



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ

INSTITUTO DE BIOLOGIA – CEDERJ



**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

ROBERTA DE ALMEIDA DELGADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
POLO UNIVERSITÁRIO DE DUQUE DE CAXIAS

2016



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ

INSTITUTO DE BIOLOGIA – CEDERJ



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ROBERTA DE ALMEIDA DELGADO

Monografia apresentada como atividade obrigatória
à integralização de créditos para conclusão do
Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas -
Modalidade EAD.

Orientadora: MSc Suzana Pimentel Soares

ORIENTADORA: SUZANA PIMENTEL SOARES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
POLO UNIVERSITÁRIO DE DUQUE DE CAXIAS

2016

Delgado, Roberta de Almeida, 1974.

A importância do lúdico no ensino de Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental . Duque de Caxias, 2016. 47f. : il.

Orientadora: Suzana Pimentel Soares

Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro para obtenção do grau de Licenciada no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas – Modalidade EAD. 2016.

Referências Bibliográficas: f. 31-34

1. Importância do lúdico. 2. Ciências nos anos iniciais.

I. SOARES PIMENTEL, Suzana.

II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Licenciatura em Ciências Biológicas – Modalidade

EAD

III. Título



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ



instituto de **biologia**
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ATA - DEFESA DE MONOGRAFIA DE PROJETO FINAL

NOME DO GRADUANDO (A) Roberta de Almeida Delgado		MATRÍCULA 10214020011
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS – IB – UFRJ – EAD – POLO DUQUE DE CAXIAS		
TÍTULO DA MONOGRAFIA		
A Importância do Lúdico no Ensino de Ciências nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental		
NOME DOS MEMBROS DA BANCA	TÍTULO	ASSINATURA
Orientador Suzana Pimentel Soares	Mestre	<i>Suzana Pimentel Soares</i>
Ana Cristina Pantoja Simões	Mestre	<i>Ana Cristina Pantoja Simões</i>
Leonardo da Silva Lima	Mestre	<i>Leonardo da Silva Lima</i>
		Data: 13/07/2016
<input checked="" type="checkbox"/> APROVADO (A)		<input type="checkbox"/> REPROVADO (A)
HAVENDO SUGESTÕES NA DEFESA, COLOCAR TÍTULO MODIFICADO DA MONOGRAFIA		
Sr.(a) Coordenador (a): encaminho, em anexo, a versão revisada do Trabalho Final de Curso nos formatos impresso e digital . Atesto que tal versão contempla as sugestões e/ou observações feitas pela banca durante a defesa.		
ORIENTADOR: <i>Suzana Pimentel Soares</i>		
LOCAL E DATA <i>Rio de Janeiro, 13 de julho de 2016.</i>		
COORDENADOR DO CURSO		
LOCAL E DATA		

*Ao meu marido e aos meus filhos, com quem amo
partilhar a vida. Com vocês me sinto viva de verdade e
encontro motivos para sempre querer mais. Obrigada
pela paciência e pelo carinho que me fazem ter a certeza
de que não estou sozinha.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente a Deus, pois sem a força que Ele me dá, nada disso seria possível.

A minha família de um modo geral que compreendeu minhas ausências e que esteve ao meu lado durante todo o tempo.

Enfatizo também a importância do CEDERJ que tornou possível a conquista dessa graduação.

Um especial agradecimento aos colegas de curso, pois sem as nossas trocas talvez não tivesse ânimo para continuar. Alguns deles tornaram-se amigos para toda vida.

Também não poderia deixar de agradecer a Suzana Pimentel, minha orientadora, por toda sua paciência e comprometimento.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	11
2.1. O LÚDICO NO BRASIL	14
3. OBJETIVOS	16
3.1. OBJETIVO GERAL	16
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
4. METODOLOGIA	18
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO	21
5.1. A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ANOS INICIAIS	21
5.2. A APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS	23
5.2.1. O processo educativo	23
5.2.2. A participação do aluno	24
5.2.3. O lúdico no ensino de ciências	25
6. CONCLUSÃO	28
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
8. APÊNDICE	35
9. ANEXOS	36

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. De onde vieram os números	11
Figura 2. Brincadeiras infantis	14
Figura 3. Música, danças e brinquedos da esfera infantil	15
Figura 4. Gráfico de aplicação de atividades lúdicas	23

RESUMO

O lúdico faz parte da vida humana e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade. Nos anos iniciais é uma das atividades mais importantes para a criança, pois necessita brincar, criar, inventar para a construção de sua personalidade. Esse trabalho foi baseado em pesquisas bibliográficas e também na visão de professores de escolas públicas do município do Rio de Janeiro que responderam a um questionário sobre o tema. A prática mais dinâmica dessas atividades, segundo alguns estudiosos, proporciona aos alunos maior prazer na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo. No que diz respeito às ciências, aliar o conteúdo ao lúdico pode ser uma ferramenta bastante proveitosa. A alfabetização científica é parte do processo educativo e consiste em ajudar no crescimento do aluno como ser humano e cidadão. É importante tentar compreender porque alguns educadores, apesar de concordarem com a importância do lúdico nessa fase do ensino, não conseguem trabalhar ciências satisfatoriamente e não fazem uso de atividades lúdicas para o enriquecimento de suas aulas. Apesar de toda experiência desses professores, pois nenhum deles tinha menos de 10 anos de magistério, percebeu-se a dificuldade de inclusão do lúdico e do ensino de ciências em suas aulas e, de acordo com que foi pesquisado o professor é o mediador e motivador de seus alunos. Sem a interferência do professor, este processo fica prejudicado.

Palavras-chaves: alfabetização científica, ludicidade, jogos e brincadeiras, aprendizagem, anos iniciais.

1 INTRODUÇÃO

A realidade da educação brasileira é um assunto sempre debatido em nossa sociedade. Os problemas como a baixa qualidade do ensino, a evasão escolar e a falta de interesse dos alunos rendem discussões infundas sobre qual caminho a seguir. A busca por novas metodologias para melhorar o resultado do ensino-aprendizagem é causa de inquietude de muitos educadores, principalmente, pelo fato de atualmente verem alunos desinteressados em sala de aula, sempre envolvidos com outras situações que não fazem parte do planejamento do professor.

Para Brum (2014) a educação é uma das principais responsáveis para o crescimento de um país, dando oportunidade ao cidadão de se desenvolver política, social e intelectualmente, onde um povo instruído apresenta mais oportunidade de elevar seu padrão de vida. Diante dos constantes avanços científicos e tecnológicos, o ensino de Ciências é fundamental e tem adquirido extrema importância. Segundo Astolfi (1998):

O ensino de Ciências Naturais para as crianças representa a iniciação à formação do espírito científico, que, por sua organização, pressupõe: iniciação à dedução, ao raciocínio lógico, e também representa a inventividade das hipóteses, à formulação de problemas.

Fazer com que os alunos encontrem interesse nas aulas é o assunto mais pertinente nas reuniões de professores. Tantas são as novidades que surgem: projetos, teorias, metodologias, umas criadas, outras renovadas e mesmo assim os professores continuam insatisfeitos com os resultados, sem saber muitas vezes qual rumo tomar e, os discentes continuam não se sentindo atraídos pela aprendizagem. É preciso dinamizar o processo, facilitar o entendimento da criança, trazer para ela algo realmente significativo.

Fazer das aulas motivo de expectativa e entusiasmo, nessa fase do aprendizado, requer que o trabalho seja feito de uma forma leve e o mais próximo da realidade do aluno. Neste contexto, entra a ludicidade, que pode contribuir de forma relevante para o desenvolvimento da criança como ser humano capaz de se socializar, comunicar, expressar, além de auxiliar na aprendizagem. O aluno de hoje busca uma educação prazerosa e significativa.

Todo ser humano, independente da idade, pode se beneficiar do aspecto lúdico, tanto pela diversão e prazer quanto pela aprendizagem. Através das atividades lúdicas exploramos e refletimos sobre a realidade, questionamos regras e papéis sociais. Podemos dizer que por elas transformamos nossa realidade através da imaginação. A integração de brincadeira e jogos na prática pedagógica desenvolve diferentes capacidades que contribuem para a aprendizagem, estendendo a rede de significados construtivos tanto para as crianças quanto para os jovens (MALUF, 2006).

De acordo com as orientações curriculares para o ensino de ciências nas escolas municipais do Rio de Janeiro, o lúdico deve ser considerado nas estratégias, independente da faixa etária e ano de escolaridade, adequando os recursos utilizados como apoio. No aspecto do currículo formal segundo Lorenzetti e Delizoicov (2001), a preocupação que existe na alfabetização científica no primeiro segmento é indispensável para a formação do aluno e deve ser trabalhada desde as séries iniciais de ensino. Essa concepção para o ensino de Ciências parte além de estimular o gosto dos alunos por esta área de conhecimento, tanto como, incentivar os professores a darem maior importância à área das Ciências. Segundo a UNESCO (2003, p. 8),

A Ciência, como construção mental, promove o desenvolvimento intelectual infantil e ainda contribui positivamente para o desenvolvimento de outras áreas, como o da linguagem e da matemática. Como as ideias das crianças sobre o mundo que as rodeia são construídas durante os primeiros anos de escolarização, não ensinar Ciências nessa idade significa ignorar esse processo, abandonando a criança a seus próprios pensamentos, privando-a de um contato mais sistematizado com a realidade.

O lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental está ligado à questão de como saber lidar no cotidiano da escola de modo a levar os alunos a se situarem como agentes transformadores de seu espaço educativo e social. Por meio do lúdico é que o cidadão aprende a agir e tem a curiosidade estimulada para assim, exercitar sua autonomia. O mesmo é fonte de lazer e ao mesmo tempo é fonte de conhecimento que nos leva a consolidar parte essencial da atividade educativa de cada cidadão.

O brincar e o brinquedo sempre estiveram presentes na vida de qualquer pessoa, independente de classe, etnia, credo, gêneros e cultura. Isso demonstra grande riqueza dessas atividades para o pleno desenvolvimento humano. Os jogos e as brincadeiras podem ser vistos como parte integrante da educação, pois é através desses recursos que se dará a continuidade da construção da identidade da criança. Continuidade, pois esse

processo tende a começar na família, primeiro grupo social de que a criança participa, ainda que a mesma venha sofrendo modificações em sua configuração.

Assim, este trabalho tem por objetivo refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do ensino. É parte dele, analisar a visão docente a respeito do ensino de ciências nos anos iniciais do ensino fundamental, a utilização de atividades lúdicas para melhor desenvolvimento do mesmo e perceber se há diferença na postura do professor quando se oferece capacitação para o mesmo visando facilitar o trabalho em sala de aula.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A palavra lúdico se origina do latim “*ludus*” que significa brincar (SANT’ANNA & NASCIMENTO, 2011). O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão (FERREIRA, 2001). O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade e permanece até os dias de hoje. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido, o brincar sempre foi algo natural e também utilizado como instrumento para o desenvolvimento na aprendizagem do indivíduo (RODRIGUES, 2009).

Na sociedade primitiva, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas (CINTRA et al., 2010). A educação das crianças era importante, pois transmitia a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Na história antiga, há relatos que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família.

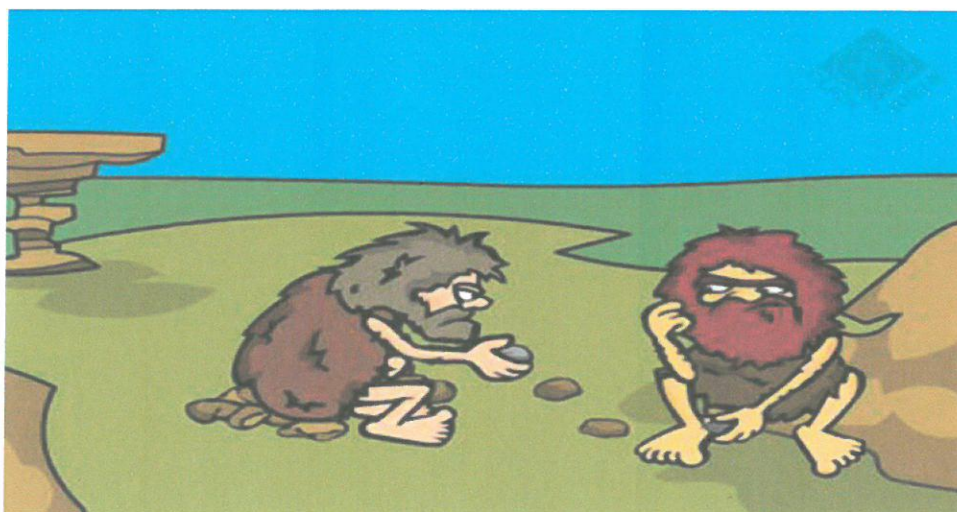


Figura 1 – Clickideia. De onde vieram os números
Fonte: Clickideia, acesso jul. 2016.

Platão (427-347 a.C.), já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização de jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida, as crianças, independente de gênero, deveriam praticar juntas atividades educativas através de jogos, pois isso influenciaria tanto na formação do caráter, quanto na personalidade da criança. Para o filósofo, a criança não deveria sofrer influência do meio, considerava corruptora a influência dos mais velhos (FERRARI, 2007). A criança deveria ter a oportunidade e liberdade no constituída de brincadeiras e esportes. Outros teóricos também contribuíram para que o lúdico pudesse ser utilizado na educação dentro do processo de ensino e aprendizagem:

Rousseau e Pestalozzi, no século XVIII; Dewey, no século XIX; e no século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget.

No século XVIII, ocorre a popularização das brincadeiras e jogos educativos (UJIIE, 2007). O brincar coletivo constituía uma atividade comum a adultos e crianças, característico por ser corporal, socializado e dispensar o uso de objetos e brinquedos. O início do século XIX traz inovações e diversifica o cenário lúdico. Com o avanço do capitalismo, o domínio da tecnologia e a mudança da concepção de vida, que se tornou individualista, utilitarista no trabalho e na produção, no ideal prosaico do bem estar social, alteraram a organização e consciência social.

Pestalozzi (1746-1827), considerou que a escola é uma verdadeira sociedade, no qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para a educação dos alunos (FERRARI, 2011). Sendo assim, ressaltou que o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as regras de cooperação. Para Rousseau (1712-1778), as atividades lúdicas deveriam ser aproveitadas no ambiente educacional já que proporcionavam a ideia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivo à aprendizagem (FERRARI, 2011). Com base em tais autores, ao brincar e ao jogar, a criança constrói o conhecimento. Para isso, uma das qualidades mais importantes do jogo e do brinquedo é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar as soluções. Confiante, pode chegar às suas conclusões de forma autônoma.

Segundo Dewey (1859 - 1952), o aprendizado se dá quando há o compartilhamento de experiências, e isso só é possível em um ambiente democrático, no qual não haja barreiras do intercâmbio de pensamento (FERRARI, 2011). Existe uma necessidade de educar o pensamento e, isso é desenvolvido através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, onde a criança adquire habilidades de investigação e experimentação.

Ainda nessa época surge o brinquedo industrializado, que transforma o brincar numa atividade solitária, em função do apelo ao consumo de brinquedos (UJIIE, 2007). Neste período, a escola com objetivos educacionais demarcados, passa a fazer uso pedagógico do brincar, tornando didático. Tais aspectos são incluídos diretamente no campo educacional, relacionando-se de modo mais concreto, com as práticas educativas.

A médica Maria Montessori (1870-1952), se destaca por valorizar os jogos sensoriais, de linguagem e matemáticos. O material dourado, tão conhecido nas escolas, assim chamado pela cor da madeira de que é feito, divide-se em peças originalmente conhecidas como unidade, dezena, centena e milhar, que tem o intuito de auxiliar as crianças no ensino- aprendizagem do sistema de numeração decimal e dos métodos para efetuar as operações fundamentais. Com esse material é possível que os alunos verifiquem de forma concreta as relações numéricas. As contribuições de Montessori, para a construção de materiais diversos, trouxeram para a época, subsídios para a educação especial. Para ela, a criança é um ser dotado de poderes desconhecidos, que podem levá-la a um futuro luminoso (MONTESSORI, 1949).

No século XX, surge a psicologia infantil com a produção de pesquisas científicas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para o desenvolvimento infantil (SANT'ANNA & NASCIMENTO, 2011). Surgem pressupostos que relacionam o ato de brincar à aprendizagem. Na visão de Piaget (1978), é pela brincadeira e pela imitação que se dará o desenvolvimento natural, cognitivo e social da criança que participa de processos de acomodação, na forma de assimilação. Para o autor, a brincadeira é concebida como conteúdo da inteligência, tida como ação espontânea, é uma forma de linguagem que a criança expressa por vontade própria. Na psicologia, Piaget (1975) concebe os jogos como produto da cognição, representação concreta das experiências e acredita ser o jogo tão importante para as crianças quanto o trabalho para o adulto.

As atividades lúdicas se tornam mais significativas de acordo com o desenvolvimento da criança. A contribuição de Vygotsky (1998) é considerar que nas atividades lúdicas, o pensamento está separado dos objetos e a ação não surge das coisas e, sim das ideias. Para ele, os jogos se dão na interação social e são condutas que imitam ações reais. Considera dois elementos importantes na brincadeira: situação imaginária e regras.

A cultura lúdica, durante a história, passou por várias transformações, sendo essas relevantes para a concepção de criança que temos hoje. Mesmo com tantas mudanças, a atividade lúdica, destacando o brincar, ainda não é vista como atividade principal da criança. O brincar contribui para o processo de formação da subjetividade do indivíduo, considerando que somos formados por nossas experiências sociais pelo contato com os objetos da cultura, durante nossa história de vida (BARROS, 2009).

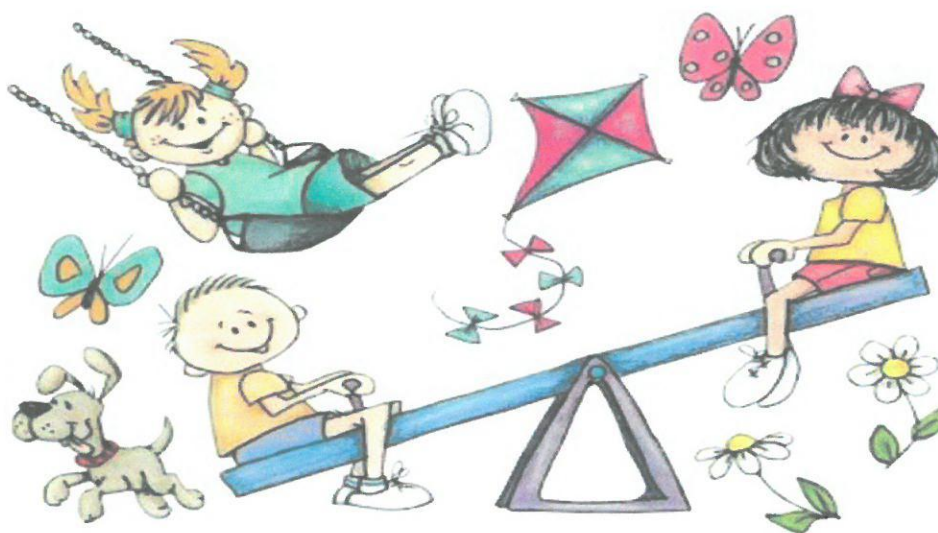


Figura 2 – Brincadeiras infantis
Fonte: internet, acesso jul. 2016.

É evidente que o lúdico perdeu seu espaço físico e temporal pelo crescimento e desenvolvimento das cidades, maiores dificuldades de deslocamento e encontro, menos espaços públicos voltados para o lazer, ida da criança para escola e preocupação exagerada com os conteúdos. Entretanto, faz-se necessário uma preocupação com o seu resgate, uma vez que este é um fenômeno universal de grande relevância para todos os grupos sociais. O papel do brincar surge como oportunidade para resgatar valores mais essenciais dos seres humanos e, principalmente, do ponto de vista educacional, como um instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem.

3.1 O LÚDICO NO BRASIL

O Brasil é um país originário da miscigenação de povos, predominantemente portugueses, negros e índios e herdamos muito das tradições e cultura produzidas por essa mistura. Portanto, no campo das brincadeiras não seria diferente. Temos em nosso repertório infantil de brincadeiras, aquelas trazidas por crianças portuguesas, negras e índias. Foi com a mistura de raças que surgiu o folclore, que com o passar dos anos foi ganhando novas cores, novos caminhos e estilos. Junto também surgiram os contos, lendas, superstições, festas, jogos e brincadeiras.

O folclore está enraizado em nossas vidas e tem grande influência no modo como procedemos, pensamos, sentimos e agimos. Nossa infância foi acompanhada de ritos folclóricos: canções de ninar, historinhas e lendas. As crianças aprendem o folclore espontaneamente em brincadeiras de pique-pega, ao “soltar” pipa, ao pularem corda e ao brincarem de roda.



Figura 3 – Música, danças e brinquedos da esfera infantil

Fonte: internet, acesso jul. 2016.

Os jogos e brincadeiras que temos hoje fazem parte da miscigenação ocorrida e de uma herança cultural que deve ser resgatada e desenvolvida com o que de mais importante houver para atender as demandas atuais de nossos alunos. Na década de 1980, no Brasil, através da crescente pesquisa científica sobre o tema, dá-se início a valorização das atividades lúdicas na escola (CINTRA *et al.*, 2010). Assim, as pesquisas, os estudos científicos e a multiplicação de congressos sobre a inclusão do lúdico em sala de aula tornam-se especialmente importantes e tomam vulto.

3 OBJETIVOS

Acreditamos que o brincar e a brincadeira são ingredientes indispensáveis para uma infância sadia e, já que são estimuladores do desenvolvimento da criança, devemos usá-los como aliado para um aprendizado significativo na escola. O brincar estimula não só o intelecto das crianças, como também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento sadio. Assim, proporcionar às crianças que estão iniciando a vida escolar momentos de convivência saudável, cooperativa, criativa e construtiva, só traz resultados mais eficientes.

No estudo de Ciências não é diferente, pois o mesmo requer o dinamismo que o lúdico pode proporcionar. A atividade lúdica tem como objetivo transformar o processo de ensino-aprendizagem de Ciências nos anos iniciais, sendo utilizada como uma forma de relacionar o conteúdo ao cotidiano do aluno, fazendo com que ele compreenda de forma prazerosa a teoria.

Com base nisso, essa pesquisa se justifica pelo fato das atividades lúdicas serem preconizadas por documentos e programas que norteiam a educação brasileira, pelo fato de vários pensadores e educadores terem justificado sua validade e principalmente pelo fato da carência das mesmas nas escolas nos dias de hoje.

3.1 OBJETIVO GERAL

Apresentar reflexões e demonstrar a importância do lúdico para o ensino de Ciências nos anos iniciais.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reafirmar o papel do professor como propulsor de jogos e brincadeiras em suas práticas pedagógicas;
2. Reconhecer o uso de atividades lúdicas como motivadoras da aprendizagem de Ciências;

3. Valorizar o brincar como parte integrante no desenvolvimento infanto-juvenil e da ação pedagógica;
4. Analisar a importância do lúdico no ensino de Ciências.

4 METODOLOGIA

Com o intuito de constatar a importância do lúdico no ensino de Ciências para os anos iniciais, foram feitas pesquisas bibliográficas e descritivas para o embasamento do tema. Assim, buscou-se primeiramente, contemplar a efetiva prática docente da aplicação do conteúdo de Ciências, para posteriormente verificar o modo como são transmitidos. A prática foi realizada através de questionário com professores, com o objetivo de analisar o envolvimento desses e de seus alunos em atividades lúdicas.

Os participantes deste trabalho são da escola municipal Liberato Bittencourt e, também de um programa do governo federal. A referida escola está localizada no bairro do Engenho da Rainha, Zona Norte da cidade. Possui 472 alunos, dos quais 119 na Educação Infantil e 353 no Ensino Fundamental. Este último compreendido do 1º ao 5º ano. Tem 17 turmas divididas entre os turnos da manhã e tarde, sendo 5 delas de Ed. Infantil e 11 de Ensino Fundamental. O índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola no ano de 2015 foi de 5,1 e a meta projetada para o mesmo ano, de 6,3. O índice mede a qualidade do aprendizado e estabelece metas para melhoria do ensino.

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) é um programa que visa à formação continuada de professores de escolas públicas e tem o objetivo de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os 8 anos de idade, ao final do 3º ano do ensino fundamental. A iniciativa é promovida pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) em parceria com universidades públicas federais e estaduais, além das redes de ensino municipais e estaduais. Segundo o programa, o professor deve ter clareza do que ensina e como ensina. Um dos princípios básicos desse Pacto, que envolve as esferas federal, estadual e municipal, é de que a ludicidade e o cuidado com as crianças são condições básicas nos processos de ensino e aprendizagem.

O PNAIC foi escolhido para contribuir com o desenvolvimento da pesquisa, pois a prerrogativa do mesmo é a alfabetização através de métodos menos convencionais de ensino, ou seja, através de jogos, brincadeiras, histórias infantis e todas as demais atividades que trabalhem com a imaginação e o mundo da criança. Ainda sobre esses métodos, segundo Vygotsky (1998), o brincar propicia o desenvolvimento da afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Esses participantes são professores regentes de turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental, e responderam ao questionário que continha perguntas envolvendo a prática docente referente ao ensino de Ciências nos anos iniciais e com a finalidade de avaliar a visão do professor sobre as atividades lúdicas. Foram 10 participantes, todos do sexo feminino.

Tabela 1 - Perfil das participantes da pesquisa

Total de participantes	10
Idade	
30-40	6
40-50	4
Formação acadêmica	
Normal (nível médio)	3
Pedagogia (nível superior)	5
Outras áreas do magistério (nível superior)	2
Tempo de magistério	
10 a 20 anos	7
20 a 30 anos	3

Fonte: Questionário aplicado, 2015

Professores de ciências não entraram na pesquisa, pois para os anos iniciais, no município do Rio de Janeiro, não é exigido formação na área, mas sim o curso normal (nível médio ou superior) ou curso de licenciatura em pedagogia, ou ainda, normal médio e licenciatura dentro de área da educação. Atualmente é necessário formação em nível superior para concorrer ao magistério municipal.

Os questionários foram anexados com o objetivo de fundamentar o trabalho acadêmico e, também servir de modelo ou embasamento para futuras pesquisas acadêmicas na área. O desenvolvimento deste foi pensando na forma de como o professor, apesar da não obrigatoriedade do ensino de ciências do 1º ao 3º ano, encaminha suas aulas e ao que diz respeito ao conteúdo de Ciências para o primeiro

ciclo de ensino, foi feito de acordo com o que especifica os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (1997):

No primeiro ciclo as crianças têm uma primeira aproximação das noções de ambiente, corpo humano e transformações de materiais do ambiente por meio de técnicas criadas pelo homem.

Na visão de Piaget (1978), pela ação lúdica a criança explora e experimenta concretamente o ambiente, desencadeando o seu desenvolvimento intelectual, sócio-afetivo e psicomotor, logo, segundo ele: “o jogo constitui o pólo extremo da assimilação do real ao eu.” Em virtude dos objetivos do trabalho optou-se por uma pesquisa qualitativa. Foi priorizada a interpretação e descrição de dados e análise dos mesmos para as conclusões apresentadas no capítulo de resultados e discussão.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a observação e análise do trabalho desenvolvido, o intuito foi de averiguar a presença do lúdico e das brincadeiras e se esses são ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem, realizando entrevistas com os professores não especialistas em Ciências, entre os quais, alguns com formação continuada em programa do governo federal, PNAIC. Nesse sentido, o objetivo foi verificar se os professores dos anos iniciais de determinada escola pública do município do Rio de Janeiro, apesar da não obrigatoriedade no 1º, 2º e 3º anos do ensino fundamental, consideram o ensino de Ciências importante e se suas práticas pedagógicas privilegiam o lúdico como ferramenta de aprendizagem. Foi verificado ainda, se havia divergências de opiniões entre os professores participantes do PNAIC, e os não participantes. Os dados obtidos são apresentados e discutidos nos subitens a seguir.

5.1 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ANOS INICIAIS

Os professores que participaram das entrevistas foram unânimes em afirmar que consideram importante ensinar Ciências nos anos iniciais. Porém, em observação diária, percebeu-se que no 1º, 2º e 3º anos não existe a preocupação com esse conteúdo. São privilegiadas a Língua Portuguesa e a Matemática, não fazendo uso da disciplina de Ciências para trabalhar temas transversais que colaboram para a alfabetização científica.

O fato do ensino de Ciências não ser aplicado nos anos iniciais nas redes municipais reflete o que prevaleceu durante um bom tempo em que se acreditava que a iniciação ao mundo da ciência só deveria ocorrer após o processo de alfabetização, ficando seu aprendizado postergado aos anos intermediários e finais do ensino fundamental (BRASIL, 1998). Essa maneira de adiar o ensino científico condiz com uma prática passiva de aprendizado e é contra-argumentada por pensadores e profissionais da educação, como defende Pretto (1995):

Para que a criança possua uma compreensão do ser humano e do mundo, é necessário que o ensino de ciências se dê desde as primeiras séries do ensino fundamental, entendendo-se a ciência como um dos elementos do universo cultural.

Quanto às estratégias utilizadas, apenas uma professora, com formação superior fora da área de educação e não-participante do PNAIC, considerou que devemos partir do cotidiano do aluno e de seus conhecimentos prévios para abordar o ensino de Ciências. As demais consideraram que as melhores estratégias partem de experimentos científicos que privilegiem o lúdico, proporcionais ao ano de escolaridade. Nenhuma delas aliou as estratégias à vivência do aluno ao lúdico.

Na discussão dessas estratégias, faz-se muito importante que o professor considere as noções trazidas pelos seus alunos sobre determinado assunto, seu conhecimento prévio, pois é por meio deles que aprendem consideravelmente (AUSUBEL, 1982). A identificação desse deve ser o ponto de partida para tornar o conhecimento mais elaborado e futuramente científico. No que condiz a vivência do aluno ao lúdico, Moratori (2003) narra que o uso da atividade lúdica pode favorecer ao educador conhecer melhor a escola onde trabalha, o que pode ser fundamental para estimular o aprendizado por parte dos alunos. Ensinar ciências não se resume a transferir informações ou apontar apenas um caminho, mas é proporcionar ao aluno que tome consciência de si mesmo, dos outros e do meio em que vive (OLIVEIRA, 1999). É oferecer várias opções para que ele escolha aquela que for compatível com seu pensamento, seu mundo e também suas adversidades.

Outro aspecto que merece ser destacado para o ensino de Ciências nos anos iniciais é a formação dos professores, tendo em vista que nessa fase de ensino o professor é um generalista, não tendo formação específica, portanto há que se oferecer capacitação ao professor para tal. A formação do professor é hoje uma preocupação constante daqueles que acreditam que através desta prática, possa se inverter a realidade do quadro educacional atual. Segundo Freire (1991): “(...) Ninguém nasce para ser professor ou marcado para ser professor. A gente se forma como educador permanentemente na prática e na reflexão sobre a prática.” O professor é o agente-chave nesse processo, pois é através dele que se torna possível desempenhar uma prática educacional significativa. Nisso concordam os autores pesquisados e, desse modo Nóvoa (1991):

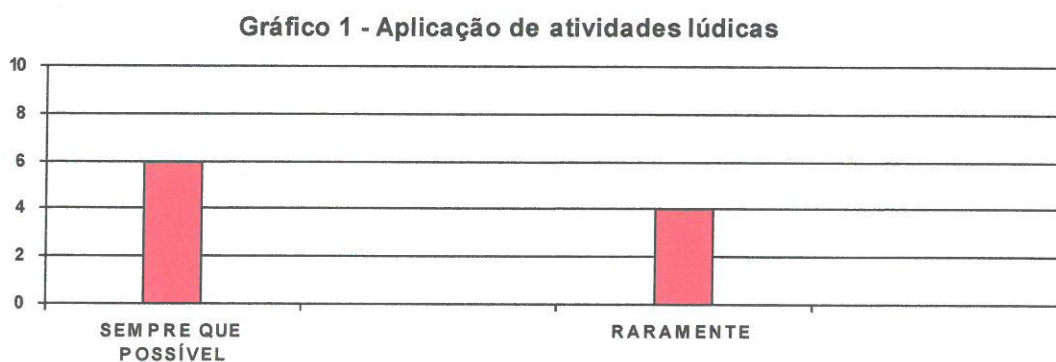
Não é possível construir um instrumento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isto, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

Como é dito, o professor é um mediador entre o saber e o aluno. Ser um mediador é ajudar o aluno a construir seu conhecimento, passando a ele as informações adequadas, mas deixando que o mesmo elabore e construa seus próprios questionamentos para que assim a sua aprendizagem seja correta. É dessa maneira que o processo de ensino interfere no processo de aprendizagem pelo aluno. A verdadeira aprendizagem proporciona ao aluno generalizar o processo de tal maneira que a intermediação do professor vai cedendo lugar à sua própria autonomia para buscar por si mesmo as explicações acertadas e a construção do seu próprio saber. Quanto mais cedo o aluno chegar a essa autonomia, melhor será seu desempenho futuro.

5.2 A APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS

5.2.1 O processo educativo

Com relação ao método de ensino e aplicação de conteúdos, a análise dos questionários mostrou o que expõe o gráfico e pelos mais diversos motivos: grande quantidade de alunos em sala de aula, falta de material adequado, falta da obrigatoriedade da prática lúdica, prioridade à matemática, leitura e escrita e por falta de tempo para o planejamento das mesmas, uma vez que são atividades mais trabalhosas e elaboradas exigindo disponibilidade para pesquisas e busca por materiais. Cabe ressaltar que apesar do reconhecimento pelos professores questionados da importância das atividades deste tipo, os mesmos fazem pouco uso das mesmas em sala de aula, independente de serem ou não participantes do PNAIC.



Fonte: Questionário elaborado pela autora do trabalho, 2015.

Com relação aos muitos motivos observados, nota-se que as dificuldades na alfabetização têm deixado o aprendizado de Ciências em segundo ou até mesmo terceiro plano. Quando ensinado, a forma como é feita, muitas vezes faz com que os objetivos desejados não sejam alcançados. Os conceitos são repassados sem que haja a preocupação de se estabelecer a relação entre eles e a realidade do aluno. Segundo Delizoicov e Angotti (1990), o ensino de Ciências é colocado como uma série de conhecimentos a serem memorizados, como regras a serem estabelecidas sem que exista uma relação sobre o que é ensinado. É necessário haver espírito criativo, investigativo e curioso por parte de professores e alunos.

Na esfera escolar, portanto é muito importante que educadores e gestores sejam conhecedores do modo pelo qual os alunos aprendem. O papel do professor é de ser um mediador, desestabilizador e direcionador. O ambiente lúdico é um campo propício para que essa aprendizagem significativa ocorra de fato e pode ser uma das formas para a diminuição do fracasso escolar. A busca por novas metodologias de ensino que objetivem motivar e estimular os alunos no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem é cada vez mais discutido no mundo inteiro, prevendo uma educação de qualidade. Apesar de que há de se compreender as situações sociais que cercam os profissionais da educação, e ainda carga horária extensa de trabalho, papéis burocráticos e à constante desvalorização profissional à qual um professor está submetido, o que não lhe permite uma dedicação exclusiva.

5.2.2 A participação do aluno

Ao serem indagadas como percebiam a participação dos alunos em atividades lúdicas, a maioria afirmou que eles se empenham muito e que esse tipo de atividade proporciona maior desenvolvimento cognitivo e atalho para o processo de aprendizagem. Apenas uma professora, não participante do PNAIC, apontou que os alunos ficam mais interessados nas brincadeiras que no conteúdo, mas considera válido e afirma que é mais uma ferramenta de ensino. Duas professoras contrapõem que se a atividade não for bem encaminhada pode gerar dispersão e afastamento do propósito.

Para tanto, é preciso entender que atualmente, os alunos trazem com eles, cada vez mais cedo, uma bagagem de um mundo dinâmico, aonde a tecnologia vem prendendo a atenção e tomando a maior parte do tempo das crianças. O brincar na

escola pode ser representado por uma atividade de lazer educativo, onde existe a possibilidade de aprender e se divertir pela participação social e lúdica. Esse processo é chamado de educação não-formal, onde o objetivo é mostrar que a utilização de atividades prazerosas, desinteressadas e libertadoras pode ser um momento para o começo de uma vida cultural intensa, diversificada e equilibrada (CAMARGO, 2008). Romera (1999) considera que as experiências lúdicas proporcionam ambientes de socialização, espontaneidade e afetividade e, que trabalhando através delas as relações de cooperação e de autoconhecimento, podemos resgatar o que foi perdido da cultura infantil ao ingressar na escola. São esses aspectos que nos recordam que o processo educativo não se refere apenas a conhecimentos científicos e formais, mas também aos valores pessoais e interpessoais que torna a escola um dos primeiros ambientes socializadores de uma criança.

5.2.3. O lúdico no ensino de Ciências

Em relação aos professores questionados que responderam que sim, propõem formas lúdicas de aprendizado, destaca-se que uma das participantes da entrevista relatou que quando trabalhou em uma “escola do amanhã”, projeto existente na rede municipal do Rio de Janeiro que visa diminuir a evasão escolar e melhorar a aprendizagem em escolas localizadas em áreas de maior vulnerabilidade, teve a oportunidade de conhecer o projeto “Cientistas do amanhã”, que desenvolve temas científicos de forma prática e muitas vezes lúdica, estando voltado para experiências em sala de aula. Com isso verificou que o empenho dos alunos é muito melhor e maior. Disse ainda que não são necessários materiais complexos, portanto experiências que podem ser realizadas sem grandes investimentos.

No entanto, é importante destacar que há certa confusão ao relacionar o lúdico ao ensino de Ciências, pois foi notado que alguns professores que responderam ao questionário atrelaram atividades lúdicas a atividades científicas, como idas ao laboratório, não estando, necessariamente, uma prática ligada à outra. As respostas dos participantes apresentadas nesse sentido apresentou uma conceituação duvidosa do lúdico, não sendo claramente entendido, o que colabora para concluir que além de não ser frequentemente aplicado, também não é perfeitamente compreendido. Esse tipo de resposta ao questionário também ruma para um outro questionamento, como, por

exemplo, se as práticas científicas e aplicação do método científico vem sendo aplicada, ou se as aulas se resumem à transcrição de conhecimentos.

De acordo com o PCN (1998) o ensino de Ciências Naturais deverá se organizar de forma em que os alunos desenvolvam, entre outras capacidades, a valorização do trabalho em grupo, sendo capaz de ações críticas e cooperativas para a construção coletiva do conhecimento. Saber combinar leituras, observações, experimentações, comparação entre explicações, organização, comunicação e discussão de fatos e informações, favorecendo uma postura reflexiva e investigativa a fim de colaborar para a construção da autonomia de pensamento e ação. Capacitando o aluno a exercer seu papel de cidadão no mundo.

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem, tornando possível a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Sendo assim, trabalhar com a ludicidade constitui ferramenta bastante importante para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, a favorecer a apropriação de conceitos e atender aos anseios daqueles que ainda estão na fase de desenvolvimento emocional, intelectual etc. (CAMPOS, 2008).

As vivências lúdicas têm sua importância na aprendizagem, uma vez que, como já dito, brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. “Tudo em favor da criação de um clima na sala de aula em que ensinar, aprender, estudar são atos sérios, mas também provocadores de alegria.” (FREIRE, 2004).

Para aplicação de atividades lúdicas, devem existir objetivos bem traçados para a prática pedagógica que se deseja alcançar. É importante contextualizar o objeto de estudo e o mesmo tem que ser desafiador para não se tornar uma atividade monótona. Fazendo com que o aluno participe desse processo serão trabalhados temas transversais, autonomia, iniciativa e até a autoestima. Entende-se por atividades lúdicas: jogos, músicas, dramatizações, dinâmicas em grupos, brincadeiras monitoradas, simulações e, até mesmo as atividades experimentais que privilegia as ações lúdicas e as representações teóricas.

O trabalho com atividades lúdicas requer uma organização prévia e uma avaliação constante da aprendizagem. É preciso definir qual a faixa etária que se deseja atingir para que o professor escolha adequadamente as atividades a serem trabalhadas em cada nível de desenvolvimento. Piaget (1978) determinou três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase

do desenvolvimento em que aparecem. São elas: jogo do exercício sensório motor, jogo simbólico e jogo de regras.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, a forma empregada é o jogo de regras que começa a se manifestar por volta dos cinco anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos sete aos doze anos, predominando durante toda vida do indivíduo. Os jogos de regras são jogos com característica sensório-motora como corridas, jogos de bola ou intelectuais como jogos de cartas, tabuleiro, havendo competição e regulamentos. Tornam-se mais coletivos. O professor deve procurar despertar o espírito de cooperação para atingir metas coletivas.

É nessa fase que se inicia o processo de formação tanto intelectual quanto pessoal. Esse período não pode e não deve ser minimizado e considerado apenas mais uma etapa da vida da criança. As salas e o professor devem estar sempre repletos de novidades para que o aluno seja estimulado. A utilização de atividades lúdicas deve contribuir para que se formem atitudes como respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, responsabilidade e iniciativa. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e da colaboração consciente e espontânea (RIZZI e HAYDT, 1986).

Para Kishimoto (1997), quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas por adultos com o propósito de estimular certos tipos de aprendizagens, surge a dimensão educativa. O jogo e a brincadeira não representam apenas um momento de recreação e divertimento, essas atividades possibilitam ações mentais diferenciadas, interferindo mais positivamente na aquisição da aprendizagem. Dessa forma, o lúdico se transformará num elo entre o conteúdo a ser desenvolvido e as atividades realizadas. Para isso é importante que o professor considere essas atividades em seu planejamento, tendo claros os seus objetivos.

De acordo com Maluf (2008) o ambiente lúdico precisa ser levado a sério para contribuir com o desenvolvimento das habilidades e competências da criança. Desse modo, possibilita aos alunos o enriquecimento de suas habilidades mediante o estímulo, a iniciativa, a criatividade, comunicação que são características da atividade lúdica, que pode ser adequada a diferentes anos de escolaridade adequando-se a metodologia e procedimentos referentes a cada etapa. Para o autor, com essas atividades, a criança projeta o seu modo de ser e por meio dela, é auxiliada a expressar com maior facilidade suas dificuldades e seus conflitos.

6 CONCLUSÕES

A importância das atividades lúdicas no ensino de ciências a que se refere esse estudo visa buscar uma alternativa para diversificação das aulas, tornando-as mais atraentes e dinâmicas, assim como encontrar mais uma alternativa para acompanhar as mudanças vividas pela sociedade com o decorrer do tempo. Apesar de estarem presentes desde os primórdios da sociedade, as mesmas tem o poder de resgatar valores e conceitos sendo um instrumento de transformação, informação, observação e correlação dos conhecimentos do aluno com o cotidiano escolar.

Assim, por aliar esses conceitos, entendemos que essas atividades são uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação e a interação entre alunos e também entre alunos e professores. É importante considerar também que as atividades lúdicas por si mesmas já são objetos de desenvolvimento para as crianças, pois faz parte do processo natural desde a primeira infância.

Assim sendo, a utilização de um instrumento que o aluno sinta-se mais à vontade, tende a tornar o processo educativo mais dinâmico, proveitoso e satisfatório. Deixando que o processo de aprendizagem ocorra da forma mais natural possível.

Percebemos que o ensino de ciências é bem mais complexo nos primeiros anos do ensino fundamental, tendo em vista que as crianças têm uma visão particular do mundo, e é por isso que o professor deve considerar o lúdico no planejamento de suas aulas. Neste sentido, qualquer atividade lúdica planejada e com objetivos definidos é uma ferramenta valiosa para aprendizagem.

A individualidade das disciplinas também é um fator que dificulta a interdisciplinaridade. Trazer os conhecimentos científicos para o contexto da criança é a forma mais adequada de se mediar o ensino de ciências. Para tanto, a formação continuada dos professores pela rede de ensino é essencial para que o mesmo sempre se sinta motivado a buscar novas alternativas e estratégias. Para o aluno se sentir motivado é necessário um professor motivador. O docente não pode e não deve se sentir sozinho na educação do aluno. Com essa formação o professor tende a se aproximar da realidade do aluno.

Em linhas gerais, as dificuldades encontradas no âmbito escolar são fatores limitantes para a aplicação de atividades que demandem mais dinamismos, mas com autonomia e capacitação o professor pode superar essas adversidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 6ª ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ALVES, Rubem. **A Alegria De Ensinar**. 3ª ed. Ars Poética, 1994.

ASTOLFI, Jean Pierre; PETERFALVI, Brigitte; VÉRIE, Anne. **Como as crianças aprendem as ciências**. Tradução: Maria José Figueiredo. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 1998.

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.

BARROS, Flavia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental** [online]. São Paulo, ed. UNESP, Cultura Acadêmica, 2009.

BRASIL. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Caderno de Apresentação. MEC / SEB. Brasília, 2014.

_____. **Plano Nacional de Educação**. 2001. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/pne.pdf>. Acesso em: 27 out. 2015

_____. Parâmetros Curriculares Nacional. **Por que ensinar Ciências Naturais no ensino fundamental: ciências naturais e cidadania**. P.23-25. Brasília: MEC, 1998.

_____. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990.

_____. **Constituição da República Federal do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BROUGÈRE, Gilles. **Fala, Mestre! Ninguém nasce sabendo brincar.** Nova escola. Ed. 230. Editora Abril. Mar. 2010.

BRUM, Carla. **A qualidade da educação brasileira: realidade e preceitos constitucionais.** Revista Científica Intr@ciência, ed. 9, 2014. Disponível em: <http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/biblioteca.asp> Acesso em 29/12/2015

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o BA/bé/bi/bó/bu.** 2ª ed. São Paulo: Scipione, 2009.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** 2008. Disponível em: <HTTP://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2015.

CINTRA, R.C.; PROENÇA, M.A.; JESUÍNO, M.S. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski.** Revista Rascunhos Culturais, vol. 1, n. 2, p. 225-238, jul./dez. 2010. Disponível em: <http://revistarascunhos.sites.ufms.br/> Acesso em: 28 mar. 2016.

COLL, Cesar. **Psicologia e Currículo: uma aproximação psicopedagógica à elaboração do currículo escolar.** Ed. Ática. 2003

UJIE, Nájela Tavares. **Ação Lúdica na Educação Infantil.** Colloquium Humanarum, vol. 4, n.1, p.01-07, jun. 2007.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A. **Metodologia do ensino de ciência.** São Paulo: Cortez, 1990.

FERRARI, Márcio. **Pensadores da Educação.** Educar para Crescer. Ed. Abril, 2011. Disponível em: <http://educarparacrescer.com.abril.br/> Acesso em: 30 mar. 2016

FREIRE, Paulo. **A sombra desta mangueira.** 5ª ed. São Paulo: Olho D'água, 2004.

_____. **A educação na cidade.** – São Paulo: Cortez editora, 1991.

FREITAS, Maristela; AGUIAR, Gersileide Paulino de. **Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental**. Interdisciplinar: Revista da Univar, n. 7, p. 21-25, 2012. Disponível em: <http://revista.univar.edu.br/> Acesso em 15 jun. 2015

GOLDEMBERG, José. **O repensar da educação no Brasil**. In: Instituto de Estudos Avançados (IEA) da USP, jun. 1993.

HOLANDA, Aurélio Buarque de. **Mini Aurélio**: o minidicionário da língua portuguesa, século XXI. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – **JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO**. São Paulo: ed. Cortez, 1997.

_____. **O Brincar e suas teorias**. 1ª ed. Brasil: ed. Cengage, 1998.

LORENZETTI, L.; DELIZOICOV, D. **Alfabetização científica no contexto das séries iniciais**. Ensaio - Pesquisa em Educação em Ciências, v. 3, n. 1, jun. 2001. Disponível em: HTTP://www.fae.ufmg.br/ensaio/v3_n1/leonir.PDF Acesso em 20 abr.2015

MALACRIDA, Priscila Lomas; MACHADO, Dalmo Roberto Lopes. **Retrospectiva do Lúdico**: Conseqüências da Revolução Industrial sobre a temática lazer e trabalho. Revista Multidisciplinar da UNIESP, Saber Acadêmico, n. 6, p. 81-89, dez. 2008

MALUF, A. C. M. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. 4ªed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

_____. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem**. 2006. Disponível em: <HTTP://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850> Acesso em 17 out de 2015

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MONTSSORI, Maria. **Mente Absorvente**. Tradução de Wilma Freitas Ronald de Carvalho. Rio de Janeiro, ed. Nórdica, 1949.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensinoaprendizagem?** Rio de Janeiro: 2003. Disponível em: http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/lado_direito.html Acesso em 05 mai. 2015

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia . **O uso de jogos teatrais na educação**. Possibilidades diante do fracasso escolar. 2ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.

NÓVOA, Antonio. **A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor**. São Paulo: Cortez 1991.

OLIVEIRA, D.L. de. **Ciências nas salas de aula**. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. São Paulo: Zahar, 1978.

_____. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

PORTO, Amélia. **Um olhar comprometido com o ensino de ciências**. 1ª ed. Belo Horizonte: Editora FAPI, 2009.

PRETTO, N. **Nossa ideia sobre o ensino de Ciências**. In: _____ A ciência nos livros didáticos. Campinas: editora da Unicamp, 1995.

RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar**. UFRRJ - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Mesquita, 2009.

RIO DE JANEIRO. **Orientações Curriculares: áreas específicas**. Secretaria Municipal de Educação. Rio de Janeiro, p. 77-120, 2009.

RIZZI, L.; HAYDT, R.C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1986.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat> Acesso em 15 dez. 2015

UJIIE, Nájela Tavares. **Ação Lúdica na Educação Infantil**. Colloquium Humanarum, vol. 4, n.1, p.01-07, jun. 2007.

UNESCO. **A ciência para o século XXI: uma nova visão e uma base de ação**. Brasília: UNESCO, ABIPTI, 2003. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000207.pdf> Acesso em 16 jul. 2015

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, Espaço. **Winnicott – A Cultura Familiar**. 2008. Disponível em: <http://www.espacowinnicott.com.br> Acesso em 30 nov. 2015

APÊNDICE

Nome: _____

Tempo de magistério: _____

Formação acadêmica: _____

Atuando no _____ ano de escolaridade.

Unidade onde leciona: _____

Participa do PNAIC? () Sim () Não

Se a resposta for negativa, diga o por quê? _____

1 – É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?

2 – Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

3 – É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

4 – Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

5 – Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

ANEXOS

1 - Você acha importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental?
Por quê?

Sim, porque o estudo de Ciências promove o reconhecimento dos direitos e deveres do cidadão quanto ao bem comum, q^{to} recursos naturais e sua contribuição na

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências? busca de qualidade de vida e de novas tecnologias
Atividades que promovam o interesse através de estímulos lúdicos e experimentos científicos mais simples, com maior acesso das crianças.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos?
Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Sim, chamamos de a "Hora da Magia". Tento mostrar os experimentos de plantio, mistura, análise de fatos da Natureza como se fossem resultados de um show de mágica.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

Sim, claro.
A ludicidade funciona como um atalho para o conhecimento.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

Os positivos foram citados acima, já os negativos são representados pela falta de material específico, ficando restrito ao material didático e pesquisas digitais...

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Para trabalhar as funções dos órgãos da digestão, dando ênfase à língua, as crianças adoram brincar de "Cabra cega dos sabores". Nesta atividade podemos trabalhar o DOCE, SALGADO, SECO, ÚMIDO, GELADO...

1 - É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?

Sim. Acho necessário que as crianças aprenda desde cedo sobre higiene, meio ambiente, etc.

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

Jogos didáticos, vídeos e experimentos.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Sim. Utilizo sempre que há material e tempo disponível. O material do Programa Acelera é muito denso e não dá espaço para inserir atividades diferentes às que são propostas pelo programa. Mas sempre que há espaço tento propor algo diferente.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

Embora a turma não seja muito participativa, observo melhora no aprendizado de alguns alunos quando faço uso de atividades lúdicas.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

Ponto positivo: melhora a aprendizagem.
Ponto negativo: falta de material e tempo para a realização dessas atividades; local adequado como laboratórios, salas de informática.

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Partes do corpo: montar um boneco articulado.

A turma será dividida em grupos de 4 crianças. Cada grupo montará o seu boneco que estará dividido em partes: cabeça, tronco, membros inferiores e membros superiores. O grupo deverá construir o seu boneco desenhando as roupas, o rosto, o cabelo, etc... e fazer a junção das partes com a ajuda de um grampo "bailarina".

1 - É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?

SIM. PARA COMPREENDER DE UMA FORMA MAIS CONCRETA OS FENÔMENOS E SUAS CAUSAS E EFEITOS

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

EXPERIÊNCIAS CONCRETAS, AULAS PASSEIO, VISITA GUIADA E VÍDEOS, ALÉM DOS TRADICIONAIS. (LIVRO/REVISTA/FOLHA/CADERNO)

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

SIM. AJUDA MUITO NA COMPREENÇÃO DO CONTEÚDO O USO DE JOGOS E OUTRAS BRINCADEIRAS PERTINENTES.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

ELES SE MOSTRAM MUITO MAIS INTERESSADOS E PARTICIPATIVOS.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

PONTOS NEGATIVOS - AS DIFICULDADES DEVIDO A FALTA DE MATERIAL NECESSARIO E AO TAMANHO DAS TURMAS.

PONTOS POSITIVOS - O DESPERTAR DO INTERESSE E CURIOSIDADE DO ALUNO, O QUE LEVA A ADQUIRIR UM NOVO CONHECIMENTO

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

→ A CONSTRUÇÃO DE UM VULCÃO COM BICAR BOWATO DE SÓDIO PARA QUE O ALUNO POSSA COMPREENDER O FUNCIONAMENTO DO MESMO.

→ Jogo do corpo humano: Os Alunos fazem uma roda e vão jogando uma bola no colega tentando acertar uma parte do corpo e deve dizer rapidamente a parte que foi acertada e assim por diante, cada vez mais rápido.

1 - É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?

Sim. Para produzir interesse, principalmente para futuros anos.

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

Budicidade.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Sim. Poucas vezes, só quando o conteúdo é necessário

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

Ficam mais interessados, mas é por pouco tempo. Algumas turmas não demonstram interesse por nada. Para alguns, essa forma funciona e ele aprende.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

Pontos positivos é a participação e diversão, os negativos é o trabalho e o tempo para preparar (muitas vezes não temos tempo para planejar)

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Experiências para provar a densidade da água, força do ar

1 - É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?

Sim. Acredito que com o estudo de Ciências as crianças possam compreender melhor o funcionamento do próprio corpo e aprendam desde cedo a importância de preservação do meio ambiente.

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

Atualmente é tratar/abordar assuntos que fazem parte do cotidiano ou sejam temas em evidência em jornais, revistas ou no nosso projeto.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Sim, embora com pouca frequência é comum eu fazer com meus alunos algumas experiências clássicas como: o crescimento/germinação da sementinha, e funcionamento do sistema solar, e exigência pressão térmica ar com o uso da vela, entre outras.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

Percebo que eles adoram! Acredito que há melhora no processo educativo porque a aprendizagem com as atividades lúdicas seja mais fácil, se lida de forma mais natural.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências? Os pontos positivos são: envolvimento do grupo e aprendizagem com maior facilidade. Os pontos negativos são: falta de tempo e material para preparar as atividades lúdicas e a aprendizagem dos alunos mais indisciplinados comprometem o andamento da atividade.

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

A germinação do feijão; através dessa atividade podemos abordar a fotossíntese, a importância da água, as partes de uma planta, o crescimento e o desenvolvimento da sementinha. Alinhado a esses temas podemos usar a Língua Portuguesa para registrar o desenvolvimento dia-a-dia, com a matemática a quantidade de água necessária diariamente. Com a história mostrar a linha do tempo através das fotos e registros. Entre outros.

1 - Você acha importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental?
Por quê?

Sim. Em Ciências estão presentes no cotidiano e de forma tão natural que muitas vezes não percebemos. Ajuda a criança a pensar melhor e de modo mais eficiente.

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

Experiências, vídeos, reportagens de jornais, jogos.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos?
Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Em algumas atividades, mas quase raramente. Vídeos e reportagens são vistos com frequência. As turmas são cheias e não há material disponibilizado pela escola. Vídeos e reportagens são mostrados com frequência, mas jogos ou experimentos são usados raramente.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

A prática com experimentos e atividades lúdicas proporcionam maior desenvolvimento cognitivo.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

A falta de espaço específico e a quantidade de alunos. As salas são muito cheias e não há auxiliares para fazerem atividades divididas em grupos.

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Terrário, acho muito interessante pois mostra perfeitamente o ciclo da água, o desenvolvimento das plantas, a função de alguns animais como a minhoca e sua importância...

1 - Você acha importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental?
Por quê?

Sim. Porque é importante que o aluno tenha conhecimento de fenômenos naturais, assuntos relacionados ao meio ambiente e o mundo que o

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências? cerca-

As estratégias usadas devem ser as mais lúdicas possíveis, proporcionando o contato dos alunos com os materiais.

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos?
Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Confesso que nos primeiros anos do Ensino Fundamental o ensino de Ciências é um pouco "deixado de lado". Isso porque a prioridade é sempre a leitura, a escrita e a matemática. Mas isso precisa ser mudado. Não é bom.

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

A participação é muito melhor quando há mais ludicidade. Quando trabalhei na escola de amanhã conheci o projeto cientistas de amanhã que trabalha de forma mais prática, voltada para experiências feitas na sala de aula, pode ver como o trabalho é melhor; os alunos se

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, interessam principalmente no ensino de Ciências?

Positivos - O aumento do interesse dos alunos e a possibilidade de ver de perto o que só vemos nos livros.
Negativos - Falta de material para experiências.
Número grande de alunos que dificulta a observação.

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Uma atividade muito simples para ensinar o "Ciclo da água" é a construção de um terrário, que pode ser feito até em vidros ou potes grandes.
Ou ainda para quedas de brinquedos feito com sacos de supermercado, com bonecas pequenas que ajudam a explicar sobre o ar e sua existência.

4- cont.

→ mais. Há experiências que precisam de materiais mais complexos (como a montagem de aquário por exemplo), mas há outras mais simples, como montagem de comedouros para passaros na área externa da escola. São coisas que podem ser feitas sem grandes investimentos materiais.

1 - Você acha importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental?
Por quê?

Sim. Porque é o estudo da vida da biodiversidade, do que está ao redor, seus fatores e

2 - Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

Partindo do dia-a-dia da criança, seus exper-

3 - É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos?
Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

Não. O que costumamos realizar são as pesquisas curriculares propostas na apostila e mesmo assim, apenas no 4.º e no 5.º anos, no qual é adaptada a disciplina (passamos!)

4 - Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

Eles optam mais por não devido ao pouco tempo que é sugerido e o espaço e a disponibilidade de deste em nossa unidade escolar, ficamos à mercê do material "apostila pedagógica"; fora o comportamento agressivo, desinteressado de muitos alunos dificultando assim o andamento de quaisquer atividades em que se propunha a fazer.

5 - Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

Pontos positivos: Se aprende brincando, experimentando.

Pontos negativos: Quem não tem interesse que quase sempre é a maioria, não se prende a quaisquer atividades e o espaço pequeno, fica

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

Exc: Hortas / pomares. Dali poderíamos colher e preparar na cozinha experimental algo como sucos vitamínicos, mistura de ingredientes; apresentando Ciências e dando gancho para Português, matemática (mesmo nas séries iniciais).

Abordaríamos como nascem os alimentos, para que devem ser quando misturados, qual o sabor que predomina, a textura, etc.

1 – É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?
_____ Despertar o interesse científico; Conhecimento da natureza e dos elementos componentes; Preservação da vida e do ambiente. _____

2 – Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?

_____ Leitura e interpretação de textos; observação da natureza através de experimentos. _____

3 – É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos? Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?

_____ Não. Por falta disponibilidade para pesquisa e material para atividades lúdicas devido a assoberbação de atividades ministradas. _____

4 – Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?

_____ Os alunos ficam mais interessados em atividades lúdicas por causa das brincadeiras não necessariamente pelo conteúdo. Acho válido e considero mais uma ferramenta de ensino. _____

5 – Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?

_____ Ponto positivo: despertar interesse _____ Ponto negativo: Se a atividade não for bem executada pode induzir a dispersão e o afastamento do propósito. _____

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?

_____ Qualquer atividade que incluísse música ficaria bem interessante e descontraída.

_____ Elaboração de jogos didáticos também seria também uma ferramenta estimulante para o ensino científico das séries iniciais.

1 – É importante ensinar Ciências nos anos iniciais do ensino fundamental? Por quê?
Sim. Para melhor consciência corporal e ambiental.

2 – Quais as estratégias utilizadas para ensinar Ciências?
Além dos conteúdos traçados para o ano específico, é importante utilizar experimentos com o objetivo de melhor de internalização.

3 – É proposto algum tipo de brincadeira ou atividade lúdica para aplicar os conteúdos?
Com que frequência utiliza esse método? Em caso de resposta negativa, quais os motivos?
Sim, sempre que seja possível relacioná-los.

4 – Como percebe a participação dos alunos quando as atividades são feitas de forma lúdica? É observada melhora no processo educativo ou considera que seja mais uma ferramenta de ensino?
Há um interesse maior. Ambos.

5 – Quais os pontos positivos e negativos para realização de atividades lúdicas, principalmente no ensino de Ciências?
Pontos positivos: maior interação da turma.
Pontos negativos: demanda de tempo, recursos e planejamento.

6 - Que atividade lúdica recomendaria para um determinado conteúdo de Ciências dos anos iniciais?
Jogos, experimentos, aula de campo.