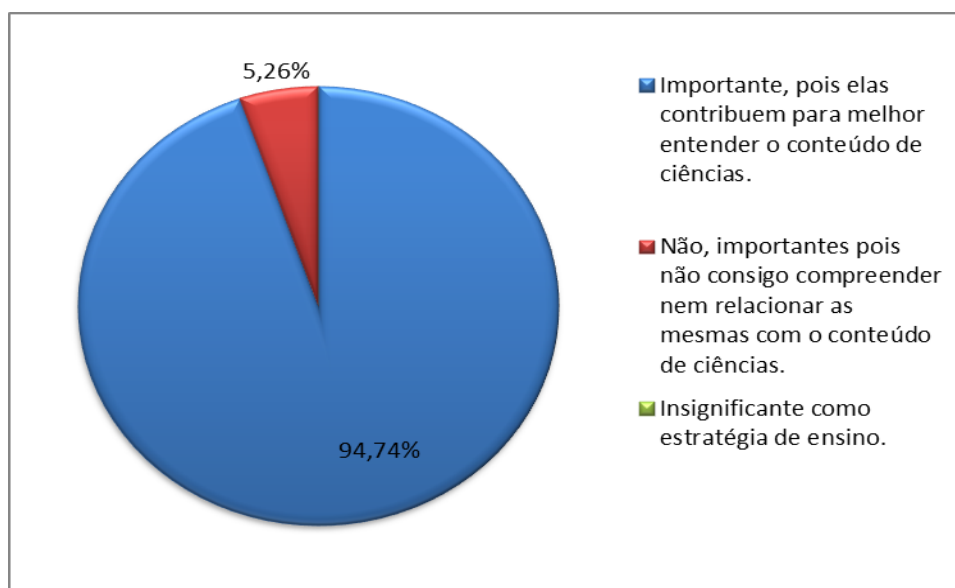


Gráfico 3: Nível de importância das atividades lúdicas desenvolvidas na aula de Ciências.

O resultado obtido em porcentagem referente à terceira questão mostrou que a maioria dos alunos que participou das atividades lúdicas acharam as mesmas importantes e os dados coletados são 94,74% assinalaram que as mesmas são importantes, pois elas contribuem para que se compreendam melhor os conteúdos de ciências trabalhados em sala, enquanto que, 5,26% disseram que não, pois elas foram indiferentes para melhor compreensão dos conteúdos abordados, e a opção insignificante como estratégia de ensino não obteve nenhuma resposta.

O gráfico 3 deixa claro a importância das atividades lúdicas desenvolvidas nas aulas de ciências, e que as mesmas fazem com que os alunos consigam apropriar-se com mais facilidade de novos conhecimentos relacionados a esta área.

Segundo Fontana (1997), o lúdico propicia a socialização entre as crianças fazendo com que as mesmas aprendam a respeitar e dividir, sendo estes fatores de suma importância para indivíduo.

Os dados obtidos no gráfico 4 refere-se a assimilação de novos saberes com a pergunta; As atividades lúdicas ajudaram a assimilar novos conhecimentos importantes sobre ciências?

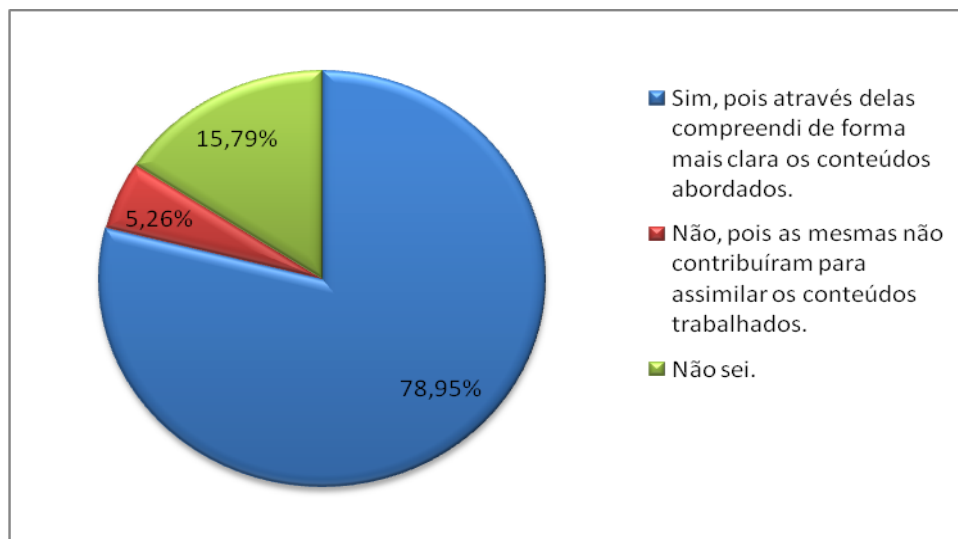


Gráfico 4: Benefício no poder de assimilação dos conteúdos através de atividades lúdicas

No gráfico 4 através dos dados conseguidos com a questão quatro, obteve-se o seguinte resultado, 78,95% dos alunos assinalaram a questão onde o lúdico contribui para compreensão de forma mais clara, enquanto 5,26% disseram que não e 15,79% não souberam responder.

O resultado alcançado no gráfico 4 revela que a assimilação sobre os conteúdos de ciências através das atividades lúdicas trazem mais clareza dos conteúdos abordados, promovendo a compreensão para o educando fazendo com que o aluno assimile de forma mais fácil os conteúdos abordados nas aulas de ciências, sendo isto confirmando por Lopes (1996), onde o mesmo refere-se que o lúdico representa uma ferramenta importante para o educador mediar a construção de novos saberes.

O gráfico 5 tem função de verificar se aluno gosta de participar das atividades lúdicas proposta pela instituição de ensino com a questão; Você gostar de participar de atividades lúdicas ?

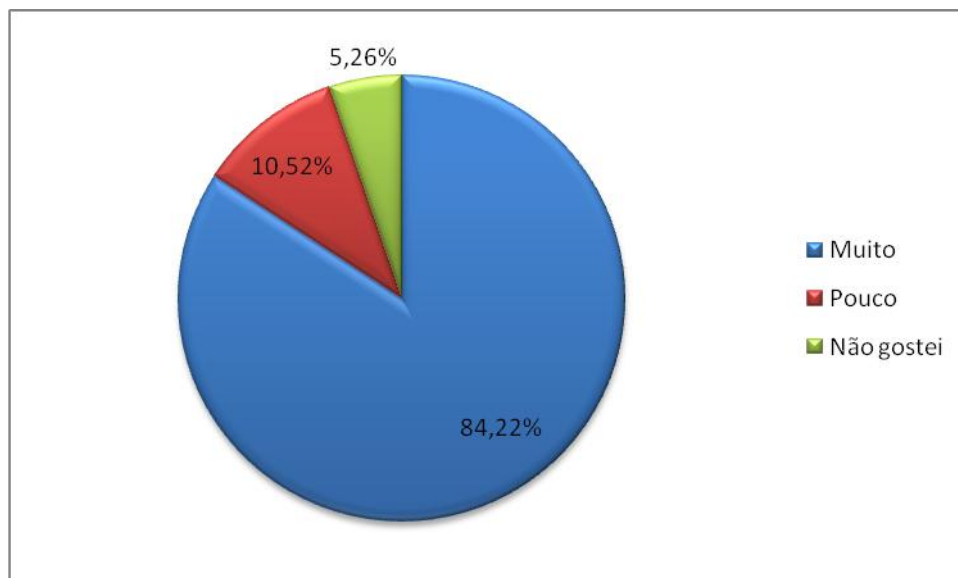


Gráfico 5: Alunos que gostaram de participar das atividades lúdicas para o Ensino de Ciências.

O gráfico 5 referente à questão cinco onde o resultado atingido foi 84,22% dos alunos gosta muito de participar, contra 5,26% que não gostam e 10,52% assinalaram gostar pouco.

Os dados do gráfico 5 nos apresenta que a maioria dos alunos gosta de participar das atividades lúdicas para o Ensino de Ciências, e sentem-se estimulados a desenvolver as atividades propostas. Segundo Rebervel (1998) o educador ao desenvolver atividades lúdicas em sala de aula proporciona ao educando uma maneira prazerosa de assimilar os conteúdos abordados.

Pode-se afirmar que as atividades lúdicas trabalhadas nessa pesquisa foram potenciais para a aprendizagem e desenvolvimentos dos alunos, pois despertou a criatividade, integração e socialização. Outro aspecto interessante constatado é de que o desenvolvimento das atividades lúdicas em grupo possibilitou também para a melhoria das relações entre os alunos no sentido de qualificar o diálogo.

Segundo Fontana (1997, p. 61) “é na sua relação com o outro que a criança vai se apropriando das significações socialmente construídas. Desse modo, é o grupo social que, por meio da linguagem e das significações, possibilita o acesso a formas culturais de perceber e estruturar a realidade”. Na concepção da referida autora, é a partir das relações que as crianças promovem a troca de saberes bem como sua socialização dentro de suas singularidades.

Outro aspecto relevante observado no desenvolvimento da pesquisa foi à manutenção do direito de aprender dos alunos, não um aprender mecânico repetitivo, mas sim um aprender significativo do qual o aluno pode participar raciocinar, investigar e questionar de forma consciente aquilo que se propõe a fazer.

Portanto entende-se que é necessário ensinar de forma integrada, ou seja, colocada na realidade vivida da criança; que ajude a criança a ler o mundo no qual esta inserida e a ajude a compreendê-lo melhor, desse modo que a Ciência seja ensinada não apenas para fazer cientistas, mas para facilitar o viver.

Nesta perspectiva, cabe ao professor possibilitar que os alunos se deslumbrem com este universo, apresentando materiais e recursos pedagógicos que os façam prazerosamente, perceber, analisar e reformular a realidade segundo alguns conceitos da ciência, pois experimentar e descobrir podem ser uma maneira muito rica e interessante de aprender, para que isto ocorra o aluno deve ter a oportunidade de interagir com o meio.

Os resultados obtidos no questionário mostrou que o lúdico é uma estratégia de ensino que tem condições de trazer grandes benefícios ao ensino aprendizagem quando utilizado de maneira correta.

É importante salientar que os jogos foram confeccionados de acordo com os conteúdos relacionados ao Ensino de Ciências trabalhados em sala de pelo professor e que o mesmo após o desenvolvimento dos trabalhos achou bastante interessante à estratégia de ensino dizendo que os efeitos alcançados foram positivos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se considerar, que por meio de atividades lúdicas os alunos com dificuldades de aprendizagem mudam a imagem negativa do ato de aprender, sendo que o professor deve desempenhar o papel de mediador, durante todo o processo, tanto em relação ao domínio do recurso e na aplicação de sua metodologia de trabalho. No entanto, também cabe a este, o papel de desenvolver no aluno a autonomia, deixando-os seguir por caminhos traçados por si próprios para chegar a um resultado. Verifica-se que a utilização de jogos na aprendizagem, quando intencionalmente definidos leva o aluno a vivenciar o seu cotidiano, ajuda-o a desenvolver sua autoestima e facilita a sua aprendizagem

Assim, a partir do desenvolvimento desta pesquisa pode-se constatar que as atividades lúdicas são importantes estratégias de ensino para melhoria do processo de ensino e aprendizagem de Ensino de Ciências, no sentido de pontuar aspectos significativos no trabalho realizado por meio destas atividades, cujas ações permearam uma Educação de Ciências mais interativa, configurando para os sujeitos envolvidos o quanto é importante e prazeroso aprender.

O que irá garantir um aprendizado efetivo do educando é o seu envolvimento neste processo, e desenvolvem-se conhecimentos que capacitem o indivíduo a enfrentar as demandas práticas do dia-a-dia, tornando-os cidadãos críticos, capazes de compreender a cidadania com participação social e política e reconhecer seus deveres e direitos nesta sociedade que valoriza cada vez mais o conhecimento científico e tecnológico.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D.; CASARIN, M. **A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil.** 2002. Disponível em: <http://coralx.ufsm.br/revce/ceesp/2002/01/a6.htm>. Acesso em 07 de julho de 2014 às 13:00h.

ALMEIDA, C. S.; LIMA, T.; MENDONÇA, P. M. **A Importância dos Jogos para o Desenvolvimento Psicológico da Criança.** 2009. Disponível em: <http://www.webartigos.com>. Acesso em 07 de julho de 2014 às 19:25h.

DAVI, Miriam. **Crianças de 2 a 6 anos, Vida afetiva e problemas familiares;** SP:Ed :Paulinas 1993.

Ensino – Wikipédia, a enciclopédia livre

pt.wikipedia.org/wiki/Ensino Acesso 18 de agosto de 2014 às 09:00h

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio Junior: dicionário escolar da língua portuguesa – 2 Ed. Curitiba: Positivo, 2011.**

FONTANA, R. **Psicologia e trabalho escolar.** São Paulo: Atual, 1997.

FONTANA, R.; CRUZ. M. **Psicologia e trabalho pedagógico.** São Paulo: Atual. 1997.

GOVERNO PR, **Diretrizes Curriculares da Educação Básica.** SEED,PR 2008.

HAMZE, A. **O que é a aprendizagem?** Disponível em: <http://educador.brasilescola.com/trabalho-docente/o-que-e-aprendizagem.htm> Acesso em 22 de junho de 2014 às 10:00h.

LOPES, M. G. **Jogos na Educação.** São Paulo: Hemus, 1996.

MATTOS, R.; FARIA, M. **Jogo e Aprendizagem.** 2011. Disponível em: <http://www.facsarquivoque.br/novo/publicações/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: 22 de junho de 2014 às 13:40 h

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria em aprender**. 2002. Disponível em: <http://seer.bce.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6493/5248>. Acesso em: 22 de junho de 2014 às 20:25h

MONROE. C. **Vygotsky e o conceito de aprendizagem mediada**. 2011. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/vygotsky-conceito-aprendizagem-mediada-636187.shtml>. Acesso em 03 de julho de 2014 às 20:30h.

O Conceito de *Ensino*

www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/ensinar/passmore.pdf
Acesso em 18 de agosto de 2014 às 18:00 h

O papel da ciência e o conhecimento - Ebah

www.ebah.com.br/content/ABAAAAFzAAJ/papel-ciencia-conhecimento.
Acesso em 18 de agosto de 2014 às 22: 15 h

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky**. A relevância do social. São Paulo: Summus, 2001.154 p.

Por que ensinar Ciências na escola fundamental? - Brasil ...

meuartigo.brasilecola.com › Educação acesso em 19 de agosto 2014 às 10:00h

Para que serve ensinar Ciências? - Nova Escola

revistaescola.abril.com.br › ... › Formação de professores. Acesso em 19 de agosto de 2014 às 11:50 h

Professor Formador e a Ludicidade no Curso de ...

revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/viewFile/4381/4021. Acesso em 10 de julho de 2014 às 21:00h

RCNEI; **Introdução**; vol: 1; 1998.

REBERVEL, Olga; **Jogos Teatrais nas escolas**; Ed: Scipione 1996.

REGO, T. C. **VYGOTSKY**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Rio de Janeiro: Vozes, 2007. 79 p.

RODRIGUES, Almir Sandro; SILVA, Ana Tereza Reis da; PARIZ, Josiane Domigas Bertoja; TRINCHES, Natalina; **Teória da Aprendizagem**; Curitiba: IESDE Brasil, 2003.

SALLA, F. **O conceito de afetividade de Henri Wallon**. 2011. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/conceito-afetividade-henri-wallon-645917.shtml> Acesso em: 11 de julho de 2014 às 08:30h.

SACRAMENTO, A.; MUNHOZ, G. Animações e jogos digitais uma alternativa pra auxiliar professores de geografia. **10º Encontro Nacional de Prática de Ensino em Geografia**, 2009, Porto Alegre. Disponível em: [http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos/GT/GT5/tc5%20\(23\).pdf](http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos/GT/GT5/tc5%20(23).pdf) Acesso em: 15 de julho de 2014 às 20:45h

SELVA, K. R.; CAMARGO, M. O jogo matemático como recurso para a construção do conhecimento. **X Encontro Gaúcho de Educação Matemática**, 2009, Rio Grande do Sul. Disponível em: http://www.projetos.unijui.edu.br/matemática/cd_egem/fscommand/CC/CC_4.pdf Acesso em 01 de julho de 2014 às 19: 40h.

SEBER, M. da G. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.

Significado de *Ciência* - O que é Conceito e Definição

www.significados.com.br/ciencia/ .Acesso em 19 de agosto de 2014 às 20:00h

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes; **Psicologia do desenvolvimento**; Curitiba: IESDE Brasil,2003

THIOLLENT, Michel. **Metodologia na Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2004.15 p.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A - Questionário para alunos

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Ensino de Ciências – EaD UTFPR, através do questionário, objetivando estudar as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

Parte 1: Perfil do Entrevistado

Sexo : (x) Feminino (x) Masculino

7º Ano

Idade: 12 e 13 anos

Parte 2: Questões

“A importância de atividades lúdicas como estratégias de ensino de ciências ”

1) Qual foi o nível de contribuição para sua aprendizagem através do conteúdo de ciências desenvolvido a partir de atividades lúdicas?

- () Excelente
- () Bom
- () Regular
- () Ruim

2) O estudo de ciências é interessante para você?

- () Sim, pois através dele consigo relacionar a ciência com meu cotidiano.
- () Não, pois não vejo relação alguma com o meu cotidiano.
- () Não sei.

3) Com relação a atividades lúdicas desenvolvidas nas aulas de ciências, você as considera:

- () Importante, pois elas contribuem para melhor entender os conteúdos de ciências.
- () Não importante, pois não consigo compreender, nem relacionar a mesma com o conteúdo de ciências .
- () Insignificante como estratégia de ensino de ciências.

4) As atividades lúdicas em seu ver ajudaram a assimilar novos conhecimentos importantes sobre ciências?

- () Sim, pois através delas compreendi de forma mais clara os conteúdos abordados.

- Não, pois as mesmas não contribuíram para assimilar o os conteúdos trabalhados.
- Não sei.

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

- Muito.
- Razoável.
- Não gostei.