



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA
LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS – ANOS
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL “CIÊNCIA É DEZ”**

CRISTIANE NOGUEIRA BATISTA

**O USO DO LÚDICO PARA TRATAR SOBRE A COVID-19 NO ENSINO
DAS CIÊNCIAS NATURAIS EM ARACATI(CE): ENSINO
FUNDAMENTAL – SÉRIES FINAIS**

**ARACATI – CE
2021**

CRISTIANE NOGUEIRABATISTA

**O USO DO LÚDICO PARA TRATAR SOBRE A COVID-19 NO ENSINO
DAS CIÊNCIAS NATURAIS EM ARACATI(CE): ENSINO
FUNDAMENTAL – SÉRIES FINAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação – Anos Finais do Ensino Fundamental “Ciências é dez”, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro- Brasileira, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista. Área de Concentração: Estudos Interdisciplinares em Humanidades.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia Marques Magalhães Paschoal.

**ARACATI – CE
2021**

Dados da Catalogação na publicação
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – Biblioteca da UNILAB

Batista, Cristiane Nogueira.

B333u

O uso do lúdico para tratar sobre a covid-19 no ensino das ciências naturais em AracatiCe: ensino fundamental - Séries finais / Cristiane Nogueira Batista. - Redenção, 2022.
29f: il.

Monografia - Curso de Ensino De Ciências ? Anos Finais Do Ensino Fundamental ?ciência É Dez"/ed.04-13, Instituto de Ciências Exatas e da Natureza, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2022.

Orientadora: Prof.^a Dra. Cinthia Marques Magalhães Paschoal.

1. Ciências. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I. Título

CE/UF/BSCA

CDD 372.85

CRISTIANE NOGUEIRA BATISTA

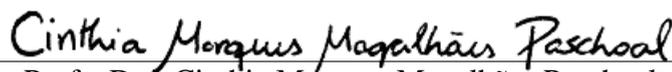
**O USO DO LÚDICO PARA TRATAR SOBRE A COVID-19 NO ENSINO DAS CIÊNCIAS
NATURAIS EM ARACATI(CE): ENSINO FUNDAMENTAL – SÉRIES FINAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação – Anos Finais do Ensino Fundamental “Ciências é dez”, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como requisito parcial para à obtenção do título de Especialista. Área de Concentração: Estudos Interdisciplinares em Humanidades.

Orientadora: Profa. Dra. Cinthia
MarquesMagalhães Paschoal

Aprovada em: 15/12/2021

BANCA EXAMINADORA

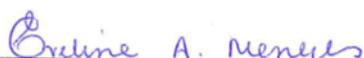


Profa. Dra. Cinthia Marques Magalhães Paschoal
Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro – Brasileira

UNILAB



Profa. Dra. Fernanda Carla Lima Ferreira
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA



Profa. Dra. Eveline de Abreu Menezes
Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro – Brasileira
-UNILAB

“As nuvens mudam sempre de posição, mas são sempre nuvens no céu. Assim devemos ser todo dia, mutantes, porém leais com o que pensamos e sonhamos; lembre-se, tudo se desmancha no ar, menos os pensamentos”. (Paulo Beleki)

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me ajuda a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais, marido e filho Pietro, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional.

Agradeço a Profa. Dra. Cinthia Marques Magalhães Paschoal por toda dedicação durante a orientação a escrita deste trabalho.

As professoras participantes da banca examinadora Profa. Dra. Fernanda Carla Lima Ferreira e a Profa. Dra. Eveline de Abreu Menezes pelas valiosas colaborações e sugestões.

RESUMO

Esta pesquisa busca compreender a importância do lúdico no ambiente escolar, realizando o estudo junto as séries finais na disciplina de ciências. Quando o processo de ensino se utiliza a ludicidade como uma prática pedagógica, a aprendizagem ocorre de maneira significativa, verificando a eficácia da ludicidade no processo de Ensino aprendizagem e identificando seus benefícios como metodologia de Ensino nas aulas de ciências nas áreas das séries finais. Logo, o presente estudo teve como objetivo compreender a relação entre o ensino de ciências e a ludicidade na sala de aula, desenvolvendo a aprendizagem utilizando o lúdico com os alunos da E.E.F ANTÔNIO PONCIANO DA COSTA, localizada no Córrego dos Rodrigues na cidade de Aracati – CE. Para isso, desenvolveu-se um jogo chamado Trilha da COVID 19 com perguntas pertinentes ao momento em que estamos vivendo. Os resultados mostraram que o recurso do jogo oportuniza uma aprendizagem significativa, possibilitando um debate sobre uma temática relevante para a sociedade, a COVID 19. Foi observado ao final do jogo que algumas notícias que relacionavam o vírus foram bem esclarecidas, já que no decorrer da Pandemia houve muitas Fake news, observou-se que o lúdico ajudou os alunos a compreender melhor sobre o tema.

Palavras- Chave: Ciências. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

This research seeks to understand the importance of play in the school environment, carrying out the study in the final grades of the science discipline. When the teaching process uses playfulness as a pedagogical practice, learning takes place significantly, verifying the effectiveness of playfulness in the Teaching-learning process and identifying its benefits as a teaching methodology in science classes in the final grade areas. Therefore, this study aimed to understand the relationship between science teaching and playfulness in the classroom, developing learning using play with students from EEF ANTÔNIO PONCIANO DA COSTA, located in Corrego dos Rodrigues in the city of Aracati – CE. For this, a game called Trilha da COVID 19 was developed with questions relevant to the moment we are living. The results showed that the game feature provides opportunities for significant learning, enabling a debate on a topic relevant to society, COVID 19. It was observed at the end of the game that some news relating to the virus was well clarified, as during the course of the Pandemic there were many Fake news, it was observed that the playful helped students to better understand the topic.

Keywords: Science. Playfulness. Learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 O Lúdico e a Escola	11
2.1.1 A importância da ludicidade no contexto da sala de aula	13
2.2 As Séries finais e a inserção do lúdico como forma de ensinar e aprender	16
2.2.1 O Ensino de Ciências e sua relação com a ludicidade.....	18
3. METODOLOGIA	21
3.1 Trilha da COVID 19: uma proposta de jogo educativo	22
4. RESULTADO E DISCUSSÃO.....	23
5. CONCLUSÃO	27

REFERÊNCIAS

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade se refere a um conjunto de fenômenos culturais que possibilitam o desenvolvimento do ser humano ao longo de sua história, seguindo as mudanças tecnológicas. Jogar, brincar, divertirem-se, estes estão associados à ludicidade, inclusive, na escola (GUIRRA, 2013).

O tema deste estudo surgiu a partir das vivências na faculdade de pós-graduação em Ciências que através da ludicidade buscou promover o processo de ensino e aprendizagem na escola.

O interesse ao apresentar este tema vem da percepção das mudanças ocorridas na educação quando se utiliza o lúdico. As aulas de ciências, que são ministradas através de jogos, conseguem chamar a atenção dos alunos ao usar estratégias diversas de mediações, não se prendendo a uma aula teórica. Nesse contexto, acreditamos que a ludicidade se associa à inovação educacional em sala de aula. Segundo Silveira, Ataíde e Freire (2009), no processo de ensino e aprendizagem, a abordagem lúdica vislumbra uma prática inovadora, pois através dessa ferramenta, o aprendizado pode tornar-se um momento prazeroso e instigante.

Atualmente, o lúdico vem sendo inserido no contexto escolar de maneira significativa, ganhando um novo “olhar” dos docentes, pois estes passam a perceber a ludicidade como um processo de ensino de modo amplo. Portanto, esta pesquisa foi construída com o intuito de promover conhecimentos acerca da relação entre o lúdico e a construção do saber, contribuindo para questionamentos sobre: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem é utilizado com o objetivo de promover a aprendizagem ou é apenas utilizado como uma forma de brincar sem objetivos?

Na educação contemporânea, os professores contam com vários recursos para inserir a ludicidade na sala de aula, e nesta perspectiva, observa-se que ao inserir a brincadeira na matéria, com objetivos de aprendizagem, o resultado será significativo. Entretanto, a metodologia do uso do caderno, lousa e livros não deve ser anulada.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente mais significativa, buscando sempre uma educação de qualidade (GUIRRA, 2013).

Estudar e investigar sobre este tema é importante para mostrar que o lúdico é

um método que contribui para que a criança se desenvolva, pois, é através do brincar que a criança descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades (ARAUJO *et al*, 2015). Com isto, podemos também reafirmar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, compreendendo que as crianças aprendem de uma forma mais prazerosa, enriquecendo seus conhecimentos.

Mediante a estas perspectivas, a presente pesquisa está dividida em quatro capítulos. O primeiro é esta introdução que traz um apanhado geral sobre o tema. O segundo capítulo é a fundamentação teórica que busca compreender como ocorre a construção da ludicidade na escola, realizando uma discussão sobre a importância da ludicidade no ambiente da sala de aula e também transmite a relação entre as séries finais e o lúdico como metodologias de ensino, destacando os processos dentro da sala de aula. Ou seja, os recursos utilizados e, a observação de quando a ludicidade deve ser inserida dentro das aulas.

Já o terceiro apresenta a metodologia e último capítulo apresenta o resultado e a discussão do ensino de Ciências e a sua relação com a ludicidade, trazendo uma reflexão acerca dos objetivos desejados para esta disciplina, bem como verificar o objeto de estudo desta pesquisa, ou seja, Trilha da COVID 19: uma proposta de jogo educativo. É neste capítulo que se apresentam as perspectivas do jogo, sua construção e a maneira que foi aplicado.

Vale ressaltar que o desenvolvimento deste estudo contribui para discussões sobre a importância da ludicidade no ensino de ciências no processo de ensino e aprendizagem

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O lúdico e a escola

A ludicidade caracteriza-se como um processo importante para a escola em todos os níveis da educação. Neste contexto, faz-se necessário o estudo de textos que possuam informações e conceitos que transmitam a relação entre a ludicidade e a escola. Vale ressaltar que esta relação deve ser observada de maneira a oportunizar o processo de ensino e aprendizagem ao longo do ensino e, não sendo visto como novidade da educação contemporânea. Apaz et al. (2012, p.17) diz que:

O termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim “ludus” que significa jogo, divertir- se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, pode-se dizer que o lúdico é como se fosse uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo.

Portanto, observa-se a importância da ludicidade para que a aprendizagem ocorra de maneira significativa, ela contribui a partir das brincadeiras e as interações com jogos, aprimorando o caminho percorrido pelos alunos das séries finais na escola. Assim, Marinho et al. (2007, p.84) corrobora como pensamento:

A ludicidade deve ser um dos eixos norteadores do processo ensino aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante.

Diante dessa perspectiva, percebe-se que a ludicidade não está inserida apenas nas questões educativas como um jogo de passa tempo. A sua função cognitiva é desenvolver no aluno a construção do saber. Corroborando com esse contexto, Soares et al. (2014) pontua a ludicidade como algo estimulador na aprendizagem e no ambiente da sala de aula, contribui para que os discentes

aprendam os conteúdos de uma maneira expressiva.

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem, nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos com o conhecimento. Porém, devem ter sempre claros os objetivos que se pretende atingir com a atividade lúdica que vai ser utilizada, deve-se respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade (SOARES et al., 2014, p.87).

Portanto, o lúdico é entendido como uma ligação entre os alunos e professores, oportunizando no ambiente escolar a possibilidade de uma aprendizagem que perspasse a metodologia do dia a dia, o ensino que é voltado para quadro e caderno. Assim, vale salientar a importância de um planejamento de aula, o professor utilizando atividades lúdicas deve planejar suas aulas traçando suas metas e objetivos. Relacionando o jogo com a matéria ensinada. A ludicidade não deve ser vista como uma regra, mas deve ser abordada com o sentido de promover a aprendizagem dos alunos.

Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.15) complementam que:

O lúdico proporciona à criança seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. No brincar, a criança desenvolve sua personalidade, sua imaginação, sua autonomia. No jogar, a criança aprende a respeitar regras, condição essencial para uma vida em sociedade.

Constata-se que o lúdico contribui para o desenvolvimento do aluno, e conseqüentemente motiva a aprendizagem. Configurando-se como uma parte necessária dentro do processo de ensino e aprendizagem que as escolas oportunizam.

Azevedo e Neves (2009, p.88) ainda transmitem:

É necessário que os professores reconheçam o real significado do lúdico para que este faça parte de sua postura profissional, estabelecendo relações entre a atividade lúdica e o aprendizado dos estudantes, compreendendo que é possível aprender por meio do brincar.

Esse pensamento retoma ao planejamento das aulas, como uma maneira de inserir a ludicidade no campo das aulas, não deixando as aulas expositivas de lado, mas trazendo para a sala de aula a brincadeira, os jogos, mas visando a aprendizagem.

Ressaltando também, que:

A atividade lúdica deve ter começo, meio e fim, e não ser interrompida. Deve ser usada quando a programação possibilitar e se for um auxílio eficiente para o alcance dos objetivos dentro dessa programação. Caso contrário, o aluno poderá revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados (SALLES, 2007,p.109).

Nos planejamentos, o professor deve verificar as necessidades que os alunos mais apresentam, para que as atividades lúdicas possam ser convidativas, pois a criança gosta muito de brincadeiras. Entretanto, a finalidade deve ser transmitida para os alunos, para que estes entendam a necessidade da atenção para a realização da brincadeira.

O docente deve levar para a sala de aula a ludicidade demonstrando a relação entre a disciplina e o jogo para que os alunos vejam a atividade como um elemento da atividade e não apenas ser entendida como um momento de descontração.

Portanto, entende-se que o jogo muitas vezes não foi visto como um elemento didático, o mesmo era visto como algo apenas para brincar, não se enxergava a importância da ludicidade para a formação cognitiva da criança (CAMPOS; BARTOLOTO; FELÍCIO, 2008).

2.1.1 A importância da ludicidade no contexto da sala de aula

Ao longo das aulas, quando o professor apresenta as metodologias de copiar do quadro para o caderno, muitos alunos apresentam uma distração, e recorrer a ludicidade é uma maneira de chamar a atenção dos alunos para o processo de ensino e aprendizagem. Trabalhar com os jogos é um componente muito importante para a sala de aula, contribui de maneira significativa para que os alunos se desenvolvam de maneira significativa.

Entretanto, as atividades que envolvem a ludicidade devem ser realizadas de maneira planejada, com objetivos e buscando desenvolver as competências e

habilidades dos alunos. A ludicidade é um mecanismo que contribui para que o trabalho docente tenha resultados relevantes.

Corroborando com esse pensamento, Ferrari, Savenhago e Trevisol (2014, p.16) dizem que: “O professor precisa estar consciente do papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e que o brincar demanda planejamento e delimitação de objetivos. O professor pode usar a brincadeira como meio para se chegar ao fim desejado.”

Dessa maneira, o professor deve ter a consciência do papel que a ludicidade exerce para a aprendizagem, mas é preciso que o lúdico esteja sempre ligado com o planejamento pedagógico e com os objetivos educacionais. As brincadeiras devem sempre está ligada com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Penteado (2001, apud Ferrari; Savenhago; Trevisol, 2014, p.16):

(...) a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir.

A relação entre a ludicidade e a aprendizagem é uma vertente muito relevante para a educação. Quando os professores constroem de maneira significativa as brincadeiras percebe-se que o foco não será uma brincadeira vazia, mas sim uma brincadeira que busca resultados na construção do saber.

Ainda sobre os pensamentos de Ferrari, Savenhago e Trevisol(2014, p.20) salienta-se, portanto a importância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem, entretanto “muitos professores sabem disso, mas outros necessitam compreender melhor sobre como tornar sua prática mais eficiente e lúdica.”

Relatar a ludicidade em sala de aula não é algo mecânico, as brincadeiras não devem ser levadas sem um objetivo específico, como uma maneira de distração. Este estudo busca referenciar a importância da ludicidade realizada de maneira atenta, visando às possibilidades de aprendizagem, transformando a brincadeira em um elo que reforce a construção do conhecimento.

O docente deve assumir seu papel de transmissor e transformador do conhecimento, fortalecendo o aluno como um sujeito autônomo, capaz de se desenvolver cognitivamente. A ludicidade é um meio que o professor busca como facilitadora entre a matéria estudada e os jogos.

Mediante a essas perspectivas, Pinto e Tavares (2010) abordam a ludicidade como algo relevante para a educação, mas que os professores devem direcionar o lúdico de maneira que a aprendizagem seja o foco central.

Eles ainda complementam com:

É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação (PINTO E TAVARES 2010, p.234).

Portanto, é importante a compreensão do envolvimento de jogos que estimulem a aprendizagem. Ampliando o repertório de saberes dos alunos. Faz-se necessário a superação de metodologias tradicionalistas, é preciso inserir o lúdico com algo facilitador da aprendizagem.

Pereira (2012, p.8) explana a ludicidade como um recurso positivo para a educação:

O jogo didático possibilita essa prática em todas as áreas e ensino, no entanto esse jogo deve ter caráter pedagógico. Sua utilização deve ser bem direcionada, regras devem ser colocadas antes do início do jogo e deve ser clara sua utilização. A utilização de diferentes metodologias não é boa apenas para os alunos, mas sim para satisfazer os professores. A partir do momento que estes vêem resultados em seu trabalho se sentem mais satisfeitos ao realizarem aulas cada vez melhores.

Kraemer (2007, p.6) ressalta que “as atividades lúdicas tem um papel muito importante na aprendizagem de alunos de todas as séries e níveis, fazendo do aprendizado um momento agradável e prazeroso”.

A sala de aula oportuniza o saber, ela promove um ambiente cultural que promove interação e reflexão. Despertar nos alunos a sua importância é algo bastante relevante, é preciso motiva-los de maneira positiva. O processo de aprendizagem

deve ser compreendido como o crescimento do repertório cultural, social e educacional do aluno e, a ludicidade proporciona para que estes sejam desenvolvidos de maneira significativa (BOÉSIO, 2008).

Percebe-se, portanto que a compreensão da relação entre a ludicidade e o ambiente da sala de aula é fundamental para a educação, pois é um processo rico em vitórias de aprendizagem. Sendo mediados de maneira objetiva, voltada para o saber, seus resultados serão relevantes para a educação.

2.2 As Séries finais e a inserção do lúdico como forma de ensinar aprender

O professor precisa deixar de ser um mero transmissor de conhecimentos e agir como investigador, de ideias e experiências. Ele precisa reconhecer os alunos como construtores de seus saberes, a partir de suas atividades propostas que devem ser coerentes com a atividade científica, pois para eles não tem sentido os modelos baseados somente na explicação do professor e na realização de exercícios de fixação, e até mesmo a fama de estudar perguntas que supostamente caíra em avaliação (OLIVEIRA, 1999).

Segundo Sanmarti (2002) e Szundy (2005) para que ocorra uma aprendizagem significativa deve ser oferecida aos alunos uma quantidade diversificada de tarefas e, para isso, o professor deve conhecer muitas técnicas e recursos, aprimorando cada vez mais sua metodologia de se trabalhar com os alunos.

Esta perspectiva do ensino de Ciências pode ser observada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), ao considerar que é imprescindível no processo de ensino aprendizagem o incentivo às atitudes de curiosidade, de respeito à diversidade de opiniões, à persistência na busca e compreensão das informações das provas obtidas, de valorização da vida, de preservação do ambiente, de apreço e respeito à individualidade e a coletividade.

Para atingir estes objetivos se faz necessário que o professor procure tornar suas aulas mais dinâmicas e atraentes, de maneira que o aluno centralize no assunto que está sendo abordado, onde naquele momento ele está aprendendo e vivendo algo novo, não separado de sua realidade. Torna-se imprescindível o emprego de atividades que fujam do tradicional esquema das aulas teóricas, dentre estas atividades podem ser empregadas àquelas que possuem caráter lúdico.

O trabalho com atividades lúdicas no ensino das ciências como aborda o tema

requer uma organização prévia e uma avaliação constante do processo ensino aprendizagem. O professor através de seu planejamento deve definir de que maneira vai introduzir o lúdico em suas aulas, e a primeira etapa a se definir são os objetivos ou a finalidade do lúdico para que se possa direcionar o trabalho e dar significado às atividades, é preciso saber quais serão os alunos aos qual a proposta se destina, em termos de faixa etária e número de participantes, os materiais deverão ser organizados, separados e produzidos previamente considerando o espaço e o tempo disponível para a realização das atividades. (FREITAS E AGUIAR 2012, p. 21).

Ao final das atividades, deve ser previsto um momento para a análise crítica dos procedimentos adotados em relação aos resultados obtidos. Isso deve acontecer antes de propor a continuação do trabalho com o jogo escolhido, procurando melhorar a qualidade do que foi proposto, bem como modificar algo que não saiu bem.

O planejamento ajuda a determinar a sequência das atividades, as necessidades do aluno e os objetivos futuros a serem atingidos. Somente o professor é capaz de identificar qual material lhe será mais útil para a execução e avaliação das atividades a serem desenvolvidas. Quando se utiliza atividades lúdicas, o processo de aquisição do conhecimento pelo aluno passa por quatro etapas: exploração dos materiais e aprendizagem de regras, prática do jogo e construção de estratégias, resolução de situações-problema e análise das implicações do jogar (MACEDO *et al.*, 2000).

O lúdico pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, o lúdico constitui-se em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos atender as características da adolescência.

Freitas e Aguiar (2012, p.23) corroboram ainda sobre os jogos retomando o pensamento de que a sua relação coma escola:

No ambiente escolar ao se falar de Jogos Pedagógicos é possível defini-los como basicamente modelos de situações reais. Podendo ser um grande aliado do professor nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao lhe oportunizar à diversificação de jogos com recurso para o trabalho pedagógico em suas aulas, tornando-as mais atrativas e criativas.

O lúdico pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, o lúdico constitui-se em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos a atender as características da adolescência. O uso do lúdico é bastante favorável para alunos do Ensino Fundamental dos anos finais, onde os conteúdos podem ser apresentados através de jogos, dinâmicas, aulas de campo, experimentos.

2.2.1 O ensino de Ciências e sua relação com a ludicidade

O ensino das Ciências vai além dos conteúdos obrigatórios curriculares, nas séries finais, contribui para o conhecimento científico de uma maneira mais crítica, buscando elaborar pensamentos com conceitos científicos de modo mais relevante.

Rosito (2008, p.15) aborda o ensino das ciências como algo que deve ser testado “tem sempre considerado a utilização de atividades experimentais, na sala de aula ou no laboratório, como essencial para a aprendizagem científica.”

Soares (2012, p.21) diz que “ensinar ciências não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade.” Mediante a este pensamento (OLIVEIRA, 1999) demonstra os diversos meios que o ensino das ciências pode percorrer, é um caminho bastante significativo, pois a ciências faz uma relação com o mundo, seus valores e suas perspectivas de vida.

Oliveira (1999) ainda contribui com o pensamento de que os professores devem ver seus alunos como sujeitos construtores de saberes, as atividades ministradas devem ser direcionadas mediante ao conteúdo abordado, a explicação do professor e a realização de atividades mecanizadas devem ser relacionadas com atividades interativas para que os alunos possam realizar uma atividade significativa.

A experiência deve se fazer presente no ensino de Ciências e, assim atrair a atenção do aluno. Rosito (2008, p.197) diz que:

(...) o ensino de Ciências, as atividades experimentais não devem ser desvinculadas das aulas teóricas, das discussões em grupo e de outras formas e aprender. O que foi exposto em aula e que foi obtido no laboratório precisa se constituir como algo que se complementa.

A importância dos experimentos nas aulas de ciências é bastante relevante, portanto, a ludicidade também deve ganhar espaço nas metodologias dessa disciplina. Pensando em séries finais, observa-se que é uma maneira de permitir ao adolescente a sua descoberta como um sujeito importante para a sociedade, pois ele passa a ser construtor de aprendizagem. A ludicidade vai promovendo a criticidade, a interação e o desenvolvimento emocional dos alunos.

Mediante a estas perspectivas, Salles (2007, p.108) relata que ao se trabalhar a ludicidade “tem conquistado espaço em vários setores da sociedade e deixou de ter uma conotação pejorativa, ao assumir uma visão mais científica em todos os setores da sociedade, inclusive no ensino das Ciências Naturais.”

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais:

O estudo das Ciências Naturais de forma excepcionalmente livresca, sem intercâmbio direto com os fenômenos naturais ou tecnológicos deixa grande lacuna na formação dos estudantes. Oculta as diferentes interações que podem ter com seu mundo, sob orientação do docente. 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. (BRASIL, 1998, p. 27).

Portanto, ensinar ciências é perceber que a problemática de seus conteúdos ministrados de maneira abstrata e de técnica não despertarão o interesse dos alunos de maneira significativa, estes, passam a ser meros telespectadores e consumidores de informações científicas sem uma contextualização relevante, tornando as aulas pouco atrativas, pois eles percebem o professor como transmissor de informações. Os docentes das séries finais tem a responsabilidade de enfatizar a importância das Ciências para a vida dos alunos e a maneira que eles a utilizam em seu dia a dia.

Corrêa e Silva Júnior (s/d, p.3) fala que o docente deve compreender o lúdico como um recurso pertinente da aprendizagem que “o lúdico no ensino contribui para que o aluno atinja níveis mais complexos em seu desenvolvimento cognitivo, desperta o interesse, a criatividade e o gosto pela ciência.”

Balbino (2005, apud Messeder e Rôças, 2009, p.70) comentam que:

A experiência profissional tem nos mostrado que a escola precisa ser mais prazerosa, na qual o aluno tenha espaço para vivenciar o conteúdo, que possa viver o imaginário e o inesperado, descobrir o que existe além dos limites da sala de aula, do quadro de giz, dos livros didáticos e dos termos científicos propostos pelas monótonas aulas de Ciências. Para isso, é preciso buscar um caminho de movimento, o sentido do próprio ato de ensinar, em que deve ocorrer construção e reconstrução, troca de experiências e descobertas. (...) É preciso inovar e ousar para permitir que o aluno construa seus saberes, com alegria e prazer, possibilitando a criatividade, o relacionamento e o pensar criticamente no que faz.

Para Piaget (1975), são três as atividades lúdicas que determinam a evolução do jogo no aluno, de acordo com as fases que elas vão sendo desenvolvidas. Essas três atividades são divididas em: jogo de exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras. Soares et al. (2014, p.83) aborda que “o ensino de ciências na escola, apesar da sua importância, tem acontecido de maneira fragmentada edescontextualizada.”

Ainda sobre esta perspectiva, Moraes (1995, p.14) analisa que:

O Ensino de Ciências nas séries iniciais deve procurar conservar o espírito lúdico das crianças, o que pode ser conseguido através da proposição de atividades desafiadoras e inteligentes. As experiências devem ser de tal espécie que promovam uma participação alegre e curiosa das crianças, possibilitando-lhes o prazer de fazerem descobertas pelo próprio esforço. Assim, o ensino de Ciências estará integrando mundo, pensamento e linguagem, possibilitando às crianças uma leitura de mundo mais consciente e ampla, ao mesmo tempo em que auxilia numa efetiva alfabetização dos alunos.

Portanto, desenvolver experimentações e despertar a curiosidade com a ludicidade se faz necessário no ensino de Ciências, pois dessa maneira os questionamentos vão surgindo de uma maneira mais prazerosa e as hipóteses levantadas pelos alunos vão ser relacionadas com a realidade do mundo. Neto (1992, p.80) contribui com o pensamento “Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova.”

Assim, a evidencia das contribuições da ludicidade para a aprendizagem é inegável, pois “é possível a utilização de práticas lúdicas como uma importante ferramenta metodológica para tornar o ensino de Ciências mais atrativo e prazeroso” (SOUZA et al., 2012).

Em um apanhado geral pode se constatar que o ensino de ciências deve ser realizado de maneira motivadora, como foco na aprendizagem significativa, em que os alunos percebam a importância da disciplina em seu dia a dia. Freitas e Aguiar (2012, p.21) diz que “o lúdico faz parte da vida humana em suas atividades cotidianas e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade.

3. METODOLOGIA

Este estudo se constrói a partir de uma pesquisa de campo, de caráter descritivo e exploratório. De início, a pesquisa é respaldada em argumentos existentes que foram relacionados ao dia a dia dos alunos do Ensino Fundamental das Séries Finais, observando a ludicidade como uma ferramenta de ensino e aprendizagem. Percebendo isso, a partir de uma pesquisa de campo, experimentada, observada e avaliada. Buscando uma compreensão sobre a importância da ludicidade no ensino de Ciências nas séries finais como uma metodologia pedagógica.

Brennand; Medeiros e Figueiredo (2012, p.69) diz que a pesquisa descritiva tem como “objetivo principal a descrição das características de determinadas populações ou fenômenos e usa as técnicas padronizadas de coleta de dados - o questionário e a observação sistemática”.

Ainda sobre essa perspectiva Brennand, Medeiros e Figueiredo (2012, p. 69), "A sua importância geralmente é atribuída ao fato de que ela baseia-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas podem ser melhoradas através de descrição e análise de observações objetivas e diretas".

A escola em que ocorreu a pesquisa fica localizada na zona rural da cidade de Aracati e pertence ao ensino público do município. A instalação de ensino é composta por 8 salas, sala de diretoria, sala dos professores, sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE); entre outros compartimentos.

Para a coleta de dados dessa pesquisa foi utilizado um jogo chamado a Trilha COVID 19. A trilha formada por questionamentos referentes a trilha. Severino (2002, p.125) diz que os questionamentos são um “conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo”.

O questionário do jogo foi construído a partir de critérios indicados de Manzine (2003), cuidando para que a linguagem seja de fácil interpretação. O jogo que foi realizado com 25 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental séries finais.

A metodologia desenvolvida na sala de aula para a introdução do jogo começou com uma conversa com os alunos, verificando o que estes já tinham como conhecimento e em seguida introduziu-se as explicações.

A seguir as regras do jogo:

1. Escolha quem será o primeiro jogador;
2. O jogo deve seguir no sentido horário;

3. Cada jogador escolhe seu pião;
4. Cada jogador jogará o dado uma vez.
5. Os jogadores avançaram o número de casas conforme indicar o dado;
6. Os jogadores deverão estar atentos às indicações das casas do jogo, como: Volte uma casa, pergunta coringa;
7. Ganha o jogador que completar o percurso primeiro;

3.1 A Trilha da COVID 19

Neste tópico será apresentado o jogo: Trilha da COVID 19. A turma foi dividida em dois grupo A e B e cada grupo tinha um representante que jogava o dado que continha algumas descrição: Avance uma casa; Responda a pergunta; Passa a vez. O aluno obedecia o comando do dado, que ao sair perguntas o aluno tirava as dúvidas com o seu grupo e sem seguida era feita a intervenção de acordo com as respostas.

O tema, COVID 19, foi escolhido devido ao momento vivenciado pela sociedade. Dessa maneira o jogo buscou desenvolver um conhecimento sobre a doença de maneira lúdica de modo que os alunos participassem de maneira positiva, pois o assunto estudado está ligado com a vivência atual. O jogo Trilha da COVID 19 foi construído pensando em uma aula lúdica com o foco na aprendizagem e conscientização dos alunos.

O material utilizado para a confecção do jogo foi folhas de papel A4 e TNT e E.V.A. O jogo teve como objetivo uma proposta lúdica que desenvolva conhecimentos com temas importantes como a COVID 19, buscando uma atividade divertida para a sala de aula e que envolva o ensino de ciências.

Foram construídas sete cartas de perguntas e respostas. As perguntas foram: O que é COVID 19? Onde surgiu a COVID 19? Quais os cuidados devemos ter para a prevenção da COVID 19? Quais os sintomas da COVID 19? O que fazer ao sentir os sintomas da COVID 19? Qual a importância do isolamento social? Qual a importância do uso da máscara?

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

O objetivo dessa pesquisa foi o de demonstrar a importância do lúdico como um instrumento pedagógico de auxílio no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Ciências. Entretanto, faz-se necessário perceber que o jogo não pode ser visto apenas como brincadeira e, sim, um recurso que contribui para a aprendizagem de maneira significativa.

No decorrer da atividade lúdica verificou-se que os adolescentes tinham dúvidas referentes ao tema COVID 19, o jogo possibilitou de uma maneira lúdica a aprendizagem sobre o vírus, os sintomas, as medidas preventivas, e as fake news, questionando e conversando sobre como se deve agir mediante a esse vírus.

A participação dos alunos foi bastante significativa. Todos participaram, interagiram, questionaram, relataram experiências e brincaram. Foi um momento de descontração e de muita aprendizagem. Ressaltando que as intervenções eram realizadas quando necessárias. Apresentam-se uma sequência de imagens do dia da apresentação. A Figura 1 mostra a trilha do jogo Covid-19. A Figura 2 mostra o início do jogo, com a apresentação das regras para a turma. A Figura 3 mostra um aluno mostrando uma das perguntas. A Figura 4 mostra a interação dos demais alunos discutindo as questões referentes ao jogo. E, por fim, a Figura 5 mostra a turma reunida com a professora após a conclusão do jogo.

Figura 01: A trilha do jogo COVID 19.



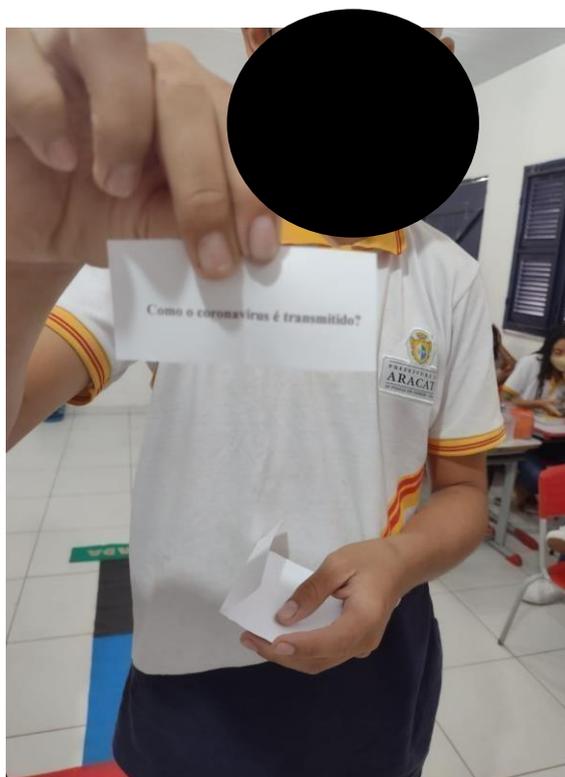
Fonte: Reprodução Própria

Figura 2: Apresentação do jogo e suas regras aos alunos.



Fonte: Reprodução Própria

Figura 3: Alunos selecionando as perguntas referentes ao jogo.



Fonte: Reprodução Própria

Figura 4: Participação dos demais alunos discutindo sobre as questões referentes ao jogo.



Fonte: Reprodução Própria

Figura 5: Alunos do 9º ano e professora de ciências após a conclusão do jogo.



Fonte: Reprodução Própria

A partir das imagens é possível perceber o envolvimento dos alunos e dinamicidade da atividade. Kishimoto (2001, p.83) diz que:“ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança”. Dessa maneira analisa-se as seguintes falas dos alunos após a atividade:

É muito divertido aprender com o jogo. As aulas se tornam mais legais (ALUNO 1)

As aulas são bem mais legais e aprendemos com mais facilidade (ALUNO 2)

Observando as falas dos alunos podemos aplicar o pensamento de Antunes (2001 apud FERNANDES, 2012, p. 19) quando afirma que:

(...) as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo.

Estimular o raciocínio e fazer com que os alunos se percebam como sujeitos significativos da aprendizagem é muito relevante e o lúdico proporciona que isso ocorra de maneira positiva. Mas o professor deve estimular os objetivos para que o jogo não seja realizado apenas como uma brincadeira, sem objetivos de desenvolvimento da aprendizagem.

Modesto e Rubio (2014, p.05) diz sobre a ludicidade “torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado”. Dessa maneira a criança faz uma relação entre diversão e a realidade, o que promove uma aprendizagem de maneira prazerosa.

Mediante a estes pensamentos questionou-se sobre o jogo trabalhado e os alunos se sentiram a vontade durante a aula, questionando, argumentando. Contribuindo para a sua aprendizagem.

Esse jogo foi bem legal. A gente pode aprender um pouco mais sobre o COVID19 de uma maneira mais relaxada. (ALUNA 3)

A trilha foi bem legal. A gente trocou ideias e também aprendemos de maneira bem divertida. (ALUNA 4)

De acordo com Pereira (2005) as atividades desenvolvidas a partir da ludicidade possibilitam o desenvolvimento dos desejos, sonhos, as alegrias e uma integração da sala de aula. Portanto, percebe-se que quando os alunos convivem com atividades lúdicas a aprendizagem ocorre de maneira natural por um caminho mais prazeroso e valorizando as competências.

Conclui-se, portanto que o jogo como atividade de desenvolvimento de aprendizagem satisfaz as expectativas criadas. A interação dos alunos ocorreu de maneira positiva, o que facilitou o processo de ensino. Percebe-se que os jogos tem uma forte influência no desenvolvimento interacional e na aprendizagem. A socialização ocorre de modo que os alunos se sentem a vontade para questionar e contribuir na aula.

E assim, Campos, Bortoloto e Felício (2008, p.4) contribuem com o pensamento: “o jogo didático constitui-se em um importante recurso para o professor ao desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender às características da adolescência”

5. CONCLUSÃO

Após a realização desta pesquisa, que teve como objetivo compreender a relação entre o ensino de ciências e a ludicidade na sala de aula, constatou-se que a ludicidade favorece o ensino e o aprendizado no meio escolar.

Foi verificado que a relação entre o ensino de ciências e a ludicidade é importante. O jogo a Trilha da COVID 19 trabalhou de maneira dinâmica um assunto que está presente na sociedade. Ao aplicá-lo, verificou-se que os alunos gostaram da maneira que foi apresentado o tema, principalmente usando o jogo, observando que as expectativas foram alcançadas durante a interação de toda a sala, havendo uma troca de conhecimentos bastante satisfatória.

Durante a realização da atividade, percebeu-se que os alunos tinham certas dúvidas e, após o jogo estas foram sanadas, contribuindo para que ao saírem da aula com um conhecimento, outras pessoas tenham acesso a essas informações em seu ambiente de socialização.

O conhecimento adquirido nas atividades lúdicas perpassam os muros escolares. Conclui-se, portanto que a ludicidade deve fazer parte do cenário escolar e que ao inserir as atividades lúdicas na sala de aula, o professor passa a ter mais uma ferramenta de ensino. Salienta-se que os livros e cadernos e lousas são primordiais no ensino, entretanto a busca por novas metodologias agregam ao ensino e ao sucesso da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

APAZ, Mirtes França [et al.]. **A relação entre o aprender e o brincar: uma perspectiva psicopedagógica.** 2012.

AZEVEDO, Rosa Oliveira Marins; NEVES, Cristiane. **O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental** -Revista ARETÉ – Revista Amazônica de Ensino de Ciências– N.3 – 2009.

BOÉSSIO, Cristina Pureza Duarte. **Práticas docentes com o ensino da língua espanhola nas séries iniciais.** Jaguarã, RS: Fundação Universidade Federal do Pampa, 2012.

BRASIL, Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 1998. (v. 1, 2 e 3).

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília: MEC/SEF, 1998. 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.

CORRÊA, Doris Maria Vicentin Braga; SILVA JUNIOR, Euclides Fontoura da. **Ciência vai à escola: o lúdico na educação em ciências.**

FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. **A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil.** Unoesc & Ciência – ACHS, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

FREITAS, Maristela Souza de; AGUIAR, Gersilei dePailino de. **Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental. Interdisciplinar:** Revista Eletrônica da Univar (2012) n.º 7p. 21 – 25.

KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo.** Campinas, SP: Autores Associados, 2007. MARINHO, Hermínia Regina Bugeste [et al.].

MESSEDER, Jorge Cardoso; RÔÇAS, Giselle. **O lúdico e o ensino de ciências: um relato de caso de uma licenciatura em química.** Revista Ciências & Ideias. nº1, Volume 1- Outubro/Março, 2009-2010.

MORAES, Roque. **Ciência para as séries iniciais e alfabetização.** Porto Alegre: Sagra:DC Luzzatto, 1995. NETO, Ernesto Rosa. Laboratório de matemática. In: Didática da Matemática.

OLIVEIRA, D.L. de. **Ciências nas salas de aula.** Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999. PEREIRA, Josiele Alves. **Introdução ao lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas EJA.** 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975. PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. **O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender.**

ROSITO, Berenice Alvares. **O ensino de ciências e a experimentação** In: MORAES, Roque (org.). **Construtivismo e ensino de Ciências: reflexões epistemológicas e metodológicas.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. SALLES, G. D.; KOVALICZN, R. A. **O mundo ciências no espaço da sala de aula: o ensino como um processo de aproximação.** In: NADAL, B. G. (Org). **Práticas pedagógicas nos anos iniciais.** Ponta Grossa, PR: UEPG, 2007.

SOARES, Max Castelhana et al. **O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar.**