



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS**  
**CAMPUS REALEZA**  
**CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS - LICENCIATURA**

**ANGÉLICA SCHMOLLER**

**O PAPEL DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS**

**REALEZA- PARANÁ**  
**2016**

**ANGÉLICA SCHMOLLER**

**O PAPEL DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS**

Trabalho de conclusão de curso de graduação  
apresentado como requisito para obtenção de  
grau de Licenciada em Ciências Biológicas da  
Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus  
Realeza - PR.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Maria Wirzbicki

**REALEZA- PARANÁ**

**2016**

## FICHA CATALOGRÁFICA

**ANGÉLICA SCHMOLLER**

**O PAPEL DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Ciências Biológicas da Universidade Federal da Fronteira sul.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Maria Wirzbicki

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:  
06/06/2016

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Sandra Maria Wirzbicki

---

Prof. Dr. Jackson I. M. Cacciamani

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Luciana Borowski Pietricoski

Dedico este trabalho aos meus pais Zenézio e Mara, que sempre me apoiaram nos meus estudos e em todas as fases da minha vida. As minhas irmãs por toda ajuda e carinho de sempre. As minhas sobrinhas lindas, que sempre me dão alegria e inspiração. A Meu amor Paulo, por tudo o que fez e faz por mim, foi meu alicerce que me ajudou muito nesta minha jornada.

Vocês são muito especiais para mim. Por isso essa vitória não é só minha, é nossa! Amo muito todos vocês!

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, pela vida, saúde e garra para essa conquista.

A minha querida orientadora Sandra, por todo tempo que disponibilizou para me orientar, por todo incentivo e apoio que me deu durante a realização de cada etapa, pois sem tua ajuda nada teria tido um início.

A banca do projeto de pesquisa que fizeram sugestões e aprovaram o projeto, o qual resultou na realização desse trabalho. A banca examinadora que fizeram contribuições que corroboraram para melhorar o resultado final desse trabalho.

Agradeço as professoras de Ciências das escolas estaduais de Realeza, as quais disponibilizam um tempo para responder o questionário, o qual foi parte fundamental para a realização desse trabalho.

A minha família por todo o apoio e compreensão que tiveram comigo, principalmente a meus pais Zenézio e Mara, pela educação que me deram e o incentivo de ir buscar sempre mais.

Ao meu Amor Paulo, por toda paciência, compreensão que teve comigo, por todo o carinho e amor sempre, e por me ajudar inúmeras vezes a achar soluções quando elas pareciam não existir.

As minhas colegas “do quarteto” que me ajudaram nesta caminhada por todos esses anos de Universidade, que me motivaram muitas vezes quando a vontade de desistir era maior, tenho um carinho e uma admiração enorme por vocês.

"Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem." Carlos Drummond de Andrade

## RESUMO

Na atualidade as mudanças de personalidade e comportamento humano estão presentes em todos os lugares, e devemos trabalhar isso no ambiente escolar. Conseqüentemente nossas aulas não podem mais ser planejadas e realizadas como antigamente, nosso público não é mais o mesmo. Neste trabalho as atividades lúdicas são tomadas como ferramentas para desenvolver a aprendizagem de forma mais significativa, divertida e prazerosa. Com esse intuito o presente trabalho teve por objetivo avaliar qual o papel das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Ciências, no Ensino Fundamental nas escolas urbanas do município de Realeza/Paraná, a concepção de ludicidade que os professores de Ciências possuem, bem como aspectos da formação acadêmica sobre o tema. A pesquisa foi de caráter qualitativo, utilizando-se de questionários para verificar quais atividades os professores utilizavam em sala de aula a fim de ressaltar a importância de trabalhar com o lúdico em sala de aula, não sendo somente um passatempo, mas sim um recurso que pode auxiliar a aprendizagem dos alunos e que os professores passem a utilizá-lo com mais frequência no ambiente escolar. Após análise e transcrição dos dados foi dividido em três categorias, as quais permitiram estabelecer discussões das informações coletadas. A análise dos dados e o diálogo com os teóricos trouxe a tona reflexões acerca da importância de uma educação que contemple metodologias diferenciadas, sendo as atividades lúdicas uma boa opção.

Palavras-chave: Atividades lúdicas. Ensino e aprendizagem. Ferramenta pedagógica. Formação lúdica.



## RESUMEN

En la actualidad son los cambios en la personalidad y el comportamiento humano presente en todas partes, y que deben trabajar en el entorno escolar. En consecuencia nuestras clases ya no pueden ser planificadas y llevadas a cabo como antes, nuestro público no es lo mismo. En este trabajo las actividades de juego son tomados como herramientas para desarrollar el aprendizaje sea más significativo, divertida y emocionante. Para ello, el presente estudio fue evaluar el papel de las actividades de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la disciplina de las ciencias en la enseñanza primaria en las escuelas urbanas en la ciudad de Imagen / Paraná, el concepto de la alegría que tienen los profesores de ciencias así como los aspectos de la educación académica sobre el tema. La investigación fue de tipo cualitativo, utilizando cuestionarios para ver qué actividades los profesores utilizan en el aula con el fin de hacer hincapié en la importancia de trabajar con la alegría en el aula, no es sólo un pasatiempo, sino un recurso que puede ayudar al aprendizaje de los estudiantes y profesores empiezan a utilizar con más frecuencia en el entorno escolar. Tras el análisis y la transcripción de los datos se dividió en tres categorías, lo que permitió establecer las discusiones de la información recogida. Análisis de los datos y el diálogo con el teórico llevado a reflejos de luz sobre la importancia de una educación que incluye diferentes metodologías, y las actividades de juego una buena opción.

Palabras clave: actividades de ocio. La enseñanza y el aprendizaje. herramienta pedagógica. la formación lúdica.

## LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Dados obtidos pelo questionário junto às Professoras de Ciências.....27

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	11
1.1 QUESTÕES DE ESTUDO-----	14
<b>1.2.1 Objetivo Geral</b> -----	15
<b>1.2.2 Objetivos específicos</b> -----	15
2 O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM .....	16
3 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES .....	20
4 ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	23
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	26
5.1 CATEGORIA I) CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE PELOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS E AS INFLUÊNCIAS DESSA PROPOSTA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM -----	28
5.2 CATEGORIA II) O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: CONTRIBUIÇÕES E LIMITAÇÕES NO ENSINO DE CIÊNCIAS -----	33
5.3 CATEGORIA III) A LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS-----	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	41
REFERÊNCIAS.....	43
APÊNDICE A.....	48

## 1 INTRODUÇÃO

Como em todos os lugares, o ambiente escolar sofre modificações constantes, fato esse causado principalmente pela mudança de personalidade e comportamento das pessoas, resultado das alterações nos valores sociais, da família e pelos avanços das tecnologias. Portanto, o planejamento das aulas tem que acompanhar essas mudanças, ser repensado constantemente e sempre que possível pensar na utilização de atividades que possibilitem a interação com o meio em que os estudantes estão inseridos, poisos mesmo não querem somente copiar, mas sim se movimentar, interagir e aprender de uma maneira prazerosa e significativa.

Nossos alunos estão cada vez mais próximos das informações, num mundo onde tudo está mais acessível a todos, desta forma há a perda da atenção dos mesmos com facilidade. Eles não se contentam com um básico sim como respostas, estão para, além disso, muitas vezes buscando respostas para suas dúvidas através da internet, para a qual basta um clique e tem-se a resposta em segundos. O que não quer dizer que o aluno tem mais conhecimentos, e que eles estejam aprendendo mais. Portanto as notícias, dados e as informações estão mais acessíveis, mas compreender e assimilar isso em aprendizagem na maioria das vezes não acontece.

Na disciplina de Ciências, não é diferente, pela diversidade de definições, conceitos e fenômenos que acontecem na natureza, ocorre muitas vezes que os alunos ficam perdidos por tanta informação. Deste modo quando a mesma for bem trabalhada na escola, auxilia os alunos a encontrar respostas para muitas questões e faz com que os mesmos permaneçam em um constante exercício cognitivo.

Quando o professor trabalha um conteúdo buscando interagir com ambiente ao seu redor, ele necessita que o aluno tenha raciocínio lógico, criatividade, atenção e que tenha interesse, isso faz com que haja o entendimento e associação dos temas abordados com o meio em que se está inserido. Assim, trabalhar os conteúdos de Ciências é dar oportunidade aos alunos entenderem o mundo e interpretar as ações e os fenômenos do cotidiano, e trabalhar com o lúdico pode

auxiliar no entendimento e assimilação dos conteúdos considerados mais difíceis, ainda mais se forem explorados somente de forma escrita e memorizada.

Se a aula não está atrativa os alunos irão se dispersar e não haverá mais a atenção dos mesmos, para Smith e Strick (2007) é o fraco alcance da atenção, o qual “a criança distrai-se com facilidade, perde rapidamente o interesse por novas atividades, pode saltar de uma atividade para outra e, freqüentemente, deixa projetos ou trabalhos inacabados” (p. 15). Isso acaba gerando um baixo rendimento escolar, sendo que o professor não consegue atingir os alunos com os conteúdos e os mesmos não aprende.

Segundo Balbino (2005), as experiências profissionais têm mostrado que a escola precisa ser mais prazerosa, onde o aluno tenha espaço para vivenciar o conteúdo, para viver o imaginário, o inesperado e descobrir o que existe além das salas de aula, do quadro, dos livros didáticos e dos termos científicos propostos pelas monótonas aulas de Ciências.

Através das atividades lúdicas possibilita-se a incorporação de valores, do desenvolvimento cultural, social, criativo e a assimilação de conhecimentos novos, bem como auxiliam na construção da autoestima e na obtenção da autonomia diante dos inúmeros desafios do cotidiano.

Para Ronca (1989)

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo (p.27).

Ainda, segundo esse mesmo autor, ao se trabalhar com atividades lúdicas as aulas se tornam uma “fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor, afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência” (RONCA, 1989, p. 27).

Por meio da ludicidade presente no espaço escolar, os alunos são estimulados a desenvolver sua criatividade e não somente repetir e decorar

conteúdos, os mesmo são instigados buscar o saber, o conhecimento e a participar nas atividades propostas (PINTO E TAVARES, 2010).

Na perspectiva de Kischimoto (1996) parte-se de que: “se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, jogos, brinquedos e brincadeiras” (p.22).

Ao serem trabalhadas no ambiente escolar, as atividades lúdicas contribuem significativamente no processo de ensino-aprendizagem, pois podem ser trabalhadas nas mais diversas disciplinas e com diferentes faixas etárias. No ensino de Ciências o uso dessas atividades é de grande importância, pois diferente das séries iniciais, a abordagem da disciplina é mais direcionada e aprofundada nas séries finais do Ensino Fundamental (EF), portanto o uso dessas atividades vai ajudar o aluno a assimilar os conteúdos que naturalmente são mais complexos que o dos anos iniciais.

Acredita-se que quando bem trabalhada, a educação lúdica auxilia na melhoria do ensino para o aluno, tanto em relação à qualidade, como na formação crítica e reflexiva, sobre os valores, éticos e morais, auxiliando no convívio das pessoas na sociedade. Pois o lúdico proporciona “um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade” (DALLABONA e MENDES, 2004, p. 107).

Nessa perspectiva, a escolha deste tema ocorreu pelos benefícios, que as atividades diferenciadas trazem para a aprendizagem do aluno, benefícios como: “assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades, socialização” (MALUFO, 2008, p.23). Através de diferentes estratégias, as atividades lúdicas proporcionam que todos aprendam de maneira igualitária, atingindo o maior número de alunos em relação à aprendizagem. Segundo Motta (2002), é de grande importância a discussão sobre métodos que desenvolvem uma educação de qualidade, para que os alunos desde os primórdios do ensino saibam desenvolver seus conhecimentos.

Esta temática foi definida a partir da realização de trabalhos, oficinas e dos estágios durante a graduação, os quais ressaltaram que é fundamental trabalhar com atividades e metodologias diversas, dentre as quais, as atividades lúdicas aos alunos, pois possuem uma relevante importância como ferramenta didática e multidisciplinar, podendo ser utilizada em todas as disciplinas e temáticas.

O Trabalho de Conclusão de Curso foi realizado com os professores das disciplinas de Ciências dos anos finais do EF das escolas urbanas do município de Realeza no estado do Paraná, com o intuito de analisar as utilizações de atividades lúdicas em sala de aula e a importância das mesmas, para o ensino e aprendizagem dos alunos. Assim, parte-se do problema de pesquisa: qual o papel das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem em Ciências?

## **1.1 QUESTÕES DE ESTUDO**

O lúdico é uma ferramenta didática muito interessante de se trabalhar nas escolas, tanto pelo seu baixo custo, quanto pela facilidade de aplicação, de aceitação da mesma pelos alunos e por não necessitar de um local específico, podendo ser realizado em todos os espaços escolares. Tendo em vista a possibilidade de realização de uma atividade lúdica, questionou-se se pode haver a utilização de jogos, brincadeiras, dinâmicas e outras atividades lúdicas em sala de aula.

De acordo com Longo (2012, p. 130) “torna-se fundamental investir na formação dos professores [...] capazes de compreender a necessidade de mudança, de criação, inovação e utilização de metodologias diferenciadas de ensino em sua prática pedagógica”, sendo os jogos, brincadeiras e dinâmicas ótimas opções para serem trabalhadas em salas de aulas, visando isso foi questionado qual a importância de trabalhar as atividades lúdicas no ambiente escolar.

Para Pinto e Tavares (2010, p. 231) “a ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir os conteúdos [...] fundamentados nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado”. Neste contexto os professores foram questionados como as

atividades lúdicas são trabalhadas em sala de aula? E se os mesmos tiveram alguma formação específica sobre o tema.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Compreender o papel das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de Ciências do Ensino Fundamental.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Estudar aspectos teóricos acerca do tema ludicidade;
- Identificar e analisar as atividades lúdicas utilizadas pelos professores;
- Incentivar o uso das atividades lúdicas pelos professores, ressaltando quanto à importância das mesmas para o desenvolvimento da criança;
- Verificar as potencialidades e limitações para um ensino de Ciências contemplando atividades lúdicas.



## 2 O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A palavra lúdico se origina do latim *ludus*, que está relacionado às brincadeiras, recreações, teatros, jogos de regras e as competições, os quais fazem parte da nossa base epistemológica desde a pré-história, verificando vestígios da ludicidade ligadas as questões de afetividade, cultura e lazer. Nos dias atuais esta prática é um tema que tem sido bastante pesquisado e vem conquistando espaço nos diferentes ambientes escolares (FREITAS E SALVI, 2007).

Sobre o termo lúdico, Cardoso (2008), define o significado como:

A etimologia do vocábulo lúdico, surge do latim *ludus* que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo lusório, embora venha sendo utilizado sem justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês *jeu*, do inglês *play* e do alemão *Spiel*. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo *ludo* e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade. (p.57)

No Brasil, a ludicidade está assegurada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, BRASIL, 1990), Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990, em seu Capítulo II sobre o “Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade”, Art. 16 que defende o direito à liberdade que consiste em brincar, praticar esportes e divertir-se.

A ludicidade possui uma importância significativa, porque ela é realizada como atividade que potencializa a aprendizagem e aumenta a interação dos alunos em sala de aula. Por meio das atividades lúdicas, os alunos adquirem várias experiências, sendo o lúdico o elo integrador entre a relação do sujeito com a realidade do cotidiano, tornando o ato de brincar uma experiência de satisfação e plenitude dotadas de significação social (CARDOSO, 2008).

Segundo Santos (1999), para a criança, “brincar é viver”, ela aprende com prazer, sendo algo do desenvolvimento humano, pois a ludicidade faz parte da vida das crianças, por meio dos jogos e brincadeiras, pois é um exercício de ação natural que envolve infinitas capacidades e habilidades e a inclusão dessas atividades no espaço escolar ajuda no desenvolvimento educacional do aluno.

De acordo com Vargas e Zavelinski (2011, p.16) “O ato de brincar e jogar resulta na manifestação de sentimentos e emoções, permitindo assim o

desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social”, auxiliando a criança a interagir com o meio em que está inserida aprendendo a se relacionar, a refletir, e assimilar os conteúdos do cotidiano.

O brincar pode ser compreendido como um mediador no processo de ensino e aprendizagem, pois o brincar melhora a dinâmica em sala de aula e fortalece a relação entre quem ensina e quem aprende. Para Pimentel (2008, p. 117), “o exercício da ludicidade vai além do desenvolvimento real porque nela se instaura um campo de aprendizagem propício à formação de imagens, à conduta auto-regulada, à criação de soluções e avanços nos processos de significação”, ajudando assim a melhorar a compreensão e facilitando nos desenvolvimentos dos trabalhos propostos tanto dentro como fora do ambiente escolar.

Em relação às atividades lúdicas, Luckesi (2005) define como aquela que propicia uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e que tenha a entrega total para essa vivência. Esse mesmo autor ainda aborda que:

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (LUCKESI, 2000, p.21)

As atividades lúdicas não podem ser vistas e limitadas somente em jogos ou brincadeiras, pois elas englobam toda a atividade que propicia um momento de integração e de prazer. Segundo Silva e Mota (2011), as atividades lúdicas têm por objetivos proporcionar aos alunos diversão e aprender ao mesmo tempo, e também desenvolver habilidades motoras, melhorar a atenção, os movimentos e a coordenação.

De acordo com Negrine:

(...) as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis,

sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p. 19).

A ludicidade em sala de aula pode ser trabalhada com uma brincadeira, um jogo ou qualquer atividade que vise proporcionar interação. Contudo, mais importante do que qual atividade será utilizada é pensar na forma como ela será “dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável” (MALUF, 2008, p.21).

O professor pode trabalhar com diversas ferramentas lúdicas em sala de aula, sendo as principais atividades lúdicas mais utilizadas: os jogos e as brincadeiras. Para Silva e Mota (2011) o jogo é uma atividade lúdica que tem um grande valor na educação, ao utilizarmos dele no ambiente escolar, o jogo traz inúmeros benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, pois é algo natural da criança tornando - o assim uma forma de motivar a criança.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativos a medida que:

(...) a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (p. 156).

Ao se referir aos jogos, Teixeira (1995) fala da grande importância dos mesmos como ferramenta didática, mostrando que é bem mais do que somente um passatempo, mas sim um elemento primordial para o processo de ensino-aprendizagem. Por isso deve ser objeto de reflexões de todos os professores que tem o objetivo de incentivar e motivar seus alunos ao aprendizado.

Os jogos ajudam a facilitar a relação professor-aluno, bem como a dos próprios alunos, tornando a sala de aula um ambiente de interações, lembrando sempre que as atividades que o professor pretende realizar tem que ter o intuito de cooperação e que todos interajam (CARVALHO 2010).

Por meio das brincadeiras são realizadas atividades que façam sentido à criança de uma forma organizada, que ajudem no desenvolvimento intelectual,

melhorando o raciocínio e memorização dos conteúdos trabalhados (PIMENTEL, 2008).

Assim, compreende-se que as brincadeiras e jogos ajudam na socialização das pessoas sejam crianças ou adultos, promovem a interação, ajudam no desenvolvimento da identidade, revelam a visão de mundo que possuem e ajudam na superação dos medos, vergonha, timidez e inibição. Para Carvalho (2010) ao se inserir os jogos e brincadeiras na sala de aula ambos contribuem em muitos aspectos para a aprendizagem, ampliando a construção do conhecimento, mostrando que o lúdico pode ser uma ótima ferramenta para o ensino-aprendizagem, pois oportuniza à criança possibilidades de investigar, experimentar, explorar os fatos e obter o conhecimento.

De acordo com esse mesmo autor, o lúdico auxilia no desenvolvimento do comportamento social dos alunos, por isso os professores devem ter muito cuidado ao trabalhar com os jogos nas aulas, sempre tendo um objetivo bem definido e que ao realizar essa atividade tornem a sala de aula um ambiente agradável e sadio, sem brigas, competições e rivalidades. Por estas razões os professores devem buscar maneiras que façam com que os alunos tenham interesse de aprender e que a sala de aula seja um local agradável de estar, com respeito, com regras e com limites, algo tão carente neste espaço nos tempos atuais.

A ludicidade está presente em todas as fases da vida, por isso não podemos ver somente como uma forma de diversão, mas principalmente como forma de aprender. Assim, proporcionando um desenvolvimento pessoal que ligado a aspectos sociais e culturais, ajudam na melhora da saúde física e mental, auxiliando na construção de conhecimentos (IAVORSKI e JUNIOR, 2008).

Diante dessa importância da utilização do lúdico em sala de aula devemos também pensar em uma formação de professores que contemple essa problemática, pois, será o professor o mediador dessas atividades.

### 3 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Atualmente a formação de professores voltada a trabalhar com as atividades lúdicas em sala de aula tem sido uma problemática necessária de ser considerada nos espaços formativos. Há diversas discussões em torno da utilização do lúdico nas escolas, pois proporcionam às crianças momentos de interação, socialização e aprendizagem.

A educação lúdica contribui na formação da criança e do adolescente, possibilitando assim, que a criança cresça de uma maneira mais sadia, tornando-se uma prática democrática, pois ocorre a participação de todos de uma forma espontânea e criativa, proporcionando a interação do ambiente escolar e a sociedade (CASTRO, 2005).

De acordo com Balbino (2005) é necessário

(...) oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com sua visão de mundo. 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 (p. 02).

Ao se utilizar de diversas ferramentas o professor alcançará seu objetivo final que é a aprendizagem, a qual para COELHO (2002) é o resultado da estimulação do meio em que está inserido sobre o indivíduo, mediante uma situação problema, que faz com que haja a mudança de comportamento em função da experiência. Portanto temos que buscar metodologias diferenciadas para alcançarmos os objetivos propostos em sala.

Por esta razão os professores não podem ficar somente presos ao quadro e livros, mas ir além, buscar recursos que instiguem o aluno a querer aprender, que interajam com o meio em que vivem, sendo assim as atividades lúdicas uma ótima opção, pois o aluno aprende de maneira prazerosa. O lúdico pode ser usado como um promotor da aprendizagem nas aulas de Ciências, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico.

Matos (2013) defende que temos que repensar a formação dos professores, e, uma das alternativas para melhorar é incluir nos “cursos de formação uma base e

uma estrutura curricular: a formação lúdica”, pois “quanto mais o educador vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, trabalhando com a criança de forma que estimule a construção do conhecimento” (p. 139).

Ao ser utilizado o lúdico na formação docente, permite-se que o professor tenha um convívio com a diversão e a alegria que o brincar e as brincadeiras proporcionam, formando um profissional bem qualificado e com uma boa experiência lúdica melhorando assim a qualidade da educação.

Para Santos e Cruz (2002), a educação lúdica deve possibilitar ao professor conhecer-se como pessoa, saber de suas limitações e possibilidades e ter a noção sobre a importância que a ludicidade tem para a vida das pessoas. Por meio da utilização do lúdico em sala, o professor consegue interagir com o aluno de uma maneira mais divertida, conseguindo melhores resultados na aprendizagem.

De acordo com esse mesmo autor,

(...) o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS E CRUZ, 2002, p.12).

Por isso uma formação de professores de forma lúdica, possibilita valorizar o mesmo a ser criativo, permite que a afetividade faça parte do ambiente da sala de aula, pois ao vivenciar a ludicidade os professores conseguirão trabalhar de uma maneira que traga mais entusiasmo para as crianças (SANTOS, 1997). Esse mesmo autor ainda fala que o ato de ensinar não é disponibilizar apenas uma direção para os alunos, mas sim fazer com que a criança veja ao seu redor, reflita e dentre outras direções escolha a que mais se adeque aos seus desejos e suas percepções de mundo.

A formação lúdica possibilita ao professor a oportunidade de conhecer-se como profissional, bem com analisar suas dificuldades e limitações, diminuindo o receio de usar o lúdico em sala de aula (RAU et al, 2005). Ao se utilizar do lúdico o professor poderá associar mais a teoria com a prática, pois segundo Almeida:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificadora da sociedade (2003, p.32).

De acordo com Fortuna, (2000, p. 9) “a sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos do aluno”, por isso é importante que o educador se utilize dessa ferramenta didática, a qual proporciona para o aluno um ganho na aprendizagem, pois se torna um ambiente em que o aluno queira estar.

Para realizar uma aula lúdica não é necessário utilizar-se sempre de jogo para ensinar os conteúdos, mas trabalhar com atividades que possuam características do brincar, pois assim o professor ao planejar suas aulas irá refletir e pensar na melhor maneira de alcançar seus objetivos.

Entendendo o ganho que os alunos têm na questão da aprendizagem, trabalhar com o lúdico no ambiente escolar é muito proveitoso, por isso essa pesquisa se realizou com os professores de ciências seguindo as metodologias citadas nos aspectos metodológicos.

## 4 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para a realização desse trabalho se utilizou de algumas metodologias para conseguir alcançar dos objetivos propostos, buscando com esses métodos compreender de que forma o lúdico era visto e trabalhado pelos professores de Ciências.

Segundo Marconi e Lakatos (2003, p.83) “método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objeto-conhecimento válido e verdadeiro”, e também trata do percurso a ser seguido, mostrando os erros e acertos auxiliando a obter os objetivos propostos.

A pesquisa foi de caráter qualitativo. A pesquisa qualitativa compreende como:

[...] menos formal do que a análise quantitativa, pois nesta última seus passos podem ser definidos de maneira relativamente simples. A análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação. Pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório (GIL, 2002, p. 133).

O primeiro contato com os campos de pesquisa foi realizado com a direção das escolas, por meio de uma visita na escola, solicitando o consentimento para realização desta pesquisa (Termo de Ciência). Em conversa informal com os professores na escola, foi apresentado o projeto de pesquisa, bem como solicitado o apoio dos professores da disciplina de Ciências para o seu desenvolvimento, numa parceria a ser construída.

O projeto foi enviado para o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Fronteira Sul (CEP/UFFS), e somente após aprovação se iniciou o contato com os professores de Ciências e posteriormente o desenvolvimento dos questionários. Participaram da pesquisa professores da disciplina de Ciências, do Ensino Fundamental, das escolas urbanas do município de Realeza/PR.

A pesquisa foi desenvolvida através de um questionário, que segundo Amaro et al, (2004, p. 03), “é um instrumento de investigação que visa recolher



informações baseando-se, geralmente, na inquirição de um grupo representativo da população em estudo”.

Chaer et. al. (2011) afirmam que “nas questões de cunho empírico, é o questionário uma técnica que servirá para coletar as informações da realidade, tanto do empreendimento quanto do mercado que o cerca, e que serão basilares na construção do TCC” (p. 260). Segundo esse mesmo autor o uso de questionário apresenta alguns pontos positivos como: o baixo custo em sua elaboração e aplicação, uma melhor condução na pesquisa e a escolha das questões. Ainda afirmam que

(...) já foi dito que a pergunta é até mais importante que a resposta. Tendo isto em mente, deve-se voltar especial atenção à construção das perguntas que comporão o questionário, pois é delas que se conseguirá, ou não, obter os corretos dados para a confecção do TCC (CHAERET. et. al, 2011, p. 261).

Contendo perguntas de resposta aberta permitem ao entrevistado construir a resposta com as suas próprias palavras, permitindo deste modo a liberdade de expressão. As questões de resposta fechada são aquelas nas quais o entrevistado apenas seleciona a opção dentre as apresentadas, que mais se adequa à sua opinião, nesta pesquisa optou-se pelo desenvolvimento de questionário misto (APÊNDICE A).

Para Manzato e Santos (2012) as questões abertas são importantes, pois não restringem as respostas dos entrevistados, e as questões fechadas fornecem dados mais rápidos de serem interpretados. Ressaltam ainda que “as vantagens de um ou outro tipo de questão dependem das propostas do estudo e da necessidade de análise” (p.11). Foi aplicado um questionário com perguntas abertas e fechadas que abordaram questões-chaves desse projeto de pesquisa.

As perguntas abertas e fechadas da pesquisa foram analisadas por meio da Análise Textual Discursiva (ATD). Para Moraes (2003) a ATD:

[...] pode ser compreendida como um processo auto-organizado de construção de compreensão em que novos entendimentos emergem de uma seqüência recursiva de três componentes: desconstrução dos textos do corpus, a unitarização; estabelecimento de relações entre os elementos unitários, a categorização; o captar do novo emergente em que a nova compreensão é comunicada e validada. (p. 192).

Esse mesmo autor divide a ATD em três fases: a unitarização, a categorização e os metatextos. Sendo que as duas primeiras fases constituem etapas nas quais novas compreensões possam ser produzidas. Na última fase faz-se o estudo nos materiais de análise resultantes das duas fases anteriores possibilitando uma compreensão renovada do todo.

Os questionários foram desenvolvidos junto a cinco professores da disciplina de Ciências, nas duas escolas do município de Realeza - PR, o mesmo é composto por dezoito (18) questões relacionadas à ludicidade/escola e a ludicidade/formação dos professores. As perguntas foram elaboradas com intuito de analisar a presença do lúdico nas aulas e na formação dos professores.

As professoras serão mencionadas na análise da seguinte maneira: professora de Ciências 1 (PC1), professora de Ciências 2 (PC2), professora de Ciências 3 (PC3), professora de Ciências 4 (PC4), professora de Ciências 5 (PC5), para manter em sigilo e anonimato os dados das participantes.

## 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após o desenvolvimento do questionário, foi possível constatar que os professores entrevistados são todos do gênero feminino, com faixa etária que varia dos 40 aos 55 anos. Estas professoras trabalham somente em escolas públicas do município, possuem de 15 a 32 anos de tempo de atuação docente. A formação na sua maioria é em Ciências com alguma outra especialização/habilitação em áreas como Matemática e Biologia.

Das professoras entrevistadas, três professoras foram da Escola Estadual Dom Carlos Eduardo - Ensino Fundamental e duas do Colégio Estadual João Paulo II - Ensino Fundamental e Médio.

A partir da transcrição das respostas das professoras ao questionário organizou-se a Tabela 1 a partir das palavras (descritores) relacionadas às atividades lúdicas. Estes descritores foram agrupados em unidades de análise, as quais possibilitaram e orientaram a construção das categorias de análise.

DESCRITORES	Unidades de análise	Números de ocorrências				
		PC 1	PC 2	PC 3	PC 4	PC 5
Brincadeira, Brincando, Trilha, Musica, Parodia, Poesia.	Brincadeira	3	3	1	2	1
Jogo, Jogos Da Internet, Jogos Online, Bingos, Regras.	Jogos no ensino	3	3	4	2	
Recorte, Colagem, Atividade, Caça Palavra, Cruzadinhas, Viagem.	Atividade	3	8	1		
Prazerosa, Prazer, Divertida, Livre, Espontânea, Sentimento.	Sentimentos	3	4	2	3	
Aprendizagem, Aprender, Aprendendo, Aprendizado.	Aprendizagem	2	5	3	5	2
Fixação, Fixar, Avaliar, Recuperar, Introdução, Iniciar, Revisar.	Uso do lúdico	1	4	4	2	2
Conhecimento, Conhecimento Científico, Saberes, Descobertas, Busquem Repostas, Construções Do Conhecimento, Autoconhecimento.	Conhecimento	5		4	6	
Desafiados, Desafios, Dificuldade, Difícil, Seriedade, Deficiência, Inclusão, Objetivos, Inovar, Ousar, Adaptar, Incrementar,	Desafios da utilização do lúdico.	4	4	5	2	4

Direcionamento / Direciona.						
Senso Crítico, Investigativo, Pensar Criticamente, Pensamento, Conscientizar, Consciência, Desenvolvimento, Oportunidade, Interagir/ Interação, Relacionamento, Relação.	Desenvolvimento	4	1	6	1	1
Motivação, Motiva, Motivados, Autoestima, Segurança, Imaginação, Criatividade, Transformação, Liderança, Personalidade, Social, Emocional, Intelectual, Experimentar, Estimular, Estimulo, Respeitar, Incentiva, Expressar.	Benefícios do lúdico	9	2	7	4	3

Tabela 1: Dados obtidos pelo questionário junto às Professoras de Ciências

As categorias construídas permitem estabelecer discussões com os dados de análise e foram identificadas por: I) Concepções de ludicidade pelos professores de ciências e as influências dessa proposta nos processos de ensino e aprendizagem; II) O lúdico no processo de ensino e aprendizagem: contribuições e limitações no ensino de ciências; III) A ludicidade e a formação dos professores de ciências.

### 5.1 CATEGORIA I) CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE PELOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS E AS INFLUÊNCIAS DESSA PROPOSTA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Após transcrição e análise dos dados, pode-se ter noção das concepções que as professoras entrevistadas possuem sobre o conceito de ludicidade. Quando questionadas sobre qual o significado de ludicidade PC2 fez a seguinte afirmação:

*Considero como lúdicas as atividades que propiciam a vivência plena do aqui-agora, integrando ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades pode ser uma brincadeira, um jogo, um trabalho de recorte e colagem, uma cruzadinha, um caça-palavras. Mais importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como será orientada, experienciada e o porquê de estar sendo realizada.*

A ludicidade tem o intuito de desenvolver o conhecimento, a criatividade através de atividades que proporcionem o bem-estar para si mesmo e que faça a interação com o outro, tornando o ambiente um local onde a coletividade e o trabalho em grupo esteja presente.

D'Ávila (2007, p.27), ressalta que a ludicidade significa “o que se vivencia de forma plena em cada momento”. Ela ainda afirma que “[...] o ensino lúdico, significa ensinar um dado objeto de conhecimento na dança da dialética entre focalização a ampliação do olhar”. Luckesi (2005) fala sobre a ludicidade como a plenitude de experiência interna em conformidade com cada fase da vida, portanto ser um educador lúdico é ser capaz de fazer o que se tem que fazer com alegria e inteireza.

De acordo com esse mesmo autor, o conceito de ludicidade vai além da ideia de lazer. Segundo ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito. (LUCKESI, 2005, p. 6)

Isso também vem relatado na fala de PC3 que para ela a *“Ludicidade não se restringe aos jogos e brincadeiras, incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, e que dela resultam momentos de autoconhecimento e criatividade, transformação e liderança”*. A fala de PC3 é corroborada por Pereira e Ribeiro (2015), na perspectiva de não ver o lúdico somente como jogos didáticos, mas sim como vários outros recursos, atividades essas que proporcionam aprendizado de forma mais dinâmica.

De encontro com essas ideias, vem à fala de PC1 que afirma que ludicidade *“É qualquer atividade que proporciona conhecimento de forma prazerosa e divertida”*, bem como a de PC4 *“É o que causa prazer (estímulo) nas pessoas que estão envolvidas no processo; Aprender Brincando”*. Por isso não devemos entender a ludicidade somente com os jogos e as brincadeiras, mas sim várias outras formas de se trabalhar em sala de uma forma mais espontânea que traga a aprendizagem e que todo esse processo gere como resultado o prazer, a alegria e o divertimento tanto para o professor como para os alunos.

Pois um ensino lúdico segundo D’Ávila (2006) é quando trabalhamos com conteúdo, e didáticas diferentes e criativas, o qual se transforma em ensinar e aprender. Portanto para que o professor desenvolva uma aula lúdica é preciso que ele vivencie essa prática para que seja algo natural na sala de aula e não algo imposto, que seja maleável, e que se adapte aos momentos e conteúdos propostos. Que tenha objetivos e que sempre tome os cuidados para que não seja somente um momento de diversão, mas sim que seja conciliado ao aprendizado. Assim, não será um passatempo, recreação ou uma forma de ocupar a turma, mas sim que os alunos e o professor aprendam em todos esses momentos.

Ao serem questionadas sobre o uso de atividades lúdicas que estimulam o desenvolvimento dos alunos durante as aulas, todas as PCs responderam que se utilizam do lúdico em sala.

A PC1 mencionou que em suas aulas desenvolve as seguintes atividades como ferramentas lúdicas: “*brincadeiras, jogos, bingos, música, cruzadinhas, trilhas, etc.*”, pois essas atividades diferenciadas trazem aos alunos bons sentimentos ajudando a instigar a busca pelo conhecimento.

O professor ao trabalhar com diferentes modalidades didáticas da a oportunidade do alunos aprender de varias formas e uma boas alternativas para essas metodologias diferenciadas são as atividades lúdicas, que ajudam a desenvolver na criança o desejo de aprender. Já que os alunos muitas vezes não têm afinidade com algumas disciplinas e por isso não se interessam por elas, há a necessidade de trabalhar com atividades lúdicas na escola, para tentar quebrar as barreiras do ensino tradicional, que ainda distanciam o ensinar do professor e o aprender do aluno. Conforme Cardoso (2013), para que uma aula seja lúdica é indispensável a presença do prazer, da alegria, da criatividade, da sensibilidade, que não haja nenhuma forma de constrangimento e que proporcione bem-estar de todos.

A partir da resposta de PC2, pode-se compreender que ela utiliza várias ferramentas que considera como lúdicas, as quais são relatadas em sua resposta:

*Jogos da internet, caça - palavras, cruzadinhas, recorte e colagem, poesia, paródia, passeios ao meio - ambiente para estudo, viagem de estudos como para Ametista do Sul (rochas), laboratórios de Universidade, Zoológicos, planetários, observações no próprio laboratório da escola, horta escolar, etc.*

Diante dessa lista de atividades no ensino de Ciências, compreende-se que quanto mais recursos o professor utilizar em sala, maiores são as possibilidades de benefícios e retorno por parte dos alunos. Tendo em vista que os alunos reagem de forma diferente, nem todos aprendem somente com uma aula expositiva ou com um jogo didático, há alunos que precisam de outros estímulos e experiências para prestar atenção, contextualizar, significar e aprender.

Ao relacionar o lúdico com a aprendizagem Pinto e Tavares (2010) fazem a seguinte afirmação:



[...] lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgata experiências pessoais, valores, conceitos, busca soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (p.233).

Quando questionada em qual momento o lúdico é trabalhado em sala de aula PC1 respondeu que: *“Nas mais variadas situações de aprendizagem, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico”*. Isso demonstra como as atividades lúdicas são maleáveis e podem ser usadas nas mais diversas situações de ensino.

Isto vem de encontro com a fala de PC2 que faz a utilização das atividades lúdicas: *“Antes, durante ou depois dos conteúdos trabalhados. Como forma de avaliar, recuperar, fixar conteúdos”*. Já PC3 afirma que trabalha com o lúdico em momentos distintos: *“Para introdução de um conteúdo ou para fixação do mesmo, depende bastante do conteúdo a ser trabalhado”*. Podemos aqui analisar as diversas maneiras que as professoras trabalham com o lúdico, notando que PC1 e PC2, trabalham com essas atividades durante a maior parte da aula, já PC3 fica restrita a alguns momentos marcados da aula, parece não acreditar na ludicidade como uma possibilidade de desenvolvimento dos conteúdos. Assim como PC4 que faz uso somente *“Para fixação de conteúdos trabalhados”*.

Concordo com a visão de Pinto e Tavares (2010) em que o lúdico pode ser trabalhado nos diversos conteúdos como uma maneira de “apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado” (p 233).

Assim, o lúdico não fica restrito a uma única forma de ser trabalhado, ele pode estar presente em todos os momentos da aula. É importante estar atento para não reduzir essa possibilidade somente a um jogo ou uma brincadeira durante a aula, e ainda, considerar que isso seja a forma lúdica de ensinar. Desenvolver a

ludicidade em sala de aula vai, além disso, de forma que todos vivenciem cada momento da aula ludicamente.

## 5.2 CATEGORIA II) O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: CONTRIBUIÇÕES E LIMITAÇÕES NO ENSINO DE CIÊNCIAS

As atividades lúdicas possuem diversos benefícios, principalmente por ajudar no processo de ensino-aprendizagem, neste intuito questionou-se as professoras sobre as contribuições que o lúdico tem na aprendizagem. Respondendo a esse questionamento PC5 afirma que os alunos ao serem inseridos em atividades lúdicas em sala *“aprendem de forma mais fácil e os que têm dificuldade em registrar por escrito acabam realizando um bom trabalho, considerando que pode apresentar de outra forma que não seja uma avaliação escrita ou oral”*. Pois como PC5 coloca, o lúdico auxilia na participação daqueles alunos que não se identificam com aulas tradicionais, trazendo os mesmos a participar das atividades propostas.

As professoras também relatam sobre como o lúdico auxilia no ensino do aluno que possui alguma dificuldade de aprendizagem:

*Certos alunos apresentam comprometimentos com o aprender, ou seja, não importa como o conteúdo é passado ele irá aprender, mas, existem casos que com o uso do lúdico haverá um despertar para o aprender, pois será uma maneira do aluno expressar livre, solidariamente, espontaneamente sua criatividade enquanto que em alguns casos nada resolverá. No último caso, às vezes, são alunos que trazem problemas externos que afetam demais sua aprendizagem (PC2).*

Notamos aqui como o lúdico é uma possibilidade muito interessante para trabalhar com a inclusão. Concordando com essas afirmações Santos et al (2012) ressalta o quanto a ludicidade contribui de forma positiva para que haja a superação das dificuldades apresentadas pelos alunos. Afirma ainda que *“os jogos e as brincadeiras são excelentes recursos didáticos em uma educação inclusiva”* (p. 79).

Nesta mesma vertente, Pinto e Tavares (2010), trabalham com a ideia de que:

(...) as atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá (p.233).

De acordo com essa compreensão, o aluno é instigado a ir em busca de conhecimentos e passa a não ser mais um mero receptor de informações, é incentivado à vontade e a curiosidade de buscar a aprendizagem, tanto para aquele aluno com alguma dificuldade ou não. Conforme afirma Cunha “a riqueza da situação lúdica é a melhor oportunidade para se atender às necessidades especiais (2000, p.29).”.

Segundo PC3 em uma de suas falas,

*O conhecimento não resulta exclusivamente do experimentar, o lúdico por si só não permite a aprendizagem e o desenvolvimento, mas é o grande impulso para o aprender, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional do aluno.*

Por isso deve-se ter o cuidado em desenvolver uma atividade lúdica, essa pode estar interligada com os conteúdos, com a aprendizagem, mas também com o perfil do aluno. O professor deve ter um conhecimento vasto a respeito do desenvolvimento humano, tomando sempre a consciência de analisar a faixa etária e quais as necessidades dos alunos, para assim decidir quais materiais são mais adequados, sempre tendo em vista estimular a criatividade dos educandos (SANTOS et al, 2012).

Ao encontro dessa concepção Kishimoto (1997) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (p. 36).

O professor então assume um papel de mediador nesta metodologia, pois ao fazer parte da brincadeira e estar presente no meio lúdico, ele faz a mediação entre os valores e a cultura da sociedade e possibilita assim uma aprendizagem de maneira criativa e social.

Ao ser indagada se a aplicação das atividades lúdicas contribui para o processo de ensino-aprendizagem e estimula o desenvolvimento de diversas habilidades nos alunos, PC1 afirma que *“Fortalecem a autoestima e a segurança, além da interação, imaginação, criatividade”*. Pois a ludicidade no ambiente escolar está relacionada com a possibilidade de a criança analisar a situação, sentir-se determinada e autoconfiante, tomar uma posição da situação para a obtenção do conhecimento (ALVES E MOTA, 2011).

Conforme PC1, *“As atividades lúdicas despertam o senso crítico, investigativo e a criatividade no processo ensino aprendizagem”*. Estas atividades requerem a utilização do imaginário da criança, a qual está construindo seus mundos e sonhos. Estimulando a sua capacidade de criar e reinventar, fazendo com que participe do processo de desenvolvimento, instigando a criatividade e fortalecendo os fatores cognitivos (AZEVEDO E CARDOSO, 2013).

Para PC5, as atividades lúdicas contribuem, pois, *“através da “brincadeira” respeitamos a forma de aprender de cada um, a individualidade dos nossos alunos”*. Através das brincadeiras, brinquedos, os alunos aprendem a se relacionar em grupo, aprender e respeitar as regras, cooperar e esperar sua vez e a do outro de participar e de conviver sem o espírito de competição, o que contribui para uma formação social e cidadã. Santos (2010) defende que a *“metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo importante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão”* (p. 07).

O lúdico promove no aluno o sentimento de investigador, como representado na fala de PC1: *“Fazem com que os alunos sejam desafiados e busquem respostas para determinadas situações”* e PC4: *“Contribui positivamente para a construção do conhecimento do aluno. O desafio faz com que os alunos busquem respostas para o problema”*. Ambas as afirmações mostram que o lúdico não passa o conhecimento pronto, mas faz com que desperte no aluno a vontade de ir em busca do conhecimento.

Portanto o professor deve instigar “o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, [...] o mais próximo possível da sua realidade” (ROLOFF, 2010, p.6). Pois sendo mais relacionado com o seu dia a dia facilita que o aluno identifique os problemas e consiga resolvê-lo.

Sobre essas contribuições PC3 relata que *“O lúdico abre novos horizontes, promove a aprendizagem do aluno, mas desde que o educador direcione toda a atividade”*. Conforme Santos (2010), as atividades lúdicas auxiliam a aprendizagem, pois fazem com que as crianças tenham desenvolvimento cultural, social, ajudam a se conhecer como pessoas, a conviver com os outros alunos e professores, bem como ajuda o mesmo a se comunicar, a se expressar e em obter o conhecimento.

PC5 fala que é importante trabalhar com o lúdico, pois faz com que os alunos *“estabeleçam relações (alunos e respeitem limites)”*, pois ao brincar, o aluno entra em contato com o outro, vivendo momentos que propicia relações de trocas afetivas e de experiências, faz com que o aluno aprenda a obedecer às regras, saber ganhar e perder, analisar as situações propostas, traz outras inúmeras experiências, que vão ajudar no amadurecimento, para saber lidar com as situações da vida adulta (SANTOS, 2006).

Ao relacionar a importância da utilização do lúdico em sala de aula PC4 argumenta que é relevante a utilização, pois os alunos *“se sentem motivados e aprendem de forma prazerosa.”* As atividades lúdicas proporcionam um ambiente de entusiasmo, sendo esse um aspecto que faz com que o aluno tenha um envolvimento emocional, tornando o lúdico uma grande ferramenta motivadora, que

é capaz de criar no aluno um estado de satisfação e alegria (PINTO, TAVARES, 2010).

No decorrer do questionário, foi questionado se as professoras tinham alguma dificuldade ou limitação em trabalhar com o lúdico em sala, nesta perspectiva PC2 afirma que *“Sim, pois o aluno, às vezes não leva com seriedade a atividade, então, cabe ao professor direcioná-la para a elaboração de conclusões consistentes”*. Bem como os relatos de PC3: *“a dificuldade com o número de alunos (35 a 40)”* também presente na fala de PC4 *“a sala é pequena e os alunos numerosos”*. Por isso o professor deve estar bem preparado para trabalhar o conteúdo com uma didática diferente, que muitas vezes o aluno não está acostumado, podendo ter uma reação diferente da esperada.

O papel do professor vai além das informações, ele irá orientar para a construção da identidade pessoal de cada aluno, contribuindo diretamente com a sociedade, e a ludicidade, serve como um bom recurso para auxiliar o professor a alcançar seus objetivos de conteúdo e do desenvolvimento de cidadão de cada criança (SANTOS, 2006).

A ludicidade é uma ótima opção para ser trabalhada em sala de aula, mas nada adianta ser algo bom e gratificante para o professor se não é bem aceito pelos alunos. No questionário continha uma questão relacionada sobre a reação dos alunos ao trazer o lúdico para as aulas, e a maioria das entrevistadas relataram que é bem aceita pelos alunos que a *“aula fica mais leve”* (PC1), que *“eles gostam, pois é uma atividade diferente vivida em sala de aula”* (PC3) e que os *“alunos reagem bem e aprendem divertindo-se, pois, o desafio estimula a criatividade”* (PC4).

Mas PC5 alerta os alunos *“gostam, mas precisamos nos adaptar”*, Santos (2006) afirma que *“a inclusão do lúdico na educação [...] deve ser organizada com objetivos, meios e fins a serem alcançados”* (p. 31), para que os conteúdos tenham sentido e que o lúdico se torne uma ferramenta para ajudar a somar no processo de aprendizagem.

Pois como afirma PC1 *“A cada dia precisamos inovar e ousar para permitir que o aluno construa seus saberes, possibilitando a criatividade, o relacionamento e*

*o pensar criticamente no que faz*”. Diante disso não podemos nos acomodar, numa mesma metodologia para ensinar nas aulas, mas sim diversifica e se utilizar de diversos recursos para que todos os alunos sejam contemplados.

### 5.3 CATEGORIA III) A LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS

Para que o lúdico seja realizado em sala de aula é necessário que o professor saiba o que é a ludicidade e consiga concilia-la com os conteúdos. E para que isso ocorra o docente deve ter uma boa base sobre o lúdico, deste modo é importante que a formação dos docentes contenha aspectos lúdicos.

Diante disso, no questionário desenvolvido havia uma questão que tratava da ludicidade na formação acadêmica, se tinha tido um contato com algo que se relaciona ao assunto, e ao analisar as respostas pode se ter noção de que a maioria das professoras não tiveram nenhum ou muito pouco contato com o lúdico, sendo somente nas especializações após a conclusão dos cursos, como relata PC3: *Na formação acadêmica não, mas na minha pós e PDE sim*. Isso gera uma grande perda para o ensino lúdico, pois o professor deve vivenciar, aprender a administrar uma aula diferenciada, que faça com que o aluno busque o conhecimento.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, BRASIL, 1997) que orientam a prática pedagógica, também apontam a formação de um novo profissional:

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na lingüística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais, p.66)

Portanto, vale ressaltar que, para quebrar com essa forma de educação baseada nas concepções de educação conservadora, muitos pesquisadores como Luckesi, (2001, 2005); Fortuna, (2000); Santos, (1997, 1999) que estudam a ludicidade em vários aspectos, demonstram a extrema importância e necessidade dos graduandos, principalmente, de licenciaturas, vivenciar ações voltadas para o lúdico durante seu processo de formação.

Segundo Santos (2007) é de extrema importância que o professor entenda que as atividades lúdicas no ambiente escolar, principalmente na sala de aula, podem acarretar riquíssimos resultados aos alunos, pois possibilita compreender o aluno no coletivo e principalmente no individual, analisando as dificuldades e limitações de cada um, não comprometendo nenhum sentimento do aluno, deixando o aluno livre para criar, imaginar e se expressar.

Ainda para esse mesmo autor, para que o professor trabalhe com o lúdico como uma ferramenta que facilite a aprendizagem, é necessário que na formação acadêmica, os professores valorizem as suas próprias vivências lúdicas. Exigir desse profissional a ludicidade no seu fazer pedagógico significa possuir um posicionamento contrário ao modelo que vivenciou na sua formação (idem, 2007).

Visto que os professores têm que ter a consciência de que cada aluno possui as suas especificidades, que não possuem modelagem, não podem ser enquadrados todos numa mesma esfera de metodologia. Como retrata Pereira e Ribeiro:

(...) alunos não são tábulas rasas, sujeitos passivos ou meros receptores de conhecimentos e, sim, seres pensantes que necessitam de estímulos para adquirir mais conhecimentos. E, como tais, devem ter consciência de suas profissões e que mais que professores são educadores. Dessa forma, devem buscar novas metodologias para afastar aulas tradicionais e chatas e atrair os alunos para o conhecimento (2015, p.385).

Deste modo a formação lúdica oportuniza ao professor vivenciar um ambiente que traga bem estar, que ajude a diminuir as dificuldades e limitações ao ensinar



conteúdos mais complexos e faça com que o professor consiga atingir o maior número de alunos, dando aos alunos a oportunidade de se tornarem seres pensantes, críticos e reflexivos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir essa pesquisa pode-se conhecer e analisar as concepções de ludicidade por parte das Professoras de Ciências e quais as atividades lúdicas utilizadas na disciplina de Ciências, como ferramenta didática, apostando que essas podem romper as barreiras das aulas tradicionais, e propor alternativas para motivar os alunos buscar conhecimento. Compreende-se que os benefícios que o lúdico traz tanto para os alunos como para os professores, incentiva o uso das atividades lúdicas nas aulas, ressaltando a importância das mesmas para o desenvolvimento dos estudantes.

Durante a aplicação dos questionários, houve a dificuldade de conciliar os horários para o desenvolvimento dos mesmos, mas nada que comprometesse a realização e nem o prejuízo do cronograma proposto.

Com o término das análises pode-se ter uma noção de como as atividades lúdicas são trabalhadas em sala de aula, e como elas são bem aceitas pelos alunos. E, apesar das dificuldades que os professores encontram para a realização do lúdico em sala, essas atividades trazem ganhos para a aprendizagem, para o comportamento dos alunos e para o desenvolvimento dos conteúdos pelos professores. Reforça-se a importância do lúdico para a aprendizagem da criança bem como para o seu desenvolvimento social, pessoal e cultural; ganhos esses que também refletem na formação e na atuação do professor, pois ele será o mediador e vivenciará juntamente com seus alunos essa experiência diferenciada.

Foi possível verificar as potencialidades que essas atividades propiciam ao ensino de Ciências, bem como ver as limitações das mesmas ao serem trabalhadas em sala. Observou-se que as dificuldades existem, mas se bem planejadas e organizadas, as abordagens lúdicas tem mais a acrescentar para a aprendizagem, que as limitações a serem vencidas.

A experiência que obtive com a realização deste trabalho, foi de grande importância para a futura profissão a ser seguida, pois ao entrar no ambiente escolar, poderei sugerir novas alternativas didáticas, que contemplem aspectos da ludicidade para serem trabalhadas em sala.

Contudo, a pesquisa não encerra aqui, tenho interesse de acompanhar como as atividades lúdicas aqui investigadas são abordadas nas salas de aula e como o desenvolvimento das mesmas repercute na aprendizagem de Ciências por parte dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica** - Técnicas e jogos pedagógicos. 11.ed. São Paulo, 2003.

ALVES, Z. F. P; MOTA, M. A. C. **Contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** In: III Congresso Norte-Mineiro de Pesquisa em Educação - Diferentes linguagens na formação de professores, 2011, Montes Claros. Anais do III Congresso Norte-Mineiro de Pesquisa em Educação "Diferentes linguagens na formação de professores", 2011.

AMARO, A.; PÓVOA, A.; MACEDO, L. **A Arte de fazer Questionários.** 2004.

AZEVEDO, L. S; CARDOSO M.C. **Um diálogo sobre a escolarização de crianças ciganas e o lúdico na ambiência escolar.** Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD) - Salvador, 2013.

BALBINO, M.C. **Uso de modelos, numa perspectiva lúdica, no ensino de Ciências.** Anais do IV Encontro Ibero-Americano de coletivos escolares e redes de professores que fazem investigação na Sua Escola. Lajeado – RS. 2005.

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (1ª a 4ª séries).** Brasília, 1997.

MATOS, M. M.. **O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil.** Cairu em Revista, v. 2, n. 2, 2013.

CARDOSO, M. C. **Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil /Programa Pós- Graduação- Mestrado em**

Educação/FACED/UFBA. – Salvador - BA, 2008.

CARDOSO, M.C. **Ludicidade na universidade: um olhar reflexivo para as vivências lúdicas na formação de educadores**. Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD) - Salvador, 2013.

CARVALHO, A. **O lúdico no desenvolvimento da criança**. 1ªed. São Paulo, 2010.

Castro, S. S. B. **O resgate da ludicidade a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicosocial das crianças**. Campinas, 2005.

CHAER, G.; DINIZ, R. R P.; RIBEIRO, E. A. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. Evidência, Araxá, v. 7, n. 7, p. 251-266, 2011.

COELHO, M. T. **Problemas de aprendizagem**. 12. ed. São Paulo: Ática, 2002.

CUNHA, N. H. S. **O Brincar e as Necessidades Especiais**. In: SANTOS, Santa Marli Pires (org). Brinquedoteca: A criança, o Adulto e o Lúdico. Petrópolis, RJ, 2000.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4 – jan. – mar/2004.

D'ÁVILA, C. M. **Eclipse do Lúdico**. In: D'ÁVILA MAHEU, C. (Org.) Educação e Ludicidade. Ensaios 04. Salvador: UFBA/FACED/ GEPEL. 2007.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Portal Educacional do Estado do Paraná. 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Iavorski, J; Junior, R. Vi. **A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas**. Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - Nº 119 - Abril de 2008.

KISHIMOTO, T. M.,. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez. (1996).

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas** – uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador, 2005

LONGO, V. C. C. **Vamos Jogar? Jogos Como Recursos Didáticos no Ensino de Ciências e Biologia**. Prêmio professor Rubens Murillo Marques 2012.

MANZATO, A. J.; SANTOS, A. B. **A Elaboração de Questionários na Pesquisa Quantitativa**. 2012.

MALUF, Â. C. M. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2003.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

MORAES, R. **Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva**. Ciência & Educação, v.9, n. 2, p.191-211, 2003.

MOTTA, J. M. C. **Jogos: Repetição ou Criação? Abordagem Psicodramática**. 2.

ed. São Paulo: Ágora, 2002.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre, 1994.

Pereira, J. A.; Ribeiro, J. Z. **O lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas para alunos da educação de jovens e adultos**. Revista Eletrônica de Educação da Faculdade Araguaia, 7: 381-386, 2015

PIAGET, J. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PIMENTEL, A. **A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural**. Psicologia da Educação. São Paulo, 2008.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. **O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

ROLOFF E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul, 2010l.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo, 1989.

Rau, M. C. T. D.; Romanowski, J. P.; Martins, P. L. O. **O lúdico na formação de professores do ensino fundamental e educação infantil**. 2005.

SANTOS, M. J. E; **Ludicidade e educação emocional na escola: Limites e possibilidades**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 27-41, jan./jun., 2006

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, 1997.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SANTOS, S. M. P. **O brincar na escola: metodologia Lúdica – vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010

SANTOS, E; SANTOS, R. **A pesquisa-formação multirreferencial: narrando o vivido em busca dos sentidos contemporâneos**. Painel apresentado no XVI Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. São Paulo, Campinas, UNICAMP, 2012.

SANTOS, S. M. P.; CRUZ, D. R. M. **O lúdico na formação do educador**. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 5ª ed., Petrópolis: Vozes, RJ, 2002.

Silva, A. R. P. da Mota, M. S. Q. **A importância do lúdico na educação infantil: uma forma de educar**. 2011.

SMITH, C.; STRICK, L. **Dificuldades de aprendizagem de A a Z : um guia completo para pais e educadores** – Porto Alegre, 2007.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo, 1995.

VARGAS, J. C.; ZAVELINSKI, A. L. **Práticas docentes no ensino fundamental: reflexões sobre o brincar e o estudar**. Revista Didática Sistemática, v. 13, n. 2, 2011.



## APÊNDICE A

Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Realeza

Licenciatura em Ciências Biológicas

Questionário sobre atividades lúdicas na disciplina de Ciências

Informações sobre a pesquisa:

Tema do Projeto: O Papel das Atividades Lúdicas no Processo de Ensino e Aprendizagem em Ciências.

Acadêmica: Angélica Schmoller

Orientadora: Sandra Maria Wirzbicki

01 Dados pessoais:

a. Idade:

20 a 29 anos

30 a 39 anos

40 a 49 anos

Mais de 49 anos

b. Gênero:

Feminino

Masculino

c. Nome da escola que leciona?

---

d. Qual a sua formação acadêmica?

---

e. Em que escola (s) você trabalha?

estadual  privada

---

f. Há quanto tempo você atua como professor de ciências e nessa Instituição de Ensino?

---

02 Questões sobre o lúdico:

a. Na sua formação acadêmica, você teve acesso a textos teóricos, palestras e/ou oficina sobre o uso da ludicidade como recurso didático?

---

b. Qual o significado de ludicidade, para você?

---

c. Quando ministra aulas, propõe atividades lúdicas que estimulam o desenvolvimento dos alunos?

sim  não Se positivo que atividades lúdicas você utiliza nas aulas?

---

d. Com que frequência você utiliza as atividades lúdicas em sala:

Sempre

Frequentemente

Raramente

Nunca utiliza

e. Em que momento (s) você usa atividades lúdicas em sala de aula?

---

f. Você verifica alguma(s) contribuição (ões) do lúdico para aprendizagem dos seus alunos?

sim  não. Justifique. \_\_\_\_\_

g. Com que turma você trabalha a ludicidade em sala de aula?

---

h. Qual a importância de utilizar atividades lúdicas em sala de aula para o desenvolvimento da criança e da aprendizagem? E ao aplicar as atividades encontra alguma dificuldade?

---

i. Em sua opinião a aplicação de atividades lúdicas contribui para o processo de ensino-aprendizagem e estimula o desenvolvimento de diversas habilidades nos alunos? Por quê?

---

j. A forma lúdica de ensinar em sua opinião é importante para promover o desenvolvimento dos alunos no ambiente escolar?

---

k. Como os alunos reagem às atividades lúdicas?

---

l. Há possibilidade de observar algumas aulas quando fizer uso de atividade lúdica em sala de aula?

sim  não.