



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ

INSTITUTO DE BIOLOGIA – CEDERJ



A INCLUSÃO DO LÚDICO NO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: O USO DE UM JOGO DE
BOLICHE EM UMA AULA DE CIÊNCIAS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

JULIANA MACHADO RIBEIRO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
PÓLO UNIVERSITÁRIO DE NOVA IGUAÇU

2016



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ

INSTITUTO DE BIOLOGIA – CEDERJ



A INCLUSÃO DO LÚDICO NO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: O USO DE UM JOGO DE
BOLICHE EM UMA AULA DE CIÊNCIAS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

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

Orientador (a): José Augusto P. Bitencourt

ORIENTADOR: José Augusto P. Bitencourt

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

PÓLO UNIVERSITÁRIO DE NOVA IGUAÇU

2016

FICHA CATALOGRÁFICA

RIBEIRO, Juliana Machado

Titulo: A inclusão do lúdico no processo ensino-aprendizagem: o uso de um jogo de boliche em aula de ciências do ensino fundamental.

Pólo: Nova Iguaçu. Ano: 2016 46 f. il: 31 cm

Orientador: José Augusto P. Bitencourt

Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro para obtenção do grau de Licenciado (a) no Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas – Modalidade EAD. Ano 2016

Referencias bibliográficas: f.45-46

1. Palavras-Chave: Lúdico, ensino-aprendizagem.

I. BITENCOURT, José Augusto Pires

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

EAD

III. A inclusão do lúdico no processo...



UNIVERSIDADE
DO BRASIL
UFRJ



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

ATA - DEFESA DE MONOGRAFIA DE PROJETO FINAL		
NOME DO GRADUANDO (A)		MATRÍCULA
Juliana Machado Ribeiro		20082402080
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS – IB – UFRJ – EAD – POLO: Nova Iguaçu		
TÍTULO DA MONOGRAFIA		
"A Inclusão do lúdico no processo ensino-aprendizagem: o uso de um jogo de boliche em uma aula de ciências do ensino fundamental".		
NOME DOS MEMBROS DA BANCA	TÍTULO	ASSINATURA
José Augusto Pires Bitencourt	Doutor	<i>José Augusto Pires Bitencourt</i>
Aline Meneguçi da Cunha	Doutora	<i>Aline M. da Cunha</i>
Carolina Coelho da Costa Waite	Mestre	<i>Carolina C. Waite</i>
Data: 12/07/2016		
<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>José Augusto Pires Bitencourt</i>		
LOCAL E DATA: Pólo NIG-12/07/2016		
COORDENADOR DO CURSO		
LOCAL E DATA: Pólo NIG- 12/07/2016		

Dedico este trabalho à DEUS por me guiar
e me proteger em meu caminhar; e à minha
família, por seu constante apoio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, a DEUS, pai todo poderoso e misericordioso, por ter me dado a oportunidade de cursar uma universidade pública e de qualidade. Ter guiado meus pensamentos ao longo de todos esses anos de muito estudo, além de me renovar a cada dia, dando-me perseverança diante das batalhas da vida.

Agradeço a toda minha família; em especial a minha mãe por seu apoio em toda minha vida acadêmica, ao meu pai pelos seus “puxões de orelha” em determinados momentos, a minha tia Maria por seus incontáveis apoios e, por fim, a minha prima Caroline pela disponibilidade que sempre tem comigo, inclusive servir de companhia durante uma aula de campo. Dessa forma, foram muito importantes para que eu pudesse concluir um curso universitário e galgar melhores oportunidades profissionais.

Agradeço ao meu querido irmão Rafael por tudo que já fez e ainda faz por mim, por ter me auxiliado durante minha graduação com a disciplina que mais tive dificuldade, a tão complexa Introdução as Ciências Físicas 2, onde ele foi com a maior paciência aprender determinado conteúdo para depois me explicar. Deixo, aqui, o meu muito obrigado a ele!

Agradeço ao meu orientador Zé Augusto, que prontamente aceitou me orientar. Por todo o seu auxílio durante a monografia, tirando minhas dúvidas, me dando sugestões de como melhorar meu trabalho como um todo. Sempre disposto a ajudar. Tive muita sorte em escolhê-lo como meu orientador.

Agradeço as amigas que fiz durante o curso, Beatriz, Fabiana e Édyla, que me ajudaram quando as solicitei de alguma forma e por nossas conversas durante as aulas práticas no laboratório e durante as avaliações presenciais, as temidas AP's.

Agradeço todo o apoio da professora Maria Alice B. Bandeira, por todo auxílio que obtive nos estágios supervisionados e por ter cedido suas turmas para que eu pudesse realizar a dinâmica do presente trabalho, sendo, em todos os momentos, muito gentil.

Agradeço à todos tutores do CEDERJ por todo conhecimento que me foi passado durante a graduação.

Agradeço à todos que, direta ou indiretamente me auxiliaram durante esta longa caminhada.

“As aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”

(Vygotsky)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. OBJETIVOS	20
3. MATERIAL E MÉTODOS	21
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
5. CONCLUSÕES	44
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. O jogo de Boliche utilizado no presente trabalho	22
Figura 2. Cartazes contendo as informações afixadas na lousa passadas aos alunos.....	24
Figura 3. Exemplo típico de um inseto que foi mostrado aos alunos.....	25
Figura 4. Realização do jogo na turma 603.....	27
Figura 5. Realização do jogo na turma 601.....	27
Figura 6. Realização do jogo na turma 602.....	28
Figura 7. Questionário aplicado após o jogo.....	29
Figura 8. Percentual total de alunos que derrubaram o pino do boliche referente a aranha.....	31
Figura 9. Distribuição dos alunos por sexo na turma 601.....	32
Figura 10. Distribuição dos alunos por sexo na turma 602.....	34
Figura 11. Distribuição dos alunos por sexo na turma 603.....	35
Figura 12. Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 2 do questionário.....	39
Figura 13. Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 3 do questionário.....	40
Figura 14. Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 4 do questionário.....	41
Figura 15. Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 5 do questionário.....	42
Figura 16. Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 5 do questionário.....	43

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 01. Respostas da questão 01 com a síntese das maiores porcentagens.....	38
--	----

RESUMO

O presente trabalho busca investigar como a inclusão do lúdico, o qual é relativo a jogos e brincadeiras, interfere no processo ensino-aprendizagem. Para isto, houve a confecção de um jogo de boliche, onde foram estabelecidas regras próprias para que fosse possível aplicá-lo na sala de aula, mostrando aos alunos uma proposta de aula diferente, utilizando como ferramenta didática um jogo. A temática apresentada no jogo foi sobre os insetos, mas para atingir o propósito do mesmo, foram incluídas fotos de animais pertencentes a classes diferentes. A atividade foi realizada em três turmas de 6º ano do Ensino Fundamental, na escola Darcílio Ayres Raunheitti, em Nova Iguaçu. A dinâmica foi vista pelos alunos de forma positiva e os resultados mostraram que o lúdico pode ser um importante aliado no trabalho do professor, pois torna a aula mais dinâmica, interessante e aluno participa ativamente, facilitando, assim, seu aprendizado como um todo.

Palavras-chave: Lúdico; Jogo de boliche; ensino-aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Ao analisar todo o processo educacional oferecido nas escolas brasileiras, sejam elas públicas ou não, percebe-se que o ensino ainda ocorre de forma estática, onde as disciplinas são passadas praticamente da mesma maneira quando gerações anteriores, de nossos pais, avós e bisavós estudavam. O professor utilizava e ainda se utiliza, por exemplo, de livro, lousa, lápis, papel, canetas; onde as aulas são dadas e ele apresenta seu conteúdo.

Infelizmente, temos plena consciência das inúmeras dificuldades pelas quais os professores enfrentam em sala de aula e, mesmo assim, precisam desempenhar seu papel de educador, direcionando seus alunos, propondo-lhes atividades que os estimulem e fazendo com que se desenvolvam.

Sendo o lúdico algo tão presente desde a infância, percebemos que o professor pode agregar esta ferramenta em seu trabalho, pois um simples jogo pode despertar no aluno a curiosidade e o interesse sobre o assunto, fazendo com que sua atenção esteja focada para o conteúdo trabalhado; o aluno estará estudando de outra forma da qual está habituado.

Pensando a respeito do processo educacional como um todo e visando uma maior participação e integração dos alunos durante as aulas, principalmente nas aulas de ciências onde existe um leque de possibilidades; assim como pelas experiências vividas em sala de aula através dos estágios supervisionados feitos numa escola pública, foi a partir daí que surgiu a idéia de fazermos a inclusão do lúdico no processo ensino-aprendizagem, mostrando que podemos passar o conteúdo de uma maneira mais dinâmica e divertida, diversificando, um pouco, a forma de ensinar.

Então, o objeto de estudo do presente trabalho é o lúdico e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem como um todo.

1.1 O LÚDICO EM DIFERENTES MOMENTOS NA HISTÓRIA.

O lúdico possui sua origem do latim *ludos* que significa brincar. (SANT'ANNA & NASCIMENTO, 2011)

Historicamente, há registros sobre o lúdico em diferentes contextos, seja no período pré-histórico, na Idade Média, Moderna e Contemporânea.

De acordo com Modesto (2009), na era pré-histórica, período que corresponde a cerca de um milhão de anos atrás, existem indícios da presença do lúdico. Foram achados no interior de cavernas registros de pinturas e desenhos, assim como através de materiais que o homem utilizava na confecção de ferramentas e utensílios, indicam que o homem desta época já brincava. Sua forma de subsistência era através da caça de animais, atividade esta que assumia muitas vezes o caráter de brincadeira. As pinturas e os desenhos tinham um caráter doméstico, representando atividades do cotidiano, figuras de animais da época e também o que o povo conseguia caçar. Alguns brinquedos utilizados eram feitos dos ossos dos animais caçados, onde após o consumo das carnes dos mesmos, esses ossos eram transformados e originavam brinquedos para as crianças.

Na concepção de Lauand (1991), o lúdico está presente na sociedade no período da Idade Média e afirma que: “o homem medieval é muito sensível ao lúdico; convive a cada instante com o riso e com a brincadeira”. (LAUAND, 1991, p 35). Para o mesmo autor, neste período, a religiosidade é bastante importante e o homem brinca por acreditar na sentença bíblica que associa a sabedoria divina à obra de criação do mundo por DEUS.

Modesto (2009) acrescenta que a Idade Média, período compreendido entre os séculos V e XV, foi marcada pela grande influência da Igreja Católica na vida do homem, ditando que o mesmo deveria focar em sua salvação. Além disso, a igreja ainda controlava a educação e diferentes produções culturais e artísticas. Neste período, a arte representava as crianças e o seu espaço dentro da sociedade; estas eram tratadas como se fossem adultos em miniatura. A ludicidade era vista como proposta educativa para a aprendizagem das crianças e jovens, sendo importante para a vida e tendo benefícios para o convívio entre os seres humanos. Porém, esse lado benéfico foi desaparecendo com o decorrer dos séculos subsequentes, de modo que desagregou o lúdico da aprendizagem; fato que acabou tornando o processo educativo chato e pouco atrativo.

Segundo Modesto (2009), a Idade Moderna corresponde ao período entre os séculos XV ao XVIII. A sociedade nesta época foi marcada pelo renascimento das artes e do comércio, assim como pelo surgimento da burguesia.

Ainda segundo Modesto, o movimento humanista, o qual rompeu com a forte influência da Igreja Católica e do pensamento religioso que havia na Idade Média, contribuiu para a ampliação e revolução da arte e da ciência. Com o advento do renascimento do comércio, surge um novo modelo econômico, o capitalismo. A partir da Idade Moderna, a educação passou a ser um direito assegurado pelo Estado para que todos pudessem estudar; este é um dos ideais do Iluminismo, assim como da Revolução Francesa, ocorrida no século XVIII. A escola tornou-se, então, grande construtora do povo francês. Neste período, o lúdico existia de maneira camuflada entre as crianças, devido os adultos recriminarem tal ação nesta sociedade. Apesar disto, o jogo representa a base desta civilização.

Foster (2012) destaca a Idade Contemporânea, período correspondente a partir do século XVIII até os dias atuais, sendo marcada fortemente pela Revolução Industrial iniciada na Inglaterra. A partir disto, uma série de mudanças começam a surgir, como o aparecimento de grandes indústrias, a troca de ferramentas manuais pelas máquinas e o aparecimento de grandes cidades. Em virtude de tais mudanças, as famílias começam a abandonar a vida no campo e vão para as cidades à procura de emprego; porém com tanta gente fazendo o mesmo, os salários oferecidos eram muito baixos, fazendo com que toda a família trabalhasse em busca de uma vida digna, acontecendo, inclusive, o trabalho de crianças. Apesar do trabalho entre as crianças, quando estas possuíam qualquer tempo livre entre suas tarefas, iam brincar. Porém o lúdico nesta época não podia acontecer plenamente, pois muitas vezes era interrompido por conta do trabalho.

Foster (2012) complementa que o período entre o fim do século XIX e início do século XX, as crianças começam a frequentar a escola, deixando de trabalhar. A escola mudou sua postura em relação à educação das crianças, percebendo a sua importância para o desenvolvimento das mesmas como seres humanos. Nesta mesma época, surgiram os brinquedos industrializados, não sendo mais produzidos pelas crianças como nas sociedades antigas, passando a ser mercadorias produzidas em larga escala para atender a demanda dos grandes centros urbanos.

1.2 O LÚDICO

O lúdico está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades como os jogos e brincadeiras. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento para as pessoas envolvidas, proporcionando divertimento para os participantes.

Segundo Piaget, citado por RAMOS “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar a energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” (RAMOS, 2002, pág.3). Além disso, Kishimoto acrescenta: “pelo brincar se pode compartilhar valores culturais e significações, expressar idéias, compartilhar emoções, aprender a tomar decisões, cooperar, socializar e utilizar a motricidade” (Kishimoto, 2001, pag.9). Isto evidencia que, durante um jogo, além do divertimento proporcionado pelo mesmo, o participante estará desenvolvendo sua linguagem ao se comunicar com os outros jogadores; melhorando sua socialização; aprendendo a respeitar regras, algo que será importante para a sua vida; está estimulando a sua capacidade de pensar e começa a discernir o melhor caminho para que ele seja um campeão; assim como começa a lidar com suas próprias emoções à medida que vai desenvolvendo o jogo.

Para Kishimoto, o corpo está intimamente ligado ao desenvolvimento integral da criança e diz:

[...] o corpo é o primeiro brinquedo. Não só na perspectiva de jogo de exercício, mas de representação de brincadeiras pelo movimento. Rodar como pião, cantando parlendas e músicas que falam sobre a alegria de rodopiar expressam o prazer; [...] Unir a representação pelo gesto à da palavra cantada e recriada é ser criança, é deixar que o corpo se una ao lúdico e expresse os códigos da cultura em que a criança vive (Kishimoto,2001, pág. 9).

RAMOS atribui importância significativa ao brinquedo quando fala: “Tão fundamentais ao ser humano como o alimento que o faz crescer são os brinquedos e os jogos. Vão muito além do divertimento. Servem como suportes para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no desenvolvimento sócio-emocional e cognitivo” (RAMOS, 2002, pág. 1).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o uso de diferentes ferramentas na educação, como os jogos, por exemplo, desperta o interesse

nos estudantes para o assunto estudado; além de dar sentido a natureza e a ciência, algo que não é possível se o único recurso utilizado for o livro didático.

Assim, o estudo das Ciências Naturais de forma exclusivamente livresca, sem interação direta com os fenômenos naturais ou tecnológicos, deixa enorme lacuna na formação dos estudantes. Sonega as diferentes interações que podem ter com seu mundo, sob orientação do professor. Ao contrário, diferentes métodos ativos, com a utilização de observações, experimentação, jogos, diferentes fontes textuais para obter e comparar informações, por exemplo, despertam o interesse dos estudantes pelos conteúdos e conferem sentidos à natureza e à ciência que não são possíveis ao se estudar Ciências Naturais apenas em um livro. (PCN, 1998, pag.27)

Na visão de Vygotsky, o brincar para uma criança é algo muito importante, pois “o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”. (VYGOTSKY, 1991, pág. 117). Porém pode não ser uma atividade prazerosa caso o resultado seja desfavorável, ou seja, quando a criança sofre uma derrota.

Para Vygotsky, as crianças quando se reúnem para brincar, podem desempenhar papéis que viverão no futuro; onde, através da observação que fazem com os mais velhos, vão aprendendo as diferentes relações existentes na nossa sociedade. Por exemplo, quando a menina brinca de ser mãe de sua boneca, ela age como se fosse uma adulta cuidando de sua filha.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que, inicialmente, é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela.[...] É uma situação imaginária, mas é compreensível somente à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido. (VYGOTSKY, 1991, pag.117).

Segundo Piaget (2010), em muitas escolas tradicionais o jogo é negligenciado e visto de forma simplista, servindo apenas como uma forma de descanso para as crianças; porém o jogo, segundo ele, representa uma ferramenta poderosa para aprendizagem das crianças. Quando associa o jogo para ensinar a criança a ler, a fazer

cálculos ou mesmo para que aprendam a escrever, estas atividades se tornam mais prazerosas, deixam de ser maçantes, como ocorre na maioria das vezes.

De acordo com Friedmann (2007), o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, principalmente quando a mesma se encontra em fase pré-escolar, cujo período de desenvolvimento compreende entre três e cinco anos de vida; e nos diz:

A importância do jogo no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental dentro do currículo da pré-escola. Os professores pré-escolares devem ter consciência da importância da necessidade de um espaço, tanto físico quanto temporal, para o jogo acontecer. (FRIEDMANN, 2007, pag.54).

Friedmann (2007) propôs uma classificação para o jogo de acordo com cada fase de desenvolvimento em que a criança se encontra e estabeleceu três tipos diferentes de jogos: **os jogos de exercício sensorimotor, o jogo simbólico e os jogos de regras.**

Segundo Friedmann (2007), os **jogos de exercício sensorimotor** acontecem na primeira etapa da vida de uma criança. Caracterizam-se pela repetição de gestos e movimentos simples de caráter exploratório, visando o próprio prazer do funcionamento. Neste, destacam-se os diferentes tipos de jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

Para Friedmann (2007), no **jogo simbólico**, a faixa etária compreendida fica entre dois e seis anos de idade. Há o predomínio de jogos de ficção e de imitação. No jogo simbólico, a criança brinca imitando algumas atividades ou atitudes parecidas como ocorre na vida real; seja quando ela realiza seus sonhos e fantasias ou quando revela seus medos e angústias através do faz-de-conta; assim como quando ela brinca de reproduzir diferentes papéis existentes na sociedade, por exemplo, brincando de ser um pai, uma mãe ou um professor. Portanto, neste tipo destacam-se os jogos de faz-de-conta, de desempenhar diferentes papéis e de representação;

Por último, de acordo com Friedmann (2007), os **jogos de Regras** possuem uma margem etária maior, onde iniciam por volta de cinco anos de idade, porém só se desenvolvem na criança entre sete e os doze anos. Aos sete anos, a criança opta por jogos que possuem regras, passando a escolher atividades mais socializadas. Este tipo de jogos também ocorre com os adultos, pois consiste em uma atividade lúdica do indivíduo socializado.

De acordo com Friedmann (2007), para este último tipo de jogo citado acima, que são os jogos de regras, existem duas subdivisões; que podem ser:

De regras transmitidas: jogos de diferentes realidades sociais e permanecem em sucessivas gerações, como por exemplo, os jogos de bolinha de gude.

De regras espontâneas: este jogo de regras vem da associação sensorimotoras (como jogos com bola) ou os que usam o intelecto (como jogo de cartas) com competição entre os jogadores e são jogos regulamentados por código que passa de geração em geração ou por acordos firmados no momento do jogo. Neste tipo de jogo enquadra-se o Jogo de Boliche do presente trabalho.

2. OBJETIVO GERAL

Investigar a inclusão do lúdico no processo educacional.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Confeccionar um jogo de boliche;
- Fazer com que os alunos possam reconhecer um inseto;
- Verificar se o lúdico é um aliado no processo ensino aprendizagem;
- Realizar, em três turmas de ensino fundamental, uma atividade lúdica utilizando o jogo de boliche.
- Observar o interesse dos alunos durante a atividade;
- Testar a influência da premiação no jogo.

3. MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada no presente trabalho foi uma pesquisa de material bibliográfico sobre o lúdico. Posteriormente, houve a confecção de um jogo de boliche com a temática sobre os insetos para ser testado com alunos do ensino fundamental. Também foi feito um registro fotográfico para o presente trabalho utilizando a câmera do Smartphone LG, modelo L80, memória de 8G e resolução de 8Mpx.

A confecção do jogo de boliche foi feita de forma simples, comprando suas peças em uma loja de jogos infantis; na caixa vieram 10 peças e duas bolas pretas. Para cada peça do boliche, foi utilizada figura que representa um animal diferente, retirada dos seguintes sites da internet: <https://www.google.com.br/search?q=fotos+de+insetos;> e do <http://www.suapesquisa.com/ecologiasaude/insetos/fotos.htm>. Utilizou-se as seguintes figuras de animais: lagartixa; caranguejo; borboleta; formiga; hamster; aranha; joaninha; besouro; barata e gafanhoto.

A lagartixa, o caranguejo, a aranha e o hamster são animais que não são classificados como insetos e foram escolhidos propositalmente para atender a um dos objetivos do trabalho, que foi avaliar a capacidade dos alunos em identificar a classe dos insetos.

Cada figura de um animal foi colada a um pedaço de papelão fino que, posteriormente, foi agregado a um espeto pequeno para churrasco. Após fazer um pequeno furo na parte superior de cada pino do boliche, houve o encaixe deste conjunto na peça, para melhor visualização do jogador ao arremessar a bola.

As peças do boliche estavam sempre arrumadas na mesma posição para que todos os jogadores tivessem a mesma oportunidade de êxito, de modo que os insetos foram agrupados de um mesmo lado. Só após todos os alunos da turma realizarem suas jogadas, eles ficaram sabendo a respeito dos animais presentes no jogo. Podemos verificar o jogo de boliche na figura 1 a seguir:



Figura 1- O jogo de Boliche utilizado no presente trabalho.

A realização do jogo aconteceu no dia 06 de abril do ano 2016, turno da manhã e foi feita na Escola Municipal Darcílio Ayres Raunheitti, em Nova Iguaçu, RJ; com as 3 turmas de 6º ano (601, 602, 603) de Ensino fundamental da professora de Ciências Maria Alice B. Bandeira, que gentilmente cedeu as suas turmas para a realização desta atividade. O jogo em cada turma foi aplicado utilizando-se dois tempos de aula, cada tempo de 50 minutos, totalizando 1 hora e 40 minutos.

Optou-se por fazer em um único dia a atividade com as três turmas para que não houvesse comunicação entre os alunos, o que poderia comprometer a dinâmica do jogo e os seus resultados.

No dia da atividade na escola, foi preparada uma sequência de ações, seguidas nas 3 turmas. Ao adentrar na sala de aula, primeiramente houve uma apresentação aos alunos e foi explicado o motivo pelo qual estava ali:

“Bom dia alunos! Meu nome é Juliana. Faço faculdade de Biologia e estou realizando um trabalho chamado monografia, onde estou abordando sobre a inclusão do lúdico na educação. E o lúdico para quem não sabe o que significa, vem a ser os jogos e as brincadeiras. Hoje trago para vocês uma proposta de aula diferente, onde iremos usar um jogo para estudar sobre os insetos, para que vocês possam reconhecê-los na natureza. Primeiramente vamos conversar sobre eles e depois vamos jogar um boliche diferente, com algumas figuras de animais, que serão figuras tanto de insetos como outros que não são insetos. Neste jogo elaborei algumas regrinhas; algo simples, podem ficar tranquilos. Após nosso jogo, quero que vocês me digam o que acharam desta nossa aula de hoje. Tudo bem, turma? Espero que gostem e conto com a colaboração de todos vocês! Vamos lá?”.

Após esta breve apresentação, o momento era de apresentá-los algumas informações básicas sobre os insetos, pois como não haviam estudado este assunto, isto seria necessário para que pudessem conhecer e ter como participarem posteriormente do jogo. Então, foram feitos dois cartazes a partir de duas folhas de papel pardo, ambas de tamanho 60 X 80 cm, onde foram escritas algumas informações. Estas duas folhas foram afixadas na lousa branca com o auxílio de pedaços de fita adesiva. As informações passadas nos cartazes foram as seguintes e pode ser verificado na figura 2:

Quem são os insetos? São animais invertebrados, apresentam exoesqueleto (esqueleto externo). Surgiram há milhões de anos./ Como reconhecer um inseto? Seu corpo é dividido em três partes: A CABEÇA, cujo sua primeira função é sensorial, possuindo estruturas como as antenas; além de peças bucais, que servem para sua alimentação. O TÓRAX, que é o centro locomotor, onde possui suas pernas e asas. O ABDÔMEN, local de nutrição dos insetos./ Os insetos podem comer Plantas: esses são fitófagos; Tecido Animal: podem ser insetos parasitas, predadores e parasitóides; Matéria Orgânica Morta: estes insetos são saprófagos./ O sangue dos insetos é de cor verde ou incolor/ Alguns exemplares de insetos: Mosca, Libélula, Vagalume, Piolho, Grilo, Mosquito, Cigarra.

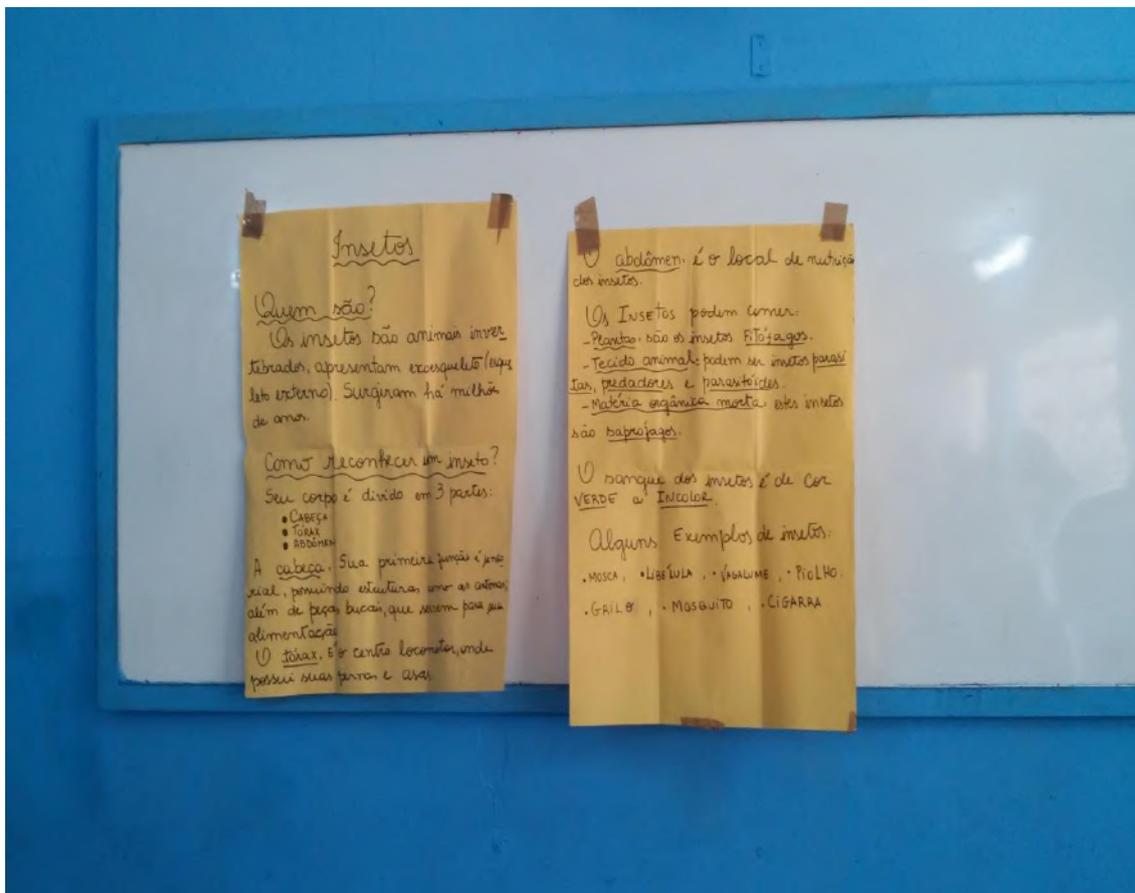


Figura 2: Cartazes contendo as informações afixadas na lousa passadas aos alunos.

Após esta explanação, foi mostrado aos alunos um exemplo típico de um inseto, com suas partes bem diferenciadas e nomeadas no cartaz a seguir na figura 3:

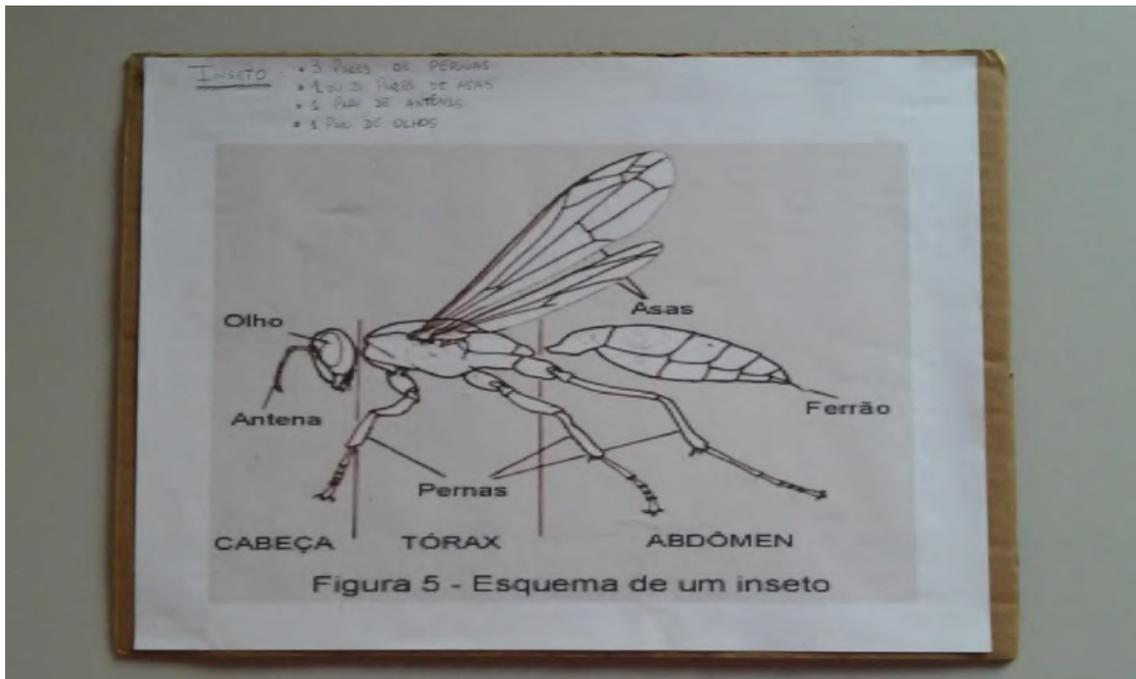


Figura 3: Exemplo típico de um inseto que foi mostrado aos alunos.

A partir deste momento, damos início ao jogo. Primeiramente é explicado tudo sobre o mesmo, apresentando as peças do boliche, mostrando-lhes todas as figuras dos animais; destacando aos alunos que nem todas as figuras ali presentes representam insetos e estabelecendo suas regras.

Para dar uma dinâmica interessante ao jogo e fazer com que os alunos analisassem a melhor jogada afim de que pudessem derrubar somente os insetos e assim obtivessem êxito, foi pensada a existência de um elemento surpresa entre os animais escolhidos, o qual denominamos como sendo o INIMIGO INFILTRADO. Então o exemplar escolhido foi a ARANHA, pelo fato de muitas pessoas pensarem erroneamente que este animal é um representante dos insetos, quando na verdade ela é um aracnídeo.

Para o presente jogo, foram pensadas as seguintes regras e determinada a seguinte pontuação:

- Cada jogador tem de derrubar apenas as peças do boliche que possuem figuras de insetos;
- Cada jogador tem o direito de jogar duas vezes;

- Caso derrube um inseto, recebe 1 PONTO;
- Caso derrube outro animal que não representa um inseto, PERDE 1 PONTO;
- Se derrubar o INIMIGO INFILTRADO, o jogador está ELIMINADO.

Para que os alunos pudessem descobrir quem é o inimigo infiltrado, algumas dicas foram passadas:

- Ele não é um inseto, mas muitas pessoas acham que ele é;
- Não possui antenas;
- Ele é um aracnídeo;
- Seu corpo é dividido em duas partes: cefalotórax e abdômen;
- Possui quatro pares de patas

O vencedor seria o jogador que fizesse o maior número de pontos, sem, é claro, derrubar o inimigo infiltrado. O prêmio a receber pela vitória seria uma caixa de chocolates.

A primeira turma a jogar foi a 603; após foi a vez da turma 601 e a última turma a realizar a atividade foi a 602. Antes de iniciar o jogo, as turmas 603 e 601 foram avisadas que o vencedor ou vencedores ganhariam como prêmio a caixa de chocolates; porém a turma 602 não sabia que havia premiação.

Durante a realização do jogo nas três turmas, foi necessária a ajuda de dois alunos que ficaram próximos as peças do boliche. Enquanto um aluno arrumava as peças a cada jogada realizada, o outro ficava responsável por entregar as bolas para o aluno na hora em que este iria realizar sua jogada; como podemos ver nas figuras de número 4, número 5 e de número 6 a seguir:



Figura 4: Realização do jogo na turma 603.



Figura 5: Realização do jogo na turma 601.



Figura 6: Realização do jogo na turma 602.

Após todos os alunos realizarem a sua jogada, eles foram informados sobre os animais presentes no boliche, dos quais os representantes dos insetos eram: Borboleta, formiga, joaninha, besouro, barata, gafanhoto; assim como os outros animais, como a lagartixa, que é um réptil; o caranguejo, um crustáceo; a aranha, um aracnídeo; e por último, o hamster, representante de um mamífero.

Ao final do jogo, foi entregue aos alunos um questionário a respeito da dinâmica realizada, para que eles pudessem dizer o que acharam do jogo, mostrando a sua percepção.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta de uma aula diferente, ou seja, quando o professor traz para a sala de aula uma atividade interativa, que no presente trabalho foi utilizado um recurso lúdico através de um jogo de boliche, obteve uma grande aceitação por parte dos alunos nas três turmas analisadas, com uma quantidade irrisória de rejeição, o que representa apenas 4,8% do total.

O fato de incorporar este tipo de atividade despertou muita curiosidade e interesse nos alunos sobre o tema dos insetos; este resultado corrobora com a afirmação feita nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), 1998, quando este afirma que: “o uso de diferentes ferramentas, como os jogos, desperta o interesse no estudante para o assunto estudado”.

Ao adentrar em cada turma, a primeira impressão que os alunos esboçavam era de curiosidade, queriam saber o que iria acontecer na aula; o que representava o material que estavam vendo; se as aulas de ciências teriam a partir daquele momento duas professoras; eles ficaram cheios de indagações até o início das explicações acerca do que aconteceria na presente aula.

Ficou perceptível que os alunos gostam de uma aula diferente, com outra dinâmica a que estão acostumados em suas aulas do dia a dia; estudar um conteúdo utilizando um jogo facilitou a aprendizagem; além de ter sido bastante prazeroso para eles. Este fato atenta a pensar que, dinamizar as aulas, pode ser uma importante ferramenta para atrair a atenção do estudante dentro de sala, tornando o lúdico um grande aliado no trabalho do professor. Este resultado encontrado está de acordo com a afirmação de RAMOS:

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos. E isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano, e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo. (RAMOS, 2002, p.6)

Os alunos se mostraram muito solícitos para ajudar durante o jogo, queria participar ativamente; muitos se ofereceram para serem os dois “ajudantes” para arrumar o jogo de boliche para cada nova jogada; rapidamente disponibilizaram um espaço na sala para a dinâmica, colocando as duas fileiras centrais de carteiras para os

cantos da sala de aula; enfim, mostraram-se muito participativos na realização da dinâmica.

O fato de existir no jogo um elemento surpresa do qual não poderia ser derrubado, denominado como Inimigo Infiltrado, fez com que os alunos parassem e analisassem suas jogadas; foi observado que os alunos tentavam adivinhar pelas dicas fornecidas quem era este “inimigo”; eles ficavam conversando entre si tentando descobri-lo. Porém, apesar das dicas fornecidas e da tentativa em descobrir quem era este animal, tivemos um total de 53% dos alunos nas três turmas derrubando a ARANHA em suas jogadas. Muitos alunos afirmaram que tentavam derrubar alguns animais dos quais pensavam serem insetos, como o gafanhoto, barata e a aranha; isto vem a confirmar o fato das pessoas suporem erroneamente que este animal é um representante dos insetos. Na figura 8, a seguir, vemos o gráfico que representa o percentual total de alunos que derrubaram o “inimigo infiltrado”:

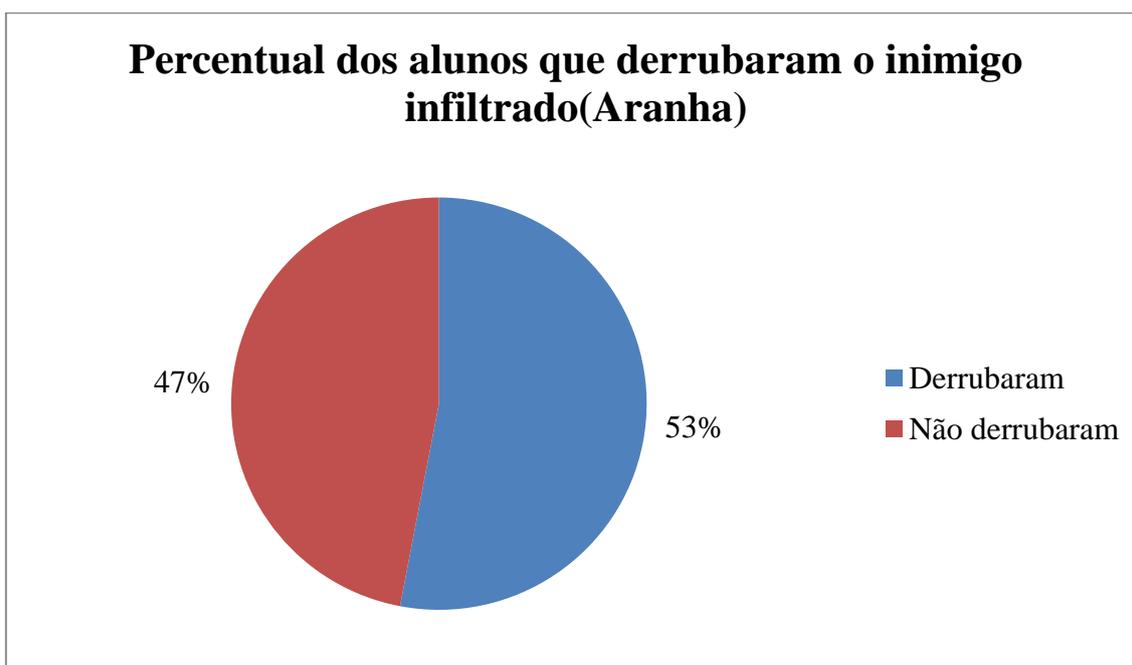


Figura 8: Percentual total de alunos que derrubaram o pino do boliche referente a aranha.

Entre as três turmas que realizaram a atividade, as turmas 601 e 603 foram informadas antes do jogo começar que haveria como premiação para o vencedor uma caixa de chocolates, porém a turma 602 não recebeu tal informação. Após o término do jogo nesta última turma mencionada, foi dito aos alunos que o vencedor ganharia

premiação. Com esta informação, alguns alunos disseram: “poxa, se eu soubesse que tinha prêmio e que seria chocolate, teria me esforçado mais para que eu pudesse ser o campeão”. Diante de tal afirmação é possível perceber que o fato de existir no jogo qualquer tipo de premiação o torna mais atrativo, aumentando a vontade do jogador de se tornar o campeão; o brinde acaba sendo um estímulo dentro jogo.

4.1 DADOS QUANTITATIVOS NO JOGO

TURMA 601:

Nesta turma, os alunos se mostraram bastante interessados para a realização da atividade proposta. Todos eles participaram, sendo um total de 36 alunos. Vemos na figura 9 a seguir, a distribuição entre o número de alunos e alunas:

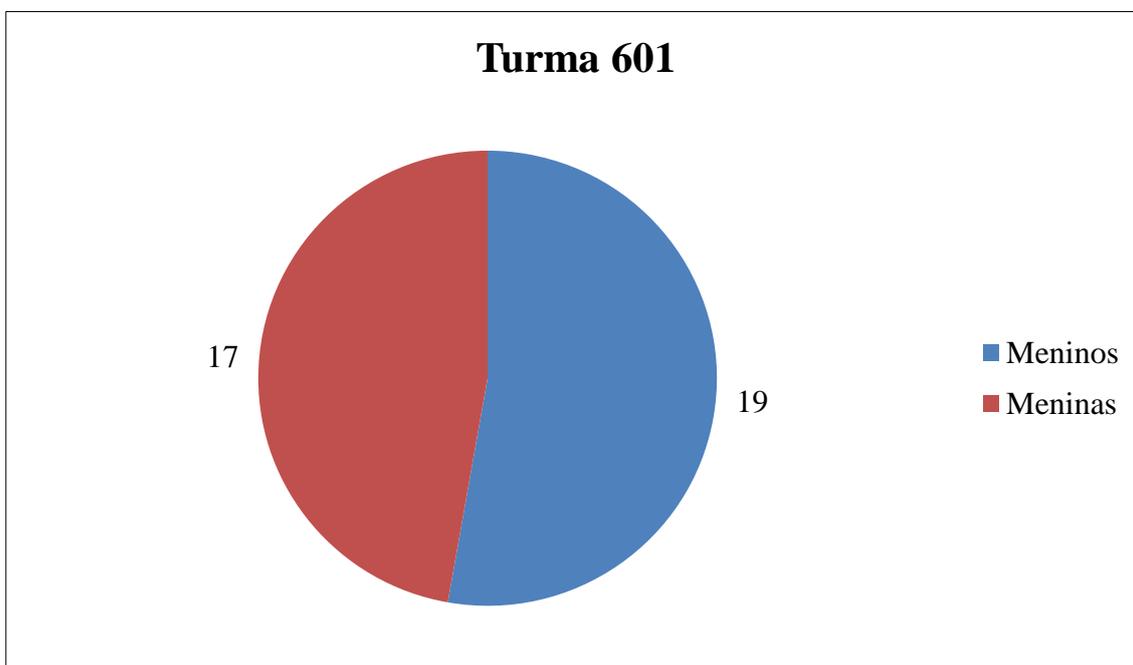


Figura 9: Distribuição dos alunos por sexo na turma 601.

A turma é considerada tranquila e apresentou comportamento adequado durante a realização do jogo, com pouquíssimos incidentes de desorganização dos alunos. Houve colaboração da turma e eles participaram ativamente de toda a dinâmica.

Os alunos apresentam idades que variam entre 10 e 14 anos, distribuídos em: dois alunos com 10 anos; dezesseis alunos com 11 anos; dez alunos com 12 anos; cinco alunos com 13 anos e dois alunos com 14 anos.

Nesta turma, após todos os alunos realizarem suas jogadas, obtivemos como resultado a seguinte pontuação:

- 05 alunos obtiveram 01 ponto;
- 03 alunos obtiveram 03 pontos;
- 02 alunos obtiveram 04 pontos;
- 01 aluno obteve 05 pontos;
- 05 alunos não obtiveram pontuação no jogo, pois derrubaram quantidades iguais de pinos de boliche com foto de inseto e foto de outro animal não-inseto.

Tivemos um total de 20 alunos ELIMINADOS no jogo por derrubarem a ARANHA.

Um aluno conseguiu conquistar a maior pontuação desta turma, que foram cinco pontos; então tivemos apenas 01 CAMPEÃO, ganhando uma caixa de chocolates, que o deixou bastante satisfeito pelo prêmio recebido.

TURMA 602:

Esta turma foi bastante receptiva com a atividade proposta, porém dos 39 alunos presentes, três alunas não desejaram participar do jogo alegando não estarem se sentindo bem dispostas; então temos um total de 36 alunos participantes. Vemos na figura 10 a seguir, a distribuição entre o número de alunos e alunas:

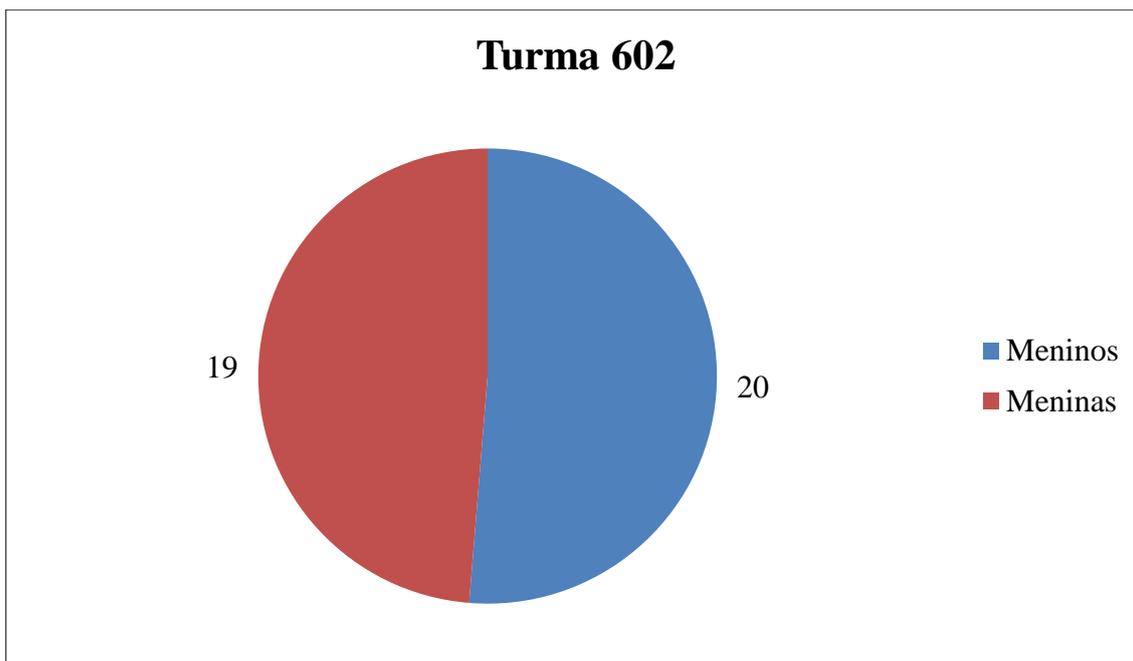


Figura 10: Distribuição dos alunos por sexo na turma 602.

Das três turmas analisadas, esta turma é considerada a mais agitada, com maiores relatos de desorganização durante as aulas. Porém, curiosamente, no dia da atividade, foi a turma que apresentou o melhor comportamento em relação as demais, não havendo nenhum tipo de incidente com relação ao mau comportamento.

Esta turma apresenta a maior variação etária em relação às outras, onde os alunos têm idades entre 10 e 16 anos; distribuídos da seguinte forma: dois alunos possuem 10 anos; quatorze alunos possuem 11 anos; dez alunos com 12 anos; quatro alunos com 13 anos; dois alunos possuem 14 anos; três alunos com 15 anos; por último, um aluno com 16 anos.

Esta turma obteve a seguinte pontuação:

- 04 alunos obtiveram 01 ponto;
- 01 aluno obteve 02 pontos;
- 07 alunos obtiveram 03 pontos;
- 01 aluno obteve 04 pontos;
- 02 alunos obtiveram 05 pontos;

- 04 alunos NÃO obtiveram pontuação alguma no jogo, pois derrubaram quantidades iguais de pinos de boliche com foto de inseto e foto de outro animal não-inseto.

Um total de 17 alunos derrubaram o pino referente a ARANHA; portanto foram ELIMINADOS.

A maior pontuação conseguida nesta turma foi de cinco pontos. Então tivemos um total de 02 vencedores na turma, sendo um aluno e uma aluna. Cada um recebeu uma caixa de chocolates.

TURMA 603:

Esta turma foi bastante receptiva com a atividade proposta, participando de forma apropriada no jogo. Todos os 32 alunos participaram. Vemos na figura 11, a seguir, a distribuição entre o número de alunos e alunas:

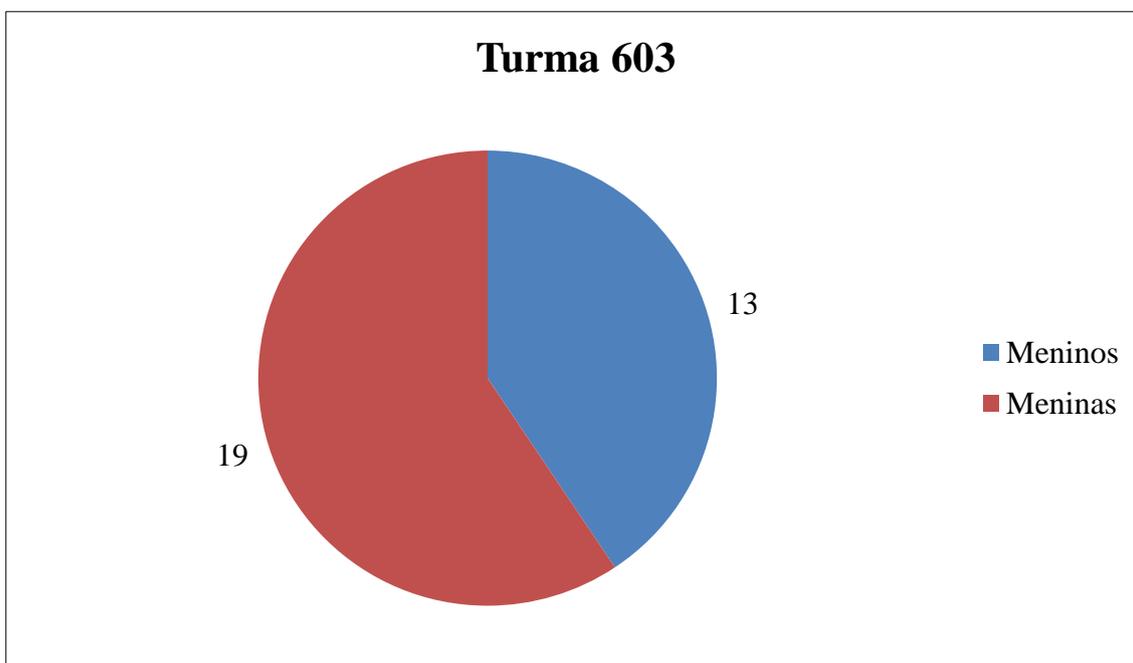


Figura 11: Distribuição dos alunos por sexo na turma 603.

Das três turmas analisadas, esta é a que apresenta menor variação entre as idades dos alunos, compreendida entre 11 e 14 anos; distribuídos em: sete alunos com 11 anos; oito alunos com 12 anos; dez alunos com 13 anos; sete alunos com 14 anos.

Esta turma é a que apresenta a maior diferença entre o sexo dos alunos, no total de 6 alunos; contendo mais meninas do que meninos.

Em relação à pontuação conseguida no jogo, foi a turma que conseguiu obter a maior pontuação em comparação às outras turmas, um total de seis pontos. A seguir, vemos a distribuição das pontuações obtidas pelos alunos:

- 01 aluno obteve 01 ponto;
- 02 alunos obtiveram 03 pontos;
- 04 alunos obtiveram 04 pontos;
- 01 aluno obteve 05 pontos;
- 02 alunos obtiveram 06 pontos.
- 04 alunos NÃO obtiveram pontuação no jogo, pois derrubaram quantidades iguais de pinos de boliche com foto de inseto e foto de outro animal não-inseto.

Com relação ao inimigo infiltrado, 18 alunos derrubaram o pino referente a ARANHA e foram ELIMINADOS no jogo.

Nesta turma, dois alunos, sendo um aluno e uma aluna, conseguiram obter seis pontos ao realizarem suas jogadas, portanto, os vencedores do jogo. A premiação foi a mesma nas três turmas, cada aluno ganhou uma caixa de chocolates.

4.2 ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

O questionário foi aplicado nas três turmas e todos os alunos que participaram da atividade responderam e o entregaram. Ao verificar as respostas dadas pelos alunos, percebe-se que a atividade foi considerada positiva por grande parte dos alunos.

4.2.1 O lúdico se refere aos jogos e brincadeiras. Quais destes sentimentos ou ações estão presentes quando você está em um jogo? Responda SIM ou NÃO:

Esta questão foi proposta para que fosse possível analisar alguns aspectos pertinentes ao jogo, como o aprendizado que o mesmo pode proporcionar, assim como verificar algumas emoções que estão envolvidas durante um jogo.

Letra a: Pensa em algo ou estratégia para ganhar:

Na **turma 601**, tivemos um total de 86,1 % que responderam SIM e 13,9 % disseram que NÃO; na **turma 602**, 69,5 % disseram que SIM e 30,5 % disseram que NÃO. Já na **turma 603**, 87,5% dos alunos responderam SIM e 12,5% disseram que NÃO.

Pelas porcentagens apresentadas, percebe-se que uma grande parcela dos alunos pensa em alguma forma de ganhar o jogo; sendo no total de 81% responderam que “SIM” e 19% responderam que “NÃO”.

Letra b: Se relaciona bem com os outros jogadores:

Na **turma 601**, a maioria dos alunos respondeu NÃO, com uma porcentagem de 55,5% e apenas 44,5% responderam que SIM; Já na **turma 602**, a maioria dos alunos respondeu SIM, com 66,6% dos alunos e os outros 33,4% responderam que NÃO; e a **turma 603** a maioria respondeu que SIM, com 84,4% dos alunos e apenas 15,6% dos alunos disseram NÃO.

Analisando as porcentagens totais, apesar da maioria dos alunos da turma 601 ter respondido “NÃO”, no total das porcentagens das três turmas, percebemos que os alunos conseguem se relacionar bem com os outros jogadores. Juntando as porcentagens das três turmas, temos: “SIM” com 65,1% e “NÃO” com 34,9%.

Letra c: Se o jogo tem uma informação nova, você consegue aprender e memorizar melhor esta informação:

Na **turma 601**, a maioria dos alunos respondeu nesta questão SIM, com 77,7%; os outros 22,3% responderam que NÃO; na **turma 602**, a maioria também respondeu que SIM, com 91,6% dos alunos; os que responderam NÃO representam 8,4%; Já na **turma 603**, a maioria também respondeu que SIM, com 62,5%; e os que responderam

NÃO representam apenas 37,5%. Juntando-se as porcentagens das três turmas, tivemos um total de 77,2% que responderam “SIM” e 22,3% de alunos responderam “NÃO”.

Nesta questão, a maioria dos alunos em todas as turmas respondeu SIM; então esta resposta nos sinaliza que jogo ajuda o aluno a apreender e memorizar melhor o conteúdo estudado.

Letra d: Quando perde, você fica triste ou com raiva da derrota:

Na **turma 601**, a maioria dos alunos respondeu que NÃO, com 55,5%, e os outros 44,5% responderam SIM; na **turma 602**, tivemos um total de 83,3% dos alunos respondendo que NÃO e os outros 16,7% responderam SIM; Já na **turma 603**, a maioria dos alunos respondeu que SIM, com 71,9%, e os outros 28,1% responderam que NÃO. Juntando a porcentagem das turmas temos: “SIM” 44,3% e “NÃO” 55,7%.

Pelos dados apresentados, quando se trata de algum tipo de sentimento existente em caso de derrota no jogo, percebemos que a maioria dos alunos da turma 603 fica com sentimento ruim se perder no jogo. Já o maior percentual das outras turmas disse que “NÃO”, eles não ficam tristes ou com raiva em caso de uma derrota.

Tabela 01: respostas da questão 01 com a síntese das maiores porcentagens.

	Turma 601	Turma 602	Turma 603
Estratégia para ganhar	SIM: 86,1%	SIM: 69,5%	SIM: 87,5%
Bom relacionamento com outros jogadores	NÃO: 55,5%	SIM: 66,6%	SIM: 84,4%
Apreende e memoriza melhor com um jogo	SIM: 77,7%	SIM: 91,6%	SIM: 62,5%
Fica triste ou com raiva se perder	NÃO: 55,5%	NÃO: 83,3%	SIM: 71,9%

Com esses resultados demonstrados na tabela acima, percebe-se que o jogo é visto como algo positivo para o aluno. Nesta questão proposta, percebe-se que a maioria dos alunos age em um jogo com seriedade e concentração, tentando estabelecer

estratégias para vencer. Quando estão participando de um jogo, conseguem ter uma boa socialização com os demais participantes, o que é algo importante para o bom andamento da atividade. Os resultados também demonstram que o jogo facilita a apreender melhor um conteúdo novo, pois o aluno ao participar mais ativamente da atividade, sua atenção acaba focando no assunto estudado e ele o memorizará. Por fim, com relação aos sentimentos envolvidos no jogo, a maioria dos alunos afirmou não ficar triste ou com raiva em caso de derrota. Independente do resultado, para estes alunos o jogo é visto como algo positivo. Este resultado apresentado contrasta com a afirmativa de VYGOTSKY (1991), pois para este, se uma criança sofrer uma derrota no jogo, se obtiver um resultado desfavorável, a atividade deixa de ser prazerosa.

4.2.2 Com a nossa dinâmica, ficaria fácil de lembrar que um inseto se divide em 3 partes?

Nas três turmas, a maioria dos alunos respondeu que SIM, ficaria fácil de lembrar que o corpo de um inseto se divide em três partes.

Na **turma 601** a porcentagem de respostas SIM foi de 80,5%; na **turma 602** tivemos a porcentagem de 89%; e na **turma 603** a porcentagem de respostas SIM foi de 84,4%. Na figura 12, a seguir, apresenta o gráfico representando a questão de número 2, com a porcentagem total das respostas das três turmas:

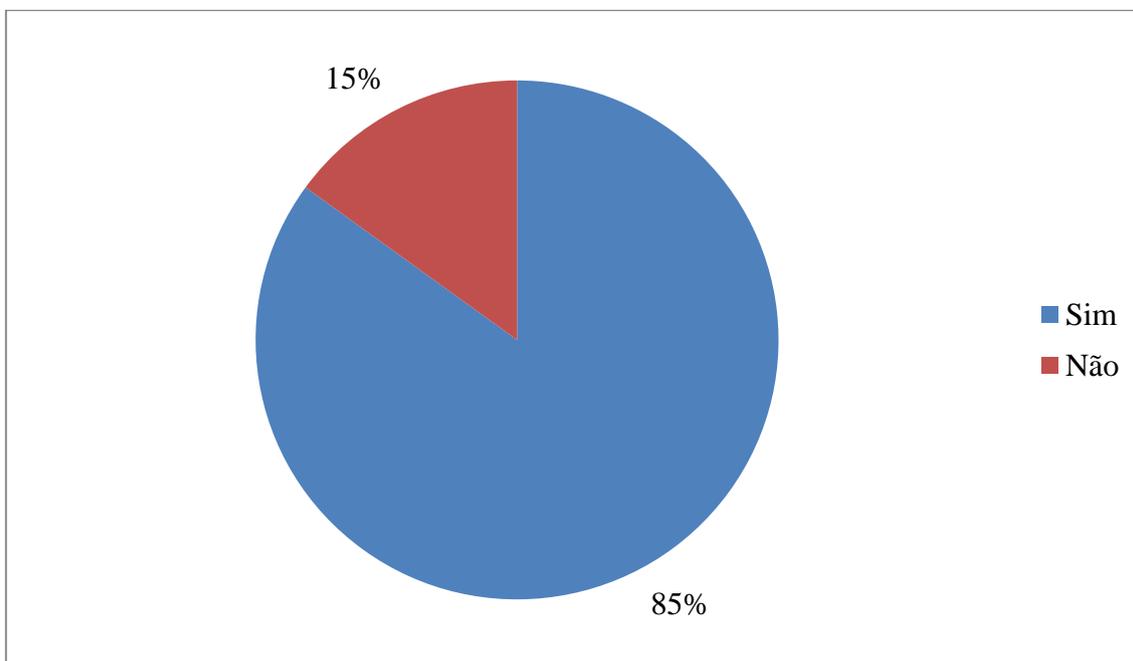


Figura 12: Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 2 do questionário.

4.2.3 Quando a professora faz uma atividade diferente durante as aulas, você gosta de participar? Você acredita que essa atividade pode te ajudar a aprender?

Para esta pergunta, na **turma 601** tivemos 8% dos alunos respondendo que este tipo de atividade não ajuda a aprender e que não gostam de uma aula deste tipo. Mas os outros 92% responderam de maneira afirmativa para uma aula com essa dinâmica diferente.

Na **turma 602** apenas uma aluna respondeu de forma negativa, correspondendo a apenas 2,8% dos alunos. Os outros 97,2% dos alunos demonstraram gostar de participar deste tipo de atividade e que ela pode sim ajudar em seu estudo.

Na **turma 603**, 100% dos alunos responderam de maneira afirmativa para esta questão, dizendo que gostaram sim da atividade e que ela pode ajudar a aprender o conteúdo estudado.

Dentre as justificativas mais dadas pelos alunos nas três turmas, temos: O jogo é um método diferente e mais fácil de aprender; é divertido aprender assim; gostaram de aprender sobre os insetos jogando boliche; quando tem uma atividade diferente o aluno fica mais interessado e presta mais atenção à aula; o jogo ajuda a aprender porque ele desperta sua curiosidade. Na figura 13, a seguir, tem-se o gráfico representando a porcentagem total para a pergunta de número 3 do questionário:

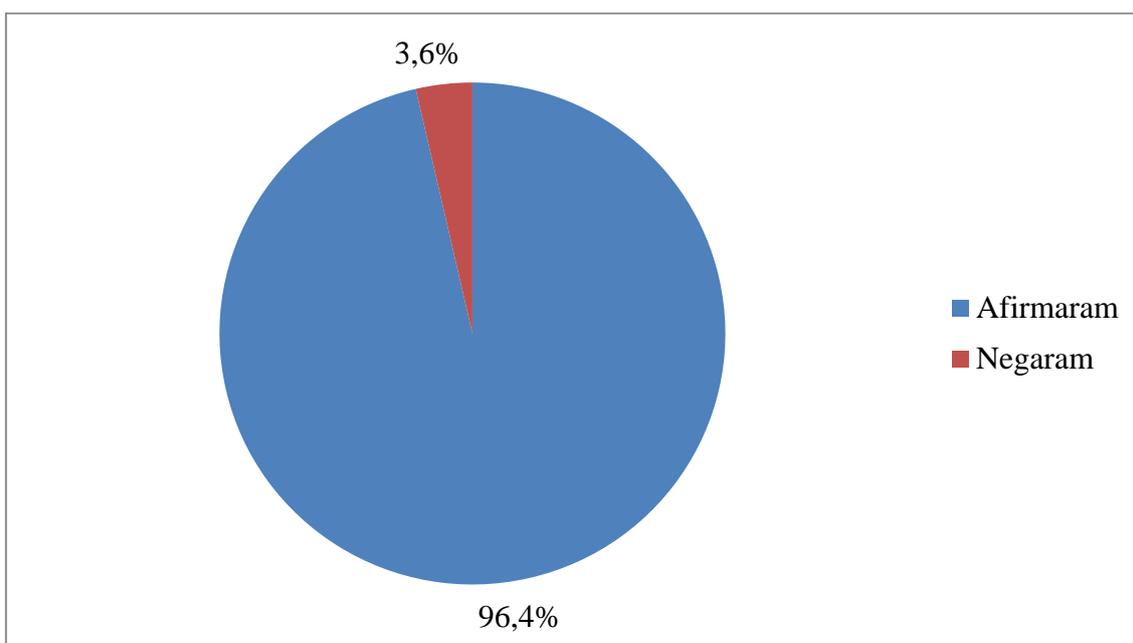


Figura 13: Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 3 do questionário.

4.2.4 Vamos imaginar que vocês precisarão coletar 5 insetos para fazer um trabalho. Dentre esses animais abaixo, quem você pegaria? Faça um círculo no inseto escolhido.

Cobra – abelha – borboleta –rato – mosca – barata – caranguejo – siri – camaleão – lagartixa – gafanhoto – cigarra – libélula – joaninha – aranha – formiga - mosquito

Para esta questão, a **turma 601** foi a que obteve maior percentual de erro na escolha dos insetos; com 64% dos alunos escolhendo um animal que não é um inseto.

A **turma 602** teve um alto percentual de alunos que acertaram e escolheram apenas insetos dentre os animais propostos, tivemos um total de 80,5% de acerto.

A **turma 603** obteve o maior percentual de acertos em comparação às outras turmas, com um total de 94% de alunos escolhendo corretamente apenas insetos.

Pelo resultado apresentado, apesar de grande parte dos alunos da turma 601 ter escolhido um animal que não é um inseto, podemos considerar que, no geral, a questão apresentou um alto percentual de acerto, onde os alunos conseguiram identificar os insetos dentre os animais propostos. Na figura 14, a seguir, tem-se o gráfico representando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 4 do questionário:

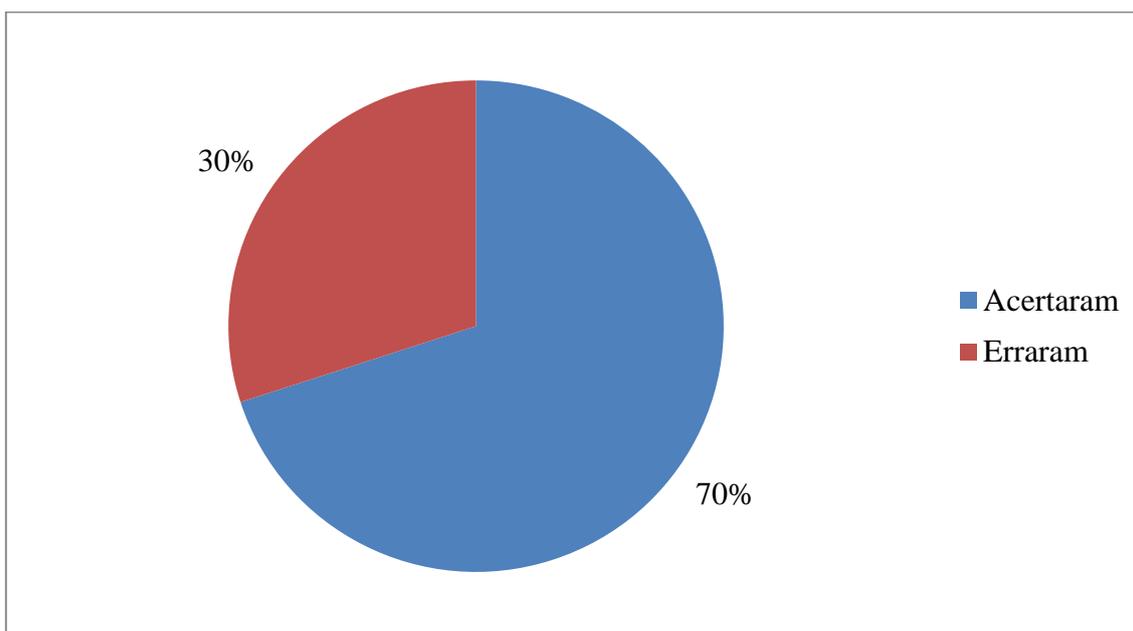


Figura 14: Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 4 do questionário.

4.2.5 Marque aqui como o corpo de um inseto se divide:

Para esta pergunta, o resultado certo que esperávamos que os alunos respondessem é o parêntese com a resposta **cabeça, tórax e abdômen**. As três turmas apresentaram um alto percentual de acerto.

Na turma 601, 92% dos alunos acertaram; na turma 602 o percentual foi de 84% de acerto; já a turma 603 teve 81,2% de alunos respondendo corretamente.

Este alto índice de acertos para esta questão demonstra que os alunos responderam a questão de número 02 conscientemente, pois a maioria deles afirmou que, com a dinâmica realizada, ficaria fácil de lembrar que o inseto se divide em três partes. Então, a pergunta de número 05 vem complementar a outra anteriormente mencionada. Na figura 15, a seguir, tem-se o gráfico representando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 5 do questionário:

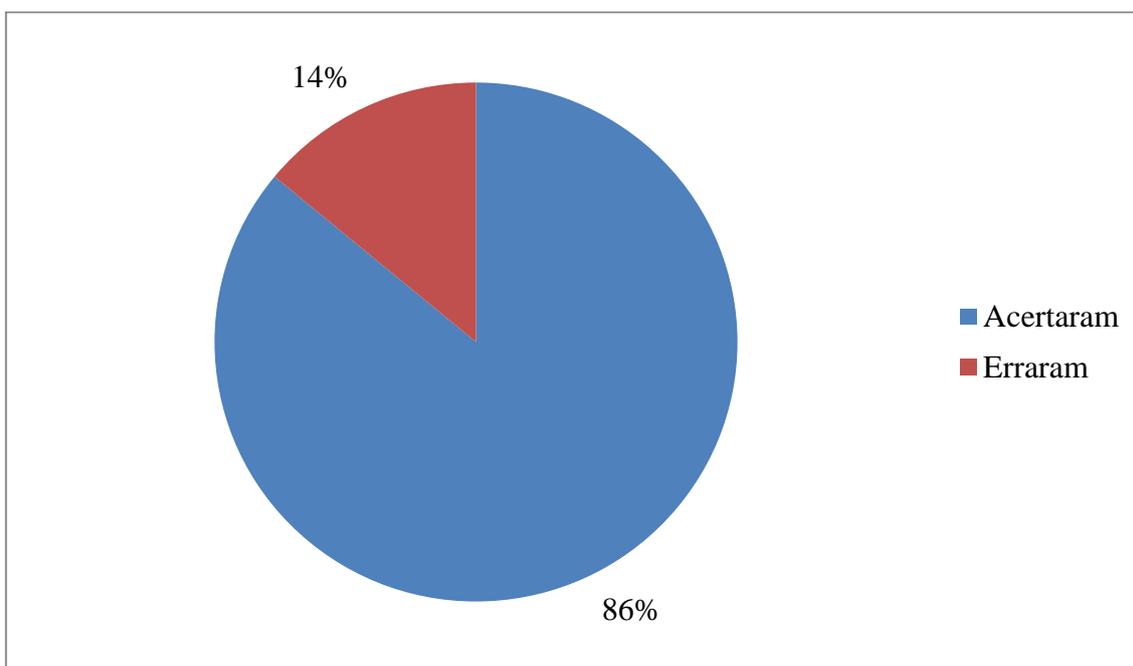


Figura 15: Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 5 do questionário.

4.2.6 Diga o que mais gostou do nosso jogo.

Para esta questão proposta, esperávamos que os alunos respondessem acerca da atividade realizada. A grande maioria, representando 72% do total dos alunos das três

turmas respondeu afirmativamente, sem maiores justificativas; eles colocavam como resposta que “gostaram de tudo”.

Dos alunos que dissertaram mais sobre o que gostaram do jogo, representando 28 %, obteve-se as seguintes respostas: gostaram da aula, pois foi uma aula diferente, onde aprenderam brincando; gostaram de estudar sobre os insetos jogando boliche; foi uma aula que teve um jogo educativo apresentando os insetos; porque gostaram de descobrir que a aranha não é um inseto; gostaram do jogo porque trouxe um elemento surpresa com o “inimigo infiltrado”, deixando os alunos bastante curiosos; e por fim, gostaram porque foi uma atividade divertida. Na figura 16, a seguir, tem-se o gráfico representando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 6 do questionário:

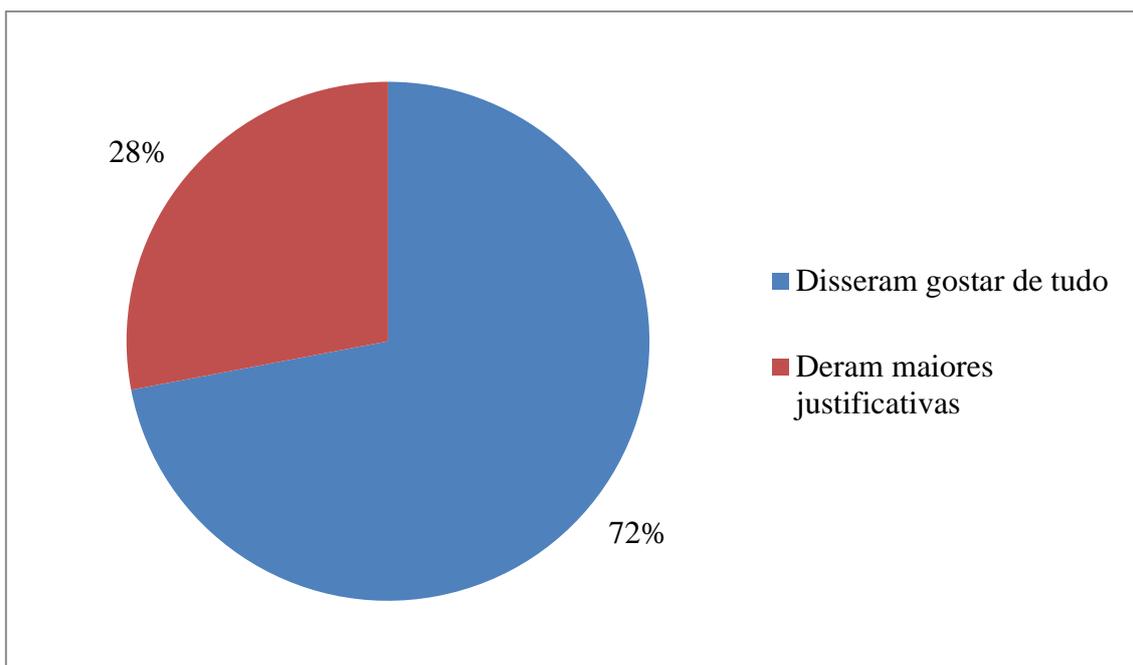


Figura 16: Gráfico apresentando a porcentagem total das respostas para a pergunta de número 5 do questionário.

5. CONCLUSÕES

A proposta de levar o lúdico para uma turma de ensino fundamental foi bastante interessante para os alunos, os quais a receberam de maneira afirmativa e participaram ativamente durante toda a atividade.

As três turmas participantes foram muito receptivas para uma aula com outra dinâmica a que estão acostumados; foi observado bastante interesse no conteúdo sobre os insetos, onde os alunos prestaram muita atenção durante toda aula; foram muito solícitos para ajudar no que era preciso para o bom andamento da atividade; enfim, foi uma atividade prazerosa de participar.

O jogo de boliche foi um importante instrumento para a aprendizagem dos alunos, pois como ele foi bem aceito pelas três turmas e os alunos se envolveram ativamente no dia da atividade, o jogo os possibilitou a reconhecerem um inseto na natureza. Além disso, pelo fato do jogo trazer um elemento surpresa como o “inimigo infiltrado”, fez com que os alunos tentassem adivinhar quem era esse animal, aumentando sua curiosidade durante o jogo. Ao final do jogo quando foi revelado que a aranha não era um inseto, eles puderam apreender essa informação de uma forma divertida, em uma atividade lúdica.

Com relação à premiação, o fato verificado na turma 602 nos mostrou que a existência de um prêmio para o jogador que se consagrar vencedor é um grande estímulo dentro do jogo, fazendo com que os participantes se empenhem mais na busca de um melhor resultado.

Após a realização da atividade e a observação dos resultados é possível perceber que o lúdico é uma importante ferramenta para o trabalho do professor, especialmente no Ensino Fundamental, sendo um verdadeiro aliado no processo ensino-aprendizagem.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Jogos pedagógicos. 1^a edição, São Paulo, Loyola, 2014.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: ciências naturais. Brasília, DF. 1998.

FOSTER, Priscila de Pinho. O lúdico como facilitador no processo ensino aprendizagem. Monografia de pós-graduação. Universidade Cândido Mendes, RJ, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. Jogos Tradicionais. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Último acesso em 12 de maio de 2016.

GOOGLE (2016). Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=fotos+de+insetos>. Acesso em 15 de março de 2016.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. A LDB e as instituições de educação infantil: desafios e perspectivas. Revista Paulista de Educ. Fís. São Paulo, p 7-14, 2001.

LAUAND, Luiz Jean. Aspectos do lúdico na Idade Média. Rev. Fac. Educação, São Paulo. Vol.17. p 35-60, 1991.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. O lúdico como processo de influência na aprendizagem da educação infantil. Monografia de graduação. Universidade Federal de Minas Gerais. 2009.

PIAGET, Jean. Coleção Educadores MEC. Tradução e organização: Daniele Saheb. 1ª edição, Recife, Editora Massangana, 2010.

PINTO, Leandro Trindade. O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências no primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias. Tese de Mestrado. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. RJ. 2009.

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. JOGAR E BRINCAR: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Rev. Leonardo Pós. Vol. 01, nº 01, p. 1-10, 2002.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. Revemat: Revista Eletrônica de Educ. Matemática, Florianópolis, 2012, v. 6, n.2, p.19-36. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/1981-1322.../21784>

Último acesso em 10 de junho de 2016.

SUA PESQUISA.COM, (2016). Disponível em:
<http://www.suapesquisa.com/ecologiasaude/insetos/fotos.htm>. Acesso em 20 de março de 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. A formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª edição: São Paulo, Martins Fontes, 1991.