



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO - PROGRAD
CURSO DE LICENCIATURA EM BIOLOGIA - CCAAB

MIGUEL BURY DOS SANTOS JUNIOR

**A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DOS
PROFESSORES DE CIÊNCIAS DA REDE MUNICIPAL
DE ENSINO NA CIDADE DE CRUZ DAS ALMAS - BA**

CRUZ DAS ALMAS – BA

2018

MIGUEL BURY DOS SANTOS JUNIOR

**A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DE
CIÊNCIAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO NA CIDADE
DE CRUZ DAS ALMAS - BA**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado ao componente curricular "Trabalho de Conclusão de Curso", do curso de Licenciatura em Biologia, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como parte dos requisitos obrigatórios para a obtenção do título de Licenciado em Biologia.

Orientadora Prof^a. Dr^a. Cecília Dominical Poy

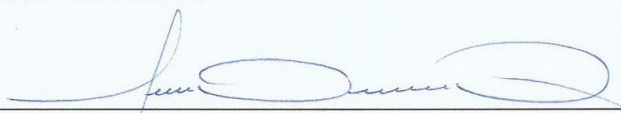
CRUZ DAS ALMAS – BA
2018

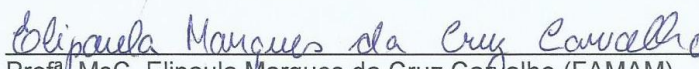
MIGUEL BURY DOS SANTOS JUNIOR

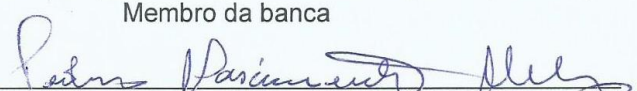
A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DOS PROFESSORES DE
CIÊNCIAS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO NA CIDADE DE CRUZ
DAS ALMAS - BA

Aprovado em 05 de abril de 2018.

Banca examinadora


Prof^ª Dr^ª. Cecília Dominical Poy (CCAAB / UFRB)
Orientadora


Prof^ª MsC. Elipaula Marques da Cruz Cavalho (FAMAM)
Membro da banca


Prof. MsC. Pedro Nascimento Melo (CCAAB/UFRB)
Membro da banca

Dedico este trabalho a Deus, que em todo o seu ser, me faz ter esperança que tudo irá melhorar mesmo quando espero o pior. Fazendo-me acreditar que a cada manhã as misericórdias se renovam, e tudo se faz novo.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Ivanilda e Miguel, por sempre acreditarem em mim e confiarem nas minhas palavras, ainda que muitas vezes incertas.

Às minhas avós, Antônia e Benedita, que mesmo sem perceber me enchem de conselhos sobre suas vivências e experiências desta vida.

Ao meu irmão, Felipe, onde muitas vezes deixei de brincar ou não lhe dar atenção para poder escrever este trabalho.

À minha orientadora, Cecília, que entre tantas adversidades que tive durante este processo criativo nunca deixou de me motivar e sempre me deu expectativas para prosseguir.

Aos meus professores desde a infância, adolescência, até minha vida adulta, saibam que levo de cada um, um ensinamento para a profissão docente.

Ao teatro, em especial à CIA Falando Sério e Desabafo Teatral, pois foram nas oficinas teatrais que a busca pela pesquisa sobre o lúdico me cativou e foi onde a catarse me estimulava a prosseguir.

Ao Laboratório de Tecnologia de Alimentos (LCTA), onde pude aprender mais a pesquisa e vivenciar momentos inesquecíveis para minha carreira profissional.

Aos meus amigos pessoais Rodrigo, Deise, Mariana, Lavínia, Dylvana, Isabela e amigos virtuais, Arthur, Maicon, durante todo esse processo pensei secretamente em desistir, mas cada palavra amiga e conselho me fez refletir e continuar na luta.

Aos meus amigos que construí nesta universidade, Naiara, Marcela, Nino, Reginaldo, Hannah, Anabel, o tempo que estivemos juntos foi essencial para meu crescimento e as ideias compartilhadas e os debates intensos foram imprescindíveis para me tornar quem sou.

“Não importa se os pais moram num palácio ou numa favela, e se os professores dão aulas numa escola suntuosa ou pobre – eles são a esperança do mundo”.

Augusto Cury – Pais brilhantes, professores fascinantes.

RESUMO

No cotidiano escolar, o professor se vê diante de diversos recursos, ferramentas e metodologias para auxiliá-lo no ensino de ciências, e um destes recursos é o uso de atividades lúdicas. Diante da importância desta ferramenta e metodologia nas atividades dentro e fora da sala, este trabalho objetivou verificar a compreensão do professor da rede municipal de ensino sobre a temática ludicidade e seu uso em sala de aula. Por meio de uma pesquisa qualitativa foi elaborado um questionário e aplicado a 18 professores de ciências, de cinco escolas do município de Cruz das Almas, que atuam nos anos finais do ensino fundamental. Pode-se observar que todos os professores reconhecem a importância do uso de atividades lúdicas, bem como os benefícios que trazem aos estudantes, porém nem todos os professores utilizam o lúdico no ensino de ciências. Também foi constatado que alguns professores realizam às vezes o planejamento escolar para realizar a atividade lúdica, dando a entender que só planejam tais atividades quando é solicitado pela coordenação ou direção. Além do que foi pensado pelo objetivo deste trabalho, foi observado que 61% dos professores que lecionam ciências não possuem formação na área, e lecionam a disciplina para preencher a carga horária estabelecida pela escola. Os dados coletados serão demonstrados e discutidos nesta monografia e as considerações finais sobre a necessidade de formação dos professores, desenvolvimento de atividades lúdicas, e empenho das escolas para inserir o professor formado como professor da disciplina de ciências, apresentados nas discussões e conclusão.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino de Ciências; Atividades Lúdicas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 – Tempo de atuação dos professores em sala de aula.....	23
Gráfico 2- Participação em cursos para formação continuada sobre ludicidade no ensino para atividades lúdicas.....	30
Gráfico 3 - Frequência de realização de atividades lúdicas em sala de aula.....	38
Gráfico 4 - Porcentagem de professores que investem em materiais para atividades lúdicas.....	41
Gráfico 5 - Ocorrência de planejamento para atividades lúdicas.....	43
Quadro 1- Escolas envolvidas na pesquisa e número de professores participantes da pesquisa em cada instituição.....	23
Quadro 2- Formação dos professores que ministram a disciplina de ciências....	25
Quadro 3- Presença da temática ludicidade durante a formação dos professores.....	28
Quadro 4- Percepção dos professores sobre atividades consideradas lúdicas.....	32
Quadro 5 - Número e porcentagem de professores que informam haver dificuldade na elaboração de atividades lúdicas em sala de aula.....	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO	11
2.1 A ludicidade no ensino e na aprendizagem.....	11
2.2 A importância do “brincar” para o ensino de ciências.....	13
3. LUDICIDADE NA SALA DE AULA	15
3.1 Estratégias e Planejamento das Atividades Lúdicas.....	15
3.2 O papel do professor nas atividades lúdicas.....	17
4 O CAMINHO METODOLÓGICO DA PESQUISA	19
4.1 Formas de Estudo.....	20
4.2 Caracterização dos Espaços Investigados.....	21
4.3 Sujeitos da Pesquisa.....	21
5. LUDICIDADE – CONCEPÇÕES DOS PROFESSORES	21
5.1 Professores – Concepções sobre Ludicidade	21
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
APÊNDICES	53

1. INTRODUÇÃO

Diversos estudos e pesquisas são realizados para propor métodos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem do estudante, e ainda que os professores tenham diversas dificuldades em sala de aula, precisam inovar as suas práticas educacionais para o melhoramento no processo de ensino e aprendizagem, esta mudança se torna necessária, pois na maioria das vezes as aulas têm sido ministradas de forma obsoleta, onde o professor ensina sempre o mesmo assunto para turmas diferentes de forma igualitária como se todas fossem iguais. E com o passar dos anos caracteriza um ensino que não favorece a aprendizagem significativa.

Daí a necessidade do uso do Lúdico atrelado ao ensino, ainda que a maioria dos estudos sobre ludicidade são realizados na educação infantil, sabe-se que a ludicidade não se limita apenas à criança, mas vai desde sua infância até a vida adulta, (FERREIRA, 2004, p. 6), (LUCKESI, 2014, p.18).

Nos anos finais do ensino fundamental o que muitos professores encontram é uma estrutura escolar com poucos materiais e recursos didáticos que podem ser usados para confecção e realização das atividades lúdicas, quando há, muitas vezes devem ser divididos entre os demais docentes, enquanto muitas escolas nem possuem tais materiais.

Diversas dificuldades são encontradas no dia-a-dia do professor, como salas de aula muitas vezes superlotadas, que dificulta o diálogo e a participação; a carga horária excessiva, que não permite o devido planejamento dos momentos pedagógicos; baixos salários para a profissão docente; uma estrutura escolar que em sua maioria não dá subsídio ao professor para a elaboração de novas metodologias, e a mudança na postura de ensino do professor. A melhoria do ensino depende na maioria das vezes da mudança na conduta dos professores, a partir do momento que estes resolverem adquirir práticas inovadoras e uma metodologia voltada para o aluno, o ensino se tornará mais eficaz ainda que encontre diversas dificuldades em sala de aula.

Segundo Venturini (2016, p.21):

“Desenvolver as práticas pedagógicas com ludicidade se faz necessário para que o professor consiga “falar” a linguagem das crianças e motivá-las, despertar seu interesse, pois é por meio dela que consegue mediar o

conhecimento de maneira mais eficaz, fazendo com que o aluno se aproprie do que está sendo ensinado.”

Muitos professores não modificam suas práticas docentes, utilizando durante anos o ensino tradicional, sem a utilização de atividades práticas e lúdicas. Espera-se que o professor que trabalha com Ciências conheça as diversas atividades lúdicas e pretenda trabalhar-las durante o ano letivo. É desejado que os professores tenham uma mínima noção de ludicidade no ensino de Ciências e sua importância para os alunos da rede municipal de ensino, pois suas aulas tornam-se menos tradicionais, além de despertar o interesse do aluno para as aulas de ciências. Para muitos autores como Kishimoto (1994), Cadorin (2014), Venturini (2016), o lúdico é muito importante para fixar, compreender, conhecer, estimular e socializar os assuntos durante o processo de ensino e aprendizagem.

Pensando desta maneira, este estudo tem como objetivo verificar a compreensão dos professores sobre ludicidade e sua importância, e investigar a utilização da ludicidade nos preparativos de suas aulas pelos professores de ciências no Município de Cruz das Almas. Diante destes objetivos, esse trabalho propôs a elaboração e aplicação de um questionário com os professores da rede municipal de ensino para verificar o entendimento sobre a ludicidade e identificar sua utilização na sala de aula.

Tendo em mãos o questionário respondido, foi feita uma análise qualitativa dos resultados obtidos, procurando analisar a compreensão dos professores sobre ludicidade e o que autores dissertam sobre o assunto, além de verificar o uso de atividades lúdicas.

Essa monografia está organizada em capítulos, o primeiro capítulo aborda o conceito, a utilização e a história da ludicidade, sua importância e benefícios aos estudantes. O segundo capítulo discute sobre a importância do planejamento em conjunto com a ludicidade e o papel do professor na sala de aula, bem como sua formação e capacitação para o uso da ludicidade no ensino de ciências. Após o referencial teórico estão descritos e discutidos os resultados obtidos na pesquisa, em sequência a conclusão, referências e apêndices.

2. O PAPEL DA LUCIDIDADE NA EDUCAÇÃO

Este capítulo aborda a ludicidade, sua definição e sua importância. Discorre sobre o uso do lúdico no ensino de crianças e adolescentes, e sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem.

2.1 A LUDICIDADE NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

Na escola aprendemos e desenvolvemos diversas habilidades, competências e os mais diversos conteúdos. Cabe ao professor utilizar-se de estratégias e recursos que possam minimizar as dificuldades encontradas na sala de aula, pois no contexto atual, observam-se diversos problemas associados ao ambiente escolar, tais como materiais precários, ausência de materiais, superlotação nas salas de aula, professores desmotivados, alunos desinteressados e, muitas vezes, a ausência da família na vida escolar do aluno (SILVA et al., 2013, p.1), (AUGUSTO e CALDEIRA, 2005).

Para que aconteça um real aprendizado, não basta apenas que o professor saiba dominar o conteúdo, ele precisa saber também como ensinar. Antunes (2010, p.55) diz que para favorecer o processo de ensino-aprendizagem o professor precisa transformar o conhecimento científico em conhecimento escolar, ou seja, é preciso ter uma consciência da complexidade do saber científico. E para facilitar essa transformação do saber científico para o conhecimento escolar podem ser utilizadas algumas estratégias e recursos no ensino.

Para Albrecht (2013, p.2) se o professor conseguir fascinar seus alunos pelo que ensina, poderá cativá-los, pois quando explica o conteúdo com entusiasmo, isto é, com carinho, capricho, concentração e alegria, consegue atrair a atenção, despertando a curiosidade do aluno.

O professor, além das dificuldades no ambiente escolar, enfrenta a dificuldade dentro de cada aluno, isto é, a falta de concentração durante a aula, certas dificuldades de aprendizagens, a desmotivação por parte dos alunos para a disciplina, e muitas vezes a indisciplina em sala de aula. Quando Albrecht (2013) ressalta que o professor pode cativar os alunos ao utilizar do entusiasmo e atrair a atenção destes para o ensino do conteúdo, dentro de diversas propostas, e quando Antunes (2010) traz a ideia de transformação do conhecimento científico para o

conhecimento escolar, para os autores, uma das formas mais eficazes, para tal contexto, é por meio da utilização de atividades lúdicas educativas no processo de ensino-aprendizagem.

A palavra lúdico foi originada do latim *ludos*, seu significado é brincar (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.19), para Huizinga (2000, p.29) “*Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar” Segundo Cadorin e Morandini (2014, p.3), “o lúdico também pode ser usado no contexto educativo, oportunizando assim a aprendizagem do indivíduo, ampliação do seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo”. Mostrando que o lúdico não deve ficar apenas associado à arte, mas difundir entre as demais áreas da educação e fazendo-o se perceber como homem no mundo, ampliando seu conhecimento.

Para Pereira (2015, p.26):

“A palavra lúdico carrega a conotação de prazer, ausência de tensão e de conflito; também liga-se à criatividade, à arte, à poesia, à construção e desconstrução da realidade; é um espaço-tempo pautado na imaginação, inventividade, fantasia, desejo e associa-se principalmente a ideia de jogo.”

Segundo Venturini (2016, p.13) “O lúdico se apresenta na vida de todas as pessoas, motivando a criatividade e o relacionamento entre elas.” A pesquisadora Santos (2010, p.2) compartilha da mesma ideia sobre ludicidade, além de trazer mais funcionalidades:

“[...] o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.”

É importante atrelar o lúdico ao ensino já que a atividade lúdica passou a dar importantes contribuições na aquisição do conhecimento, auxiliando no processo de aprendizagem, e deixou de ser uma prática somente do ensino infantil e passou a ser utilizada em todos os níveis de ensino (GOMES; KAHL; LIMA, 2007). Para Modesto e Rubio (2014, p.1):

“O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos consequentemente se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, desafiam uns aos outros e se interagem.”

Silva (2006, p.19) traz a seguinte ideia de ludicidade, “lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira.” e, continua, “o jogo, brinquedo e brincadeira, embora possam se diferenciar estão imbricados; sendo que o lúdico abarca todos eles”. Para definir jogo, brinquedo e brincadeira, Kishimoto (1994, p.105-111) diz que:

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. [...] O jogo pode ser visto como: 1 o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2 um sistema de regras e 3 um objeto. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. [...] Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. [...] E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”

Como se pode ver, o jogo, brinquedo e brincadeira estão associados à ludicidade e juntos formam a ação lúdica. O professor tem grande papel na ludicidade, pois segundo Caputti e Bozzo (2007, p.2) “o professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-problemas.”.

Quando Luckesi (2014, p15) traz a ideia de ludicidade, ele afirma: “uma atividade não é lúdica nem “não-lúdica”. Pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo de quem está participando, assim como da circunstância em que participa da atividade.”, segundo o autor a atividade para ser lúdica deve propiciar o prazer a quem a realiza, e ele ainda complementa “Dessa forma, não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre.” (LUCKESI, 2014, p.16)

Ainda segundo Luckesi (2014, p.17) “a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas”, para o autor, a ludicidade é diferente das atividades lúdicas, pois a ludicidade só pode ser vivenciada, percebida e relatada pelo sujeito, enquanto a atividade lúdica pode ser observada e descrita pelas ciências humanas.

Metaforizando a intérprete Maria Bethânia na música “Brincar de Viver” com composição de Guilherme Arantes e John Lucien, uma das estrofes diz o seguinte:

[...] Você verá que é mesmo assim
 Que a história não tem fim
 Continua sempre que você responde "sim"
 À sua imaginação
 À arte de sorrir cada vez que o mundo diz "não"

Você verá que a emoção começa agora
 Agora é brincar de viver
 Não esquecer, ninguém é o centro do universo
 Assim é maior o prazer [...]"

Para o uso da ludicidade, tudo começa quando o professor responde sim, à sua imaginação, quando muitas vezes, existe a falta de recurso, de infraestrutura, ou quando todos dizem “não”. E mostrar ao aluno a emoção do aprender brincando, onde desenvolverá a construção do conhecimento, diversas habilidades e o progresso pessoal e coletivo.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO “BRINCAR” PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

A atividade lúdica vem se tornando não só facilitadora do relacionamento e vivência em sala de aula, mas também como ferramenta fundamental na formação de crianças e jovens, além de ser aceita e apontada como uma estratégia que proporciona estímulo na construção do conhecimento e alcance de objetivos propostos pedagogicamente (RUFINO, 2014, p.10).

O brincar mesmo sem estar atrelado ao ensino de alguma disciplina “é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens.” (MODESTO, 2014, p.2).

Quando o professor une o brincar com o ensino trazendo o lúdico na sala de aula, ele proporciona tudo que uma brincadeira oferece:

“Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu.” (MODESTO 2014, p.3)

Como visto no capítulo anterior, a utilização das atividades lúdicas depende do professor, se ele apresentar uma conduta lúdica, os alunos podem presenciar essa ludicidade no momento do ensino.

Para Sant'anna e Nascimento (2011, p.30), "pensadores como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky, defendem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos".

Chinalia (2009, p. 2 *apud* SANTOS, 2007, p. 60) descreve muito bem a importância do lúdico no ensino, e que não afeta apenas a compreensão dos assuntos abordados, mas sim o interior de cada estudante:

"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."

Segundo Kishimoto (1996) o jogo possui a função lúdica e educativa, se no jogo predominar a ludicidade, ele não passará de um jogo sem fins educacionais, e se o jogo for apenas educativo ele será mais um material didático. A autora traz um exemplo em seu livro:

"Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças de quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores." (KISHIMOTO, 1996, p. 41)

Para haver um crescimento significativo da aprendizagem, deve haver uma dosagem equilibrada do lúdico e do educacional, assim o aluno aprenderá brincando, e o jogo será lúdico e educativo.

Para muitos autores, o jogo não se limita apenas no aprendizado, mas ele ultrapassa estas barreiras do ensino e modifica condutas dos alunos, proporciona uma autorreflexão necessária, pois como descreve Murcia (2005, p. 11) "O jogo é um elemento transmissor e dinamizador de costumes e condutas sociais. Pode ser um elemento essencial para preparar de maneira integral os jovens para a vida". O

jogo, além de ser educativo, ele pode ter um caráter social, proporcionando uma mudança de hábitos que o aluno possui.

O autor Gilles Brougère debate sobre a ideia do jogo educativo e traz uma fala bastante pertinente em seu trabalho:

"Quando a exploração torna-se jogo, então a dimensão do prazer vence a lógica educativa. Deparamo-nos com o caso da educação informal, que é um co-produto da ação principal. Logo, é possível notar que o jogo pode ser uma incitação à exploração e, dessa maneira, favorece a emergência de comportamentos com forte probabilidade educativa". (BROUGÈRE, 2002, p. 15):

Para ele a noção de educação informal ainda é imperfeita, porém permite pensar a dimensão social da educação de uma maneira diferente, e da mesma forma a relação entre jogo e educação. Onde, mesmo que o jogo não seja uma atividade ou uma situação educativa, ele pode gerar experiências que tenham efeitos educativos, já que no ensino do ponto de vista informal, ainda que o efeito sobre o jogador seja relacionado ao prazer, pode encontrar aleatoriamente, uma experiência de aprendizagem.

Dessa forma, o lúdico atrelado ao educativo, traz diversos benefícios sociais, cognitivos e culturais aos estudantes. A ludicidade para o ensino de ciências é um dos recursos mais eficazes para atribuir aos alunos habilidades específicas, além de melhorar a aprendizagem dos conteúdos de ciências, tudo depende de qual maneira o professor vai utilizar do lúdico na sala de aula.

Em diversos trabalhos na disciplina de ciências nos anos finais do ensino fundamental, pode-se observar a importância do lúdico atrelado ao educativo. Como por exemplo no trabalho de Castro e Costa (2010), onde aborda a utilização de um jogo didático cuja

"metodologia proposta pelo jogo objetiva aprimorar o conhecimento dos alunos sobre a temática átomo, abordando conteúdos como: estrutura atômica, modelos atômicos e os respectivos cientistas que os elaboraram, elementos químicos, curiosidades ligadas à Química, utilidades da Química no cotidiano, dentre outros conteúdos iniciais da Química escolar."

As pesquisadoras Castro e Costa (2010) na conclusão do seu trabalho e durante a discussão do mesmo, informa que o uso do jogo didático foi um instrumento eficaz na promoção da aprendizagem significativa, possibilitou a aproximação do conteúdo "átomo" do cotidiano dos alunos e manifestou no aluno

uma predisposição para aprender. Além disso, gerou momentos de alegria e prazer em sala de aula.

A pesquisadora Patriarcha-Gracioli (2008) em seu trabalho intitulado "Jogo dos Predadores": uma Proposta Lúdica para Favorecer a Aprendizagem em Ensino de Ciências e Educação Ambiental traz algo importante ao descrever a metodologia do mesmo, "inicialmente os futuros professores passaram pela experiência de jogar e conhecer o jogo como se fossem alunos de ensino fundamental". Antes de aplicar o jogo em sala de aula, os professores jogaram o jogo, assim compreendiam melhor as regras, as dificuldades e dúvidas que podem surgir em sala de aula. A pesquisa realizada por Patriarcha-Gracioli (2008) foi satisfatória diante dos objetivos propostos, mostrando-se lúdico e eficaz como instrumento motivador da aprendizagem nos alunos.

Candeias (2007) em sua pesquisa aborda um jogo didático no ensino de microbiologia, e traz a informação "que o jogo favoreceu o aprendizado, criando um clima adequado para a investigação e a busca de soluções". A atividade lúdica, em especial o jogo como instrumento desta atividade, trouxe nestas pesquisas aqui informadas uma melhora na compreensão do assunto abordado, como já havíamos informado antes através dos autores Modesto (2014), Rufino (2014), Chinalia (2009) e Sant'anna e Nascimento (2011).

3. LUDICIDADE NA SALA DE AULA

Este capítulo discorre sobre o planejar e traz estratégias para o uso de atividades lúdicas. E aborda também a função do professor em todo o processo lúdico no ensino e aprendizagem.

3.1 ESTRATÉGIAS E PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES LÚDICAS

O professor antes de iniciar o ano letivo elabora um planejamento da disciplina que trabalhará. É esperado que este planejamento seja utilizado por ele, por isso normalmente as escolas fazem um planejamento por área de ensino e os professores que ministram cada área debatem suas ideias e propostas para o ano letivo.

Para Vasconcellos (1996), do ponto de vista educacional, o planejamento é um ato político pedagógico porque revela intenções e a intencionalidade, expõe o que se deseja realizar e o que se pretende atingir. Daí a importância de planejar, pois o assunto deve ser intencionado, as ações em sala de aula devem ser intencionais. Segundo Dassoler (2012, pag. 2):

“O professor é um profissional que domina a arte de reencantar, de despertar nas pessoas a capacidade de engajar-se e mudar. Neste aspecto, entende-se que a formação do professor é indispensável para a prática educativa, a qual se constitui o lócus de sua profissionalização cotidiana no cenário escolar. Desse modo, compreender a formação docente incide na reflexão fundamental de que ser professor é ser um profissional da educação que trabalha com pessoas. Essa percepção induz este profissional de educação a um processo permanente de formação, na busca constante do conhecimento por meio dos processos que dão suporte à sua prática pedagógica e social.”

Se unirmos o ato intencional de planejar com o ser professor, teremos o tempo a nosso favor e as ideias junto conosco, pois ao planejarmos refletimos sobre nossa profissão e buscamos métodos e meios para que a aprendizagem e o ensino sejam perpetuados.

Sabemos que trazer o lúdico para a sala de aula, não é tão fácil assim, o professor deve planejar suas aulas e suas intencionalidades, conhecer suas turmas e as dificuldades dos alunos durante a aprendizagem e principalmente a criatividade para elaborar as diferentes atividades lúdicas, que muitas vezes, são com poucos recursos quando estamos falando num contexto de rede pública de ensino.

Pois, como descreve Santos (2010, p.4) o professor deve trazer atividades lúdicas como formas didáticas diferenciadas para que o aluno sinta o desejo de pensar, pois, ele pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa a ela. Daí a necessidade de planejar atividades lúdicas para a sala de aula, proporcionando assim um maior interesse e atenção dos alunos.

“[...] a formação do professor em ludicidade deverá estar pautada em aprendizagens significativas, aproximando as crianças de uma realidade que é a sua, pois essa prática deve estar envolvida com uma intencionalidade, quebrando as barreiras existentes em sala de aula, em que o lúdico muitas vezes é aplicado para completar os espaços vazios do plano diário, assim a brincadeira desenvolverá a formação dos sujeitos, construindo saberes.” (MATOS, 2013, p. 139)

Como afirma Matos (2013), o lúdico diversas vezes é aplicado para preencher os espaços vazios em sala de aula, ao qual o professor não havia planejado antes.

Entretanto, o professor deve compreender, e esta compreensão se dá com uma formação e capacitação, que o lúdico deve ser intencional e planejado, pois se não for assim, não causa nenhum efeito sobre o processo de ensino e aprendizagem.

Um problema encontrado é dentro da formação do professor, pois ele em sua formação muitas vezes não tem o contato com o lúdico, nem com uma disciplina que o oriente a trabalhar o lúdico na sala de aula. Aqui na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), temos basicamente quatro disciplinas que trazem uma maior discussão acerca da ludicidade capacitando mais os futuros professores em algumas atividades lúdicas para serem ministradas em sala de aula, as disciplinas são: Oficina de Ensino em Biologia, Práticas Educacionais em Ecologia, Fisiologia Humana, Ilustração para o Ensino de Biologia, e Tópicos em Educação I, as duas últimas são optativas. Algumas disciplinas obrigatórias e optativas trazem uma discussão e elaboração de atividades lúdicas dentro de sua proposta curricular.

“Essa formação levará o futuro educador a conhecer-se como pessoa, saber de suas limitações e possibilidades, para quando este estiver atuando em sala de aula, saberá a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. 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 prazerosa estimulando a construção do conhecimento. A formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da educação.” (MATOS, 2013, p. 139)

Devemos vivenciar cada vez mais o lúdico, pois assim será mais fácil associá-lo no nosso dia a dia, e assim, trazermos o que conhecemos para dentro da sala de aula, sempre compreendendo que o professor deve manter uma conduta lúdica, daí a necessidade de estar sempre próximo do lúdico, pois assim, será natural em seu comportamento docente.

Hoje na UFRB, temos uma maior discussão acerca da ludicidade, mas muitos professores, com a formação mais antiga e que trabalham há anos na educação, podem não ter vivenciado essa discussão, daí a necessidade de uma formação complementar, ou uma capacitação sobre ludicidade para estes professores que atuam na sala de aula por anos.

3.2 O PAPEL DO PROFESSOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS

Cabe ao educador acompanhar as atividades, bem como promover oportunidades para que o estudante possa se desenvolver. Alguns professores

entendem a necessidade da inovação das práticas educacionais para o melhoramento no processo de ensino e aprendizagem, esta mudança se torna necessária, pois na maioria das vezes as aulas têm sido ministradas de forma obsoleta, predominando a tendência liberal tradicional, onde, segundo Luckesi (1994, p. 56-57) a tendência liberal tradicional é a que se aproxima mais do modelo de escola predominante em nossa história educacional, onde o ensino baseia-se “na exposição verbal da matéria e/ou demonstração. Tanto a exposição quanto a análise são feitas pelo professor”, o que caracteriza um ensino onde o professor transmite um conteúdo que muitas vezes não estimula os discentes, nem o atrai a sua vivência e realidade.

De nada adianta uma escola totalmente equipada se o professor se porta de forma ultrapassada perante aos recursos oferecidos, e demonstrando esse pensamento, Chalita, (2001, p.163) diz que:

“A alma de qualquer instituição de ensino é o professor. Por mais que se invista na equipagem das escolas, em laboratórios, bibliotecas, anfiteatros, quadras esportivas, piscinas, campos de futebol – sem negar a importância de todo esse instrumental - tudo isso não se configura mais do que aspectos materiais se comparados ao papel e à importância do professor.”

Desta forma a melhoria do ensino depende prioritariamente da mudança na conduta dos professores, a partir do momento que estes resolverem adquirir práticas inovadoras e uma metodologia voltada para o aluno e não simplesmente pensada na forma menos desgastante de fazer o seu trabalho, a educação poderá seguir outros rumos, formando então seres pensantes, críticos e participativos.

“É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática. O próprio discurso teórico, necessário à reflexão crítica, tem de ser de tal modo concreto que quase se confunda com a prática. Por outro lado, quanto mais me assumo como estou sendo e percebo a ou as razões de ser de porque estou sendo assim, mais me torno capaz de mudar, de promover-me no caso, do estado de curiosidade ingênua para o de curiosidade epistemológica.” (FREIRE, 1996, p.43).

Freire diz que o professor deve refletir sobre sua prática para melhorar a próxima, e que o discurso que sempre utilizamos deve também ser colocado em reflexão. A curiosidade ingênua que ele traz no texto é um conhecimento menos

elaborado, enquanto a epistemológica é o pensar científico que só será construída pelo exercício crítico rigoroso da capacidade de aprender.

Para Mariano (2012, p. 27) “O verdadeiro sentido da educação lúdica só estará idealizado se o professor estiver preparado para realizá-lo, tendo conhecimento sobre os fundamentos da mesma”. Mas como a autora mesmo traz no decorrer de sua pesquisa, a transformação do professor não ocorre rápido, pois existem diversas práticas docentes e cada professor tem uma concepção acerca da ludicidade, pois, mesmo trabalhando numa mesma escola e em mesmas disciplinas cada professor tem sua ideologia. Ela completa sua linha de pensamento afirmando que “[...] é necessário que existam pessoas inovadoras, criativas e capazes de incentivar a busca por novos caminhos que possam levar à transformação” (MARIANO, 2012, p.27).

Caso o professor opte por trabalhar o lúdico como forma inovadora no seu ensino, deve ser feito com seriedade, deve planejar a brincadeira, sendo intencional para o estudante. Não é apenas realizar uma atividade lúdica, mas sim intencioná-la, para que o estudante compreenda mais o assunto abordado. Cadornin e Morandini (2014, p.2) trazem que se o lúdico for usado de maneira correta, oportuniza ao educador e ao educando aprendizagens em múltiplos aspectos, como o desenvolvimento das potencialidades de cada aluno. Cabe ao professor intervir de forma adequada, para não prejudicar o desenvolvimento do aluno, por isso Caputti e Bozzo (2007, p.2) dizem que o professor tem que ter objetivos traçados, o brincar não pode ser aleatório e desprovido de regras e conteúdos, pois o brincar pelo brincar não se mantém.

Caputti e Bozzo (2007, p.2) informa que o professor deve valorizar as ações de cooperação e solidariedade, para que as brincadeiras não se tornem apenas competitivas, assim o aluno desenvolverá sua autoconfiança respeitando suas limitações e possibilidades.

O professor, não deve ter em vista, apenas que o aluno conheça conteúdos, mas desenvolva habilidades, como diz Sant’anna e Nascimento (2011, p.31) “o professor deve escolher uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial da atividade lúdica no desenvolvimento das habilidades.”. Moretto (1999, apud TOSHI et al 2007, p.14) descreve as habilidades da seguinte forma:

“As habilidades estão associadas ao saber-fazer: ação física ou mental que indica a capacidade adquirida. Assim, identificar variáveis, compreender fenômenos, relacionar informações, analisar situações-problema, sintetizar, julgar, correlacionar e manipular são exemplos de habilidades.”

O professor durante a atividade lúdica atua como o mediador, mas sem ele a atividade lúdica jamais pode acontecer, pois é o professor durante seu planejamento que trás essa prática para o papel e aplica em sala de aula.

4. O CAMINHO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Neste capítulo, será apresentado o caminho metodológico da pesquisa, informando as técnicas, métodos e instrumentos utilizados para obter e coletar os dados, além do tipo de pesquisa, sujeitos de estudo, recursos utilizados para realizar o trabalho e como foi realizada a análise dos resultados obtidos.

4.1 Formas de Estudo

A pesquisa começa quando queremos encontrar respostas para problemas e dúvidas que nos cerca. Segundo Gil (2002, p.17), pesquisa é definida como o

“[...]procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados.”

Como Gil bem informa, a pesquisa é feita por um longo processo com diversas etapas, e uma delas é a escolha da pesquisa quanto à abordagem. Considerando os objetivos propostos, nesta pesquisa foi feita uma abordagem qualitativa dos dados, pois segundo Goldenberg (2004, p.14) o essencial para uma pesquisa ser classificada de qualitativa é que “a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória.” Gerhardt e Silveira (2009, p.32) trazem em seu estudo a seguinte afirmação:

“os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores [...] preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.”

A pesquisa qualitativa busca então a compreensão, a informação que não pode ser obtida por dados estatísticos, onde o pesquisador interpreta os dados oferecidos cuidadosamente atribuindo significados, e tendo os resultados baseando-se no contexto da pesquisa.

Pensando assim, foi feito um Questionário (Apêndice 1) semiestruturado com 15 questões, para a coleta de dados, já que um dos instrumentos aplicados para a coleta de dados é o questionário. Este questionário foi aplicado no mês de agosto do ano de 2017 para os professores que ministram ciências nos anos finais do ensino fundamental no município de Cruz das Almas.

As informações obtidas nos permitiu conhecer a formação destes professores que lecionam a disciplina de ciências, em que escolas lecionam, o tempo de atuação em sala de aula, a utilização da ludicidade para o ensino de ciências e sua concepção da importância do lúdico no ensino.

4.2 Caracterização dos Espaços Investigados

O presente projeto foi desenvolvido na cidade de Cruz das Almas, em 2017, ao todo nove escolas municipais ofereciam o Fundamental II. A coleta dos dados foi realizada em Agosto de 2017, e abrangeu 5 instituições escolares municipais, o Centro de Convivência Esportivo Educacional (CENDEC), o Centro Educacional Cruzalmense (CEC), o Colégio Municipal Jorge Guerra, o Colégio Municipal Virgildásio Sena e o Grupo Escolar Maria Peixoto Barbosa, que representam 55% das escolas municipais que oferecem os anos finais do ensino fundamental.

As escolas selecionadas representam todas as escolas da zona urbana do município, o projeto não se estendeu até a zona rural, pois além de ser de difícil acesso, já que os ônibus escolares vêm da zona rural para a zona urbana e não o contrário, as escolas não possuem telefone fixo, o que dificulta ainda mais a comunicação entre o pesquisador e as instituições.

4.3 Sujeitos da Pesquisa

O único critério de inclusão para participar da pesquisa foi ser professor de ciências dos anos finais do fundamental da rede municipal de ensino, lecionando entre as nove escolas da cidade de Cruz das Almas. O questionário foi aplicado aos professores de ciências da rede municipal. Nas nove escolas que ofereciam os anos finais do fundamental, a disciplina de ciências, era ministrada por 30 professores, dos quais, 18 participaram desta pesquisa. Como dito anteriormente, os participantes são todos da zona urbana, apenas dois professores das escolas

selecionadas não participaram da pesquisa, pois o pesquisador não conseguiu contatá-los durante suas visitas às escolas.

5. LUDICIDADE – CONCEPÇÕES DOS PROFESSORES

Este capítulo traz os resultados e a discussão sobre a compreensão dos participantes da pesquisa acerca da ludicidade

5.1 PROFESSORES – Concepções sobre Ludicidade

O quadro abaixo descreve o numero de professores participantes em cada escola. Não foi questionada a carga horária dos professores, nem se eles lecionam em outra disciplina, caso precise complementar a carga horária estabelecida.

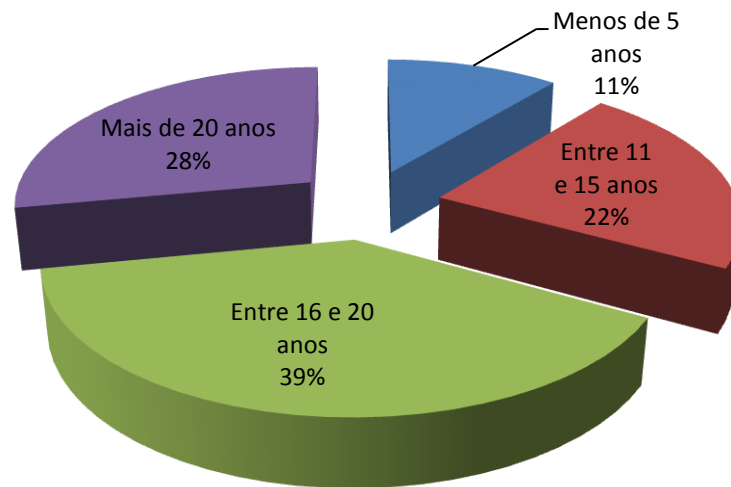
Quadro 1- Escolas envolvidas na pesquisa e número de professores participantes da pesquisa em cada instituição.

COLÉGIO	Nº DE PROFESSORES
Centro Educacional Cruzalmense (CEC)	7
Centro de Convivência Esportivo Educacional (CENDEC)	2
Colégio Municipal Jorge Guerra	2
Grupo Escolar Maria Peixoto Barbosa	3
Colégio Municipal Virgildásio Sena	4
Total de Professores Participantes	18

Fonte: Autor, 2018.

Dentre os indivíduos participantes da pesquisa, sete são professores e onze professoras, cujo tempo de experiência na profissão, esta descrita no gráfico abaixo:

Gráfico 1 – Tempo de atuação dos professores em sala de aula.



Fonte: Autor, 2018.

Através da avaliação dos dados, é possível verificar que uma parcela significativa possui experiência maior que 16 anos de ensino. A experiência é muito importante para uma boa atuação em sala de aula, quanto mais tempo o professor possui nesse contato com as turmas, é esperado que tenha uma melhor desenvoltura em sala de aula, uma compreensão mais significativa dos métodos e uma maior vivência da docência.

Os autores Tardif, Lessard e Lahaye (1991, p. 216) reforçam esta ideia, e trazem que o saber docente engloba os demais e possuem diferentes relações. Os autores explicam os saberes da experiência que segundo eles são o conjunto de saberes atualizados, conquistados e exigidos, que não decorre das instituições de formação ou dos currículos. São práticos, constituem a cultura docente em ação.

“[...] O próprio professor, no exercício de sua função e na prática de sua profissão, desenvolvem saberes específicos, fundados em seu trabalho cotidiano e no conhecimento de seu meio. Esses saberes brotam da experiência e são por ela validados.” (TARDIF, LESSARD e LAHAYE, 1991, p. 220)

No mercado de trabalho, espera-se que, a experiência proporcione ao professor mais conhecimento, desenvolvendo saberes e habilidades específicas, o que pode tornar este professor mais capacitado, pois um sinônimo de experiência é conhecimento.

Os professores que atuam na área de ciências foram questionados sobre a sua formação. Os dados obtidos estão descritos no Quadro 2.

Quadro 2- Formação dos professores que ministram a disciplina de ciências.

Graduação	Pós-Graduação / Especialização	Nº de Professores
Licenciatura em Biologia	Pós e Mestrado não informou a área	1
Licenciatura em Biologia	Não possui	4
Pedagogia e Licenciatura em Ciências da Natureza	Pós em Psicopedagogia Escolar	1
Licenciatura em Geografia e em Ciências da Natureza	Não possui	1
Pedagogia	Pós em Ciências e Biologia (Cursando)	1
Pedagogia	Não possui	3
Pedagogia	Pós em Metodologia em Língua Portuguesa e Matemática	1
Agronomia	Possui Mestrado e Doutorado não informou a área	1
Licenciatura em Letras/Libras	Especialização em Libras, História Afro-brasileira, Africana e Indígena. Mestra em Letras.	1
Licenciatura em História	Não possui	1
Licenciatura em Geografia	Não possui	2
Licenciatura em Matemática	Não possui	1

Fonte: Autor, 2018.

Dentre os 18 participantes da pesquisa, apenas 7 possuem formação em ciências ou biologia, totalizando 39% dos participantes envolvidos. Desta quantidade, apenas 11% concluíram um curso de Pós Graduação ou Mestrado, cujo curso não foi informado, e apenas um está cursando uma Pós Graduação em Ciências.

A autora Semis(2018) no site da revista Nova Escola segundo dados do Censo Escolar de 2017, informa que nos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano), o índice de professores com formação superior de licenciatura (ou bacharelado

com complementação pedagógica) em ciências e que ministram a disciplina é de 58,9%.

A UFRB possui um curso de Licenciatura em Biologia há 8 anos, já formou diversos docentes para atuarem em Ciências nos anos finais do ensino fundamental e em Biologia no ensino médio, porém, a realidade nos mostra que estes formandos não estão entre os participantes da pesquisa que fazem parte do quadro de professores de ciências do município, sabe-se isso, pois os professores com formação em biologia já atuam há mais de 13 anos, época que não existia a UFRB em Cruz das Almas.

Foi observado em uma das escolas que um dos motivos de assumir a disciplina, mesmo tendo formação em outra área, é a complementação da carga horária, mas será que é uma necessidade da escola e do professor essa complementação? Uma hipótese é que o governo municipal não quer aumentar o seu quadro de professores específicos, pois os mesmos podem não completar a carga horária numa mesma escola, daí optam por acolher os professores de outras matérias para ensinar ciências.

Dessa forma o foco não é o aluno, já que a escola só se importa que ensine o conteúdo, não quem o ensina, neste tempo o aluno pode sofrer aversão a disciplina de ciências, pois o professor que a leciona pode não saber cativar e conquistar o aluno com os diversos recursos e materiais que o ensino de ciências lhe oferece, além de não ter o conhecimento e formação necessária para lecionar a disciplina.

Isto pode ser ruim para ambas as partes, pois, onde estão os professores formados pela UFRB que o município deveria ter em seu corpo docente? Invés disto o município completa a carga horária dos professores não formados na área para lecionarem ciências, deixando os formados, muitas vezes sem ter onde, nem como trabalhar, daí podem optar por lecionar outra disciplina até mesmo dentro da rede municipal. E é ruim para a instituição que formam estes professores, pois formam para atuar principalmente na rede pública de ensino, mas estes professores não estão atuando. O necessário a se fazer, é ter um diálogo entre a universidade e o poder público municipal, para inserir nos colégios municipais o professor já formado em biologia, remanejando os demais professores não formados para as suas áreas de atuação. Mas para isso acontecer, ambas as partes devem estar de acordo e buscando este espaço para o diálogo.

Vale ressaltar que, como informa Brasil (2017) através do Ministério da Educação em seu site: “O Licenciado em Pedagogia, ou Pedagogo, atua como professor da Educação Infantil, anos iniciais do ensino fundamental e Educação de Jovens e Adultos”, portanto, um pedagogo não é um profissional formado para ministrar aulas de ciências nos anos finais do ensino fundamental, estando na mesma categoria dos licenciados em matemática, geografia, história e agronomia, mostrando que 56% dos professores não estão lecionando na área de sua formação.

Um dos participantes que possui Pedagogia e Licenciatura em Ciências da Natureza informou que se graduou através do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica - PARFOR, cujo objetivo é a formação de professores que atuam na rede pública de educação básica (BRASIL, 2009b). O curso teve como proposta a formação de professores que atuam em ciências, sem formação na área, com a finalidade de atender à demanda por formação inicial e/ou continuada dos professores. Foi através do PARFOR que este professor conquistou seu diploma de Licenciado em Ciências da Natureza.

Gatti (2013, p. 61) fala sobre a finalidade do PARFOR:

“Esses cursos podem ser uma primeira licenciatura, para os que não possuem graduação, ou segunda licenciatura, para os licenciados atuando fora da área de formação, e também cursos de Formação Pedagógica para bacharéis sem licenciatura.”

Após indagar a formação dos professores, foi questionado se durante seu processo formação docente a temática ludicidade esteve presente, os resultados podem ser observados no quadro 3.

Quadro 3- Presença da temática ludicidade durante a formação dos professores.

Formação	Nº de Professores	Presença da Temática Ludicidade
Licenciatura em Biologia	2	Sim
Licenciatura em Geografia	2	
Licenciatura em Matemática	1	
Licenciatura em Geografia e em Ciências Naturais	1	
Pedagogia	2	
Pedagogia com Pós em Ciências e Biologia (Cursando)	1	
Pedagogia com Pós- em Metodologia em Língua Portuguesa e Matemática	1	
Licenciatura em Letras/Libras com Mestrado em Letras.	1	
Pedagogia e Licenciatura em Ciências da Natureza com Pós em Psicopedagogia Escolar	1	
Licenciatura em Biologia	2	Não
Licenciatura em Biologia com Pós e Mestrado	1	
Pedagogia	1	
Agronomia com Mestrado e Doutorado	1	
Licenciatura em História	1	Sem Resposta

Fonte: Autor, 2018.

Os dados mostram que 67% dos professores informaram que durante sua formação a temática ludicidade esteve presente, mas vale salientar que muitos desses professores tiveram a temática da ludicidade voltada para sua área de formação. O participante licenciado em Matemática, cujo nome fictício será PB, escreveu a seguinte frase quando questionado sobre presença do tema em sua formação:

Professor PB – *“Muito pouco uma vez que o foco era mais didática, a única vez que pouco se falou e uso foi dentro da disciplina Laboratorio de Matemática”*.

Já um dos participantes com Licenciatura em Biologia, cujo nome aqui será PC, quando questionado sobre presença do tema em sua formação, descreve o seguinte:

Professor PC - *“Sim. Disciplinas relacionadas a jogos e estratégias de ensino para o ensino de Biologia”.*

Cada formação apresenta uma estratégia que melhor aborde a ludicidade na sua área de atuação. Um jogo de matemática, não poderá ser usado para biologia, é claro que pode haver adaptações, o esperado é que os professores realizem essas adaptações do que foi aprendido em sua área, para utilizar em ciências.

Quando você é formado em uma área específica, espera-se que atue bem nessa área, e se te colocarem com outro conteúdo, você deixará a desejar, pois não foi formado para atuar com aquilo. A profissão docente é umas profissões, que você não precisa ser formado em uma área, para poder atuar nela, você precisa apenas ser licenciado, não importando até onde sua licenciatura abrange.

O maior motivo dos professores ministrarem outras disciplinas, segundo eles próprios é a carga horária. Para alcançar a carga horária semanal, eles optam por ministrar em outra disciplina que não é da sua área. A escola deve pensar antes de si própria, no seu aluno, já que todo o processo de ensino e aprendizagem envolve o aluno, a escolha do professor também deve envolver este aluno. Segundo Luckesi (2000, p. 6):

“[...]para qualificar a aprendizagem de nossos educandos, importa, de um lado, ter clara a teoria que utilizamos como suporte de nossa prática pedagógica, e, de outro, o planejamento de ensino, que estabelecemos como guia para nossa prática de ensinar no decorrer das unidades de ensino do ano letivo.”

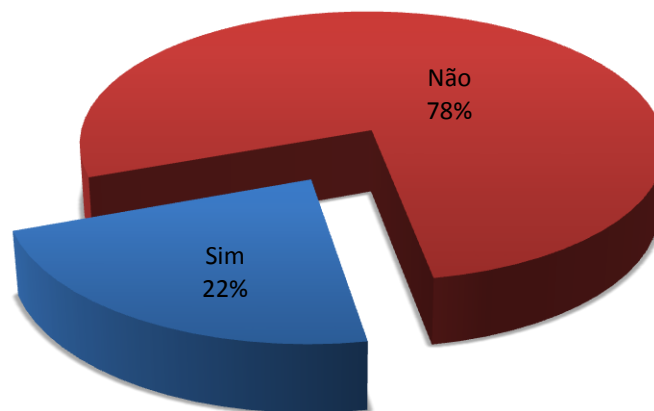
O planejamento escolar tem que ser voltado para o aluno, não para a instituição ou para o professor. Se a escola quer oferecer um ensino de qualidade, ela deve pensar este ensino para o educando, conforme o trecho abaixo:

“para planejar bem é necessário conhecer para quem se está planejando, no caso, o professor deve conhecer a turma com que trabalha e mais, o aluno com quem trabalha. Quanto mais se conhece, melhor se planeja e se obtêm melhores resultados.” (SANTOS, 2013, p. 3)

Quando este planejamento não acontece, o ensino de ciências pode não ser dos mais significativos, pois o participante licenciado em Biologia tem mais habilidades e mais saberes para ministrar e planejar ciências, pois como informa Tardif, Lessard e Lahaye (1991, p. 220) "os professores devem também apropriar-se de saberes que podemos chamar de curriculares. Esses últimos correspondem aos discursos, objetivos, conteúdos e métodos", os saberes curriculares estão no decorrer de suas carreiras, e conquistam principalmente durante a sua formação, pois é ali que aprendem os conteúdos que irão ministrar as metodologias mais apropriadas para os alunos terem uma maior aprendizagem.

Ainda, no intuito de buscar mais informações a respeito da formação dos professores, foi questionado se ao longo da sua atuação docente participou de algum curso, oficina, ou workshop sobre a temática ludicidade. Os dados obtidos estão descritos abaixo.

Gráfico 2- Participação em cursos para formação continuada sobre ludicidade no ensino.



Fonte: Autor, 2018.

Como demonstrado no gráfico acima, a maioria dos professores nunca participou de nenhum curso sobre ludicidade durante sua formação docente.

Para Pimentel (2004, p. 6):

“A formação continuada é concomitante ao exercício profissional, pós-escolar, implicando aquisição de conhecimentos, atitudes e competências. A atuação docente adquire o valor de principal elemento de análise e reflexão. [...] Assim, configuramos o eixo do projeto de formação como dinâmica coletiva de construção de conhecimentos, tendo como referência o conceito de professor reflexivo.”

Portanto, quando o professor realiza essa formação continuada ele reflete sobre a própria docência, Libâneo (2004, p. 136-137) aborda uma ideia de professor reflexivo no decorrer de sua discussão, afirmando que o professor precisa primeiro dominar as estratégias de pensar, e de pensar sobre o próprio pensar.

“O trabalho de professor é, portanto, um trabalho prático, entendido em dois sentidos, o de ser uma ação ética orientada para objetivos (envolvendo, portanto, reflexão) e o de ser uma atividade instrumental adequada a situações. A reflexão sobre a prática não resolve tudo, a experiência refletida não resolve tudo. São necessárias estratégias, procedimentos, modos de fazer, além de um sólido conhecimento teórico, que ajudam a melhor realizar o trabalho e melhorar a capacidade reflexiva sobre o que e como mudar.” (LIBÂNEO, 2004, p 138)

Por isso a importância de se qualificar cada vez mais na profissão, para obter mais experiência e conhecimento teórico melhorando a capacidade reflexiva. Nem todo curso de formação continuada vai mudar e alterar a postura e conduta do professor em sala de aula, ainda que este seja o esperado. Segundo Gatti (2003, p. 192):

“Trabalhos sobre formação em serviço ou continuada e desempenho de professores têm analisado as dificuldades de mudança nas concepções e práticas educacionais desses profissionais em seu cotidiano escolar. Em geral os mentores e implementadores de programas ou cursos de formação continuada, que visam a mudanças em cognições e práticas, têm a concepção de que, oferecendo informações, conteúdos, trabalhando a racionalidade dos profissionais, produzirão a partir do domínio de novos conhecimentos mudanças em posturas e formas de agir”.

Ela traz em trechos do livro, que os conhecimentos podem adquirir sentido ou não, podem ser aceitos ou não, pois são processos complexos, não apenas cognitivos, mas sócioafetivos e culturais. Mas, quanto mais envolvido nesse ambiente, mais o educador vai se familiarizar com o tema, e com o tempo ele aplica a teoria sobre sua prática, refletindo, analisando sobre tudo que aprendeu.

O Quadro abaixo traz a compreensão e o entendimento dos professores sobre a definição e ações que representem atividades lúdicas.

Quadro 4- Percepção dos professores sobre atividades consideradas lúdicas

Nº de Professores que assinalaram a opção	Jogos e Brincadeiras	Momentos Recreativos	Brincadeiras livres	Atividades que auxiliam no desenvolvimento cognitivo infantil	Outros
4	X	X	X	X	X
5	X	X	X	X	
2	X	X		X	
2	X	X	X		
1	X		X	X	
1	X			X	
1	X				
1	X	X			X
1	X	X		X	X

Fonte: Autor, 2018.

Podemos observar que 100% dos professores compreendem que jogos e brincadeiras fazem parte das atividades lúdicas em sala de aula. Mas sabemos que não se deve jogar por jogar, nem brincar por brincar, deve haver intencionalidade, conforme descreve Moura (1991, p. 47):

“Ao optar pelo jogo como estratégia de ensino, o professor o faz com uma intenção: propiciar a aprendizagem. E ao fazer isto tem como propósito o ensino de um conteúdo ou de uma habilidade. Dessa forma, o jogo escolhido deverá permitir o cumprimento deste objetivo.”

Segundo Macedo (2007, pág. 14 – 15):

“O Jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. [...] O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos.”

O jogo é de extrema importância para a aprendizagem do aluno todos os professores concordam que ele é uma atividade lúdica, o brincar e o jogar estão unidos, um complementa o outro e juntos fomentam a aprendizagem.

Dentre os participantes, 83% dos professores concordam que momentos recreativos são atividades relacionadas à ludicidade, porém, brincar sem uma intenção, apenas para diversão, é uma atividade lúdica que não traz os benefícios para a compreensão do assunto, mesmo tendo sua importância de descontração, deixando a aula mais dinâmica e prazerosa para o aluno.

Quando o jogo não há uma intencionalidade para o ensino de um conteúdo ou habilidade, é apenas um momento recreativo. Segundo Kishimoto (1994, p.119) “A recreação, adotada desde os tempos greco-romanos, é entendida como o relaxamento necessário para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar.” Portanto, os momentos recreativos são atividades auxiliares, que relaxam o aluno, para atividades que vão exigir dos mesmos a concentração necessária.

As respostas obtidas demonstram que 67% dos professores concordam que brincadeiras livres são atividades lúdicas. Dentre os participantes, um deles informa que a criação livre talvez seja o melhor de todas as atividades.

Professor PF: *“Criação livre do aluno, que talvez seja o melhor de todos, pois ele mostra o que ele sabe, não o que o professor impõe a ele”.*

As brincadeiras livres são momentos onde o professor não exerce nenhum papel de mediador, e muitas vezes não tem uma finalidade para a disciplina de ciências, então o aluno fica a mercê de seu próprio objetivo, o professor fica em segundo plano, estas brincadeiras são muito usadas para tornar a aula mais leve e divertida. Esta atividade pode fugir do conteúdo proposto e em sua maioria não aflora nem trabalha nenhuma habilidade necessária para a disciplina de ciências. Para Maria da Glória Seber, conforme podemos ver na citação abaixo:

“Há também instituições que defendem as brincadeiras, achando que as crianças aprendem muito no decorrer dessas atividades. No entanto os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes dos grupos devem assumir como brincar, o que dizer e assim por diante.” (SEBER, 1995, p.52).

Nem toda a brincadeira causa o aprendizado, mas para a brincadeira ser significativa o professor deve ser o mediador, só assim o aluno vai fixar ou aprender o conteúdo, se não houver esta mediação, e o aluno ficar a disposição de si próprio, não ocorre o aprendizado. Assim descreve Kishimoto (2010, p. 10-11) “A mediação da professora é essencial para que a criança aprenda a enfrentar conflitos durante a brincadeira. [...] A mediação da professora, quando esta valoriza as características de cada uma, auxilia a construção da identidade da criança.”.

No Quadro 4 ainda podemos observar que 78% dos professores concordam que atividades que auxiliam no desenvolvimento cognitivo infantil fazem parte de atividades lúdicas. Porém, em uma das respostas, um professor fez um questionamento pertinente, que segue abaixo:

Professor PI - *“Quais atividades? Só lúdicas?”.*

Nem toda atividade que auxilia no desenvolvimento cognitivo, precisa ser necessariamente uma atividade lúdica, como exemplos: os exercícios, as atividades práticas, confecção de resumos, apresentação de seminários, são atividades muitas vezes avaliativas que contribuem na relação ensino e aprendizagem. Mas além destas atividades, as atividades lúdicas fomentam ainda mais o desenvolvimento cognitivo, como informa Mariano (2012, p.26) ao descrever uma metodologia baseada em atividades lúdicas, “(o uso do lúdico) deve ser uma metodologia que possibilita mais eficácia no processo ensino-aprendizagem, estimulando, assim, o desenvolvimento das crianças.”.

Para os 33% dos professores que assinalaram a opção outros, um dos participantes respondeu:

Professor PL - *“Como: Dança, teatro, histórias,...”.*

É muito importante fazer a interdisciplinaridade entre arte e ciências, o teatro, a dança e a música é umas das mais belas artes que podem ser aproveitadas pela disciplina de ciências, realizando atividades como confecção de uma peça sobre um assunto, a paródia de uma música com um tema proposto, e até uma coreografia simbolizando um momento biológico ou científico. O teatro, a dança e a música são formas de atividades lúdicas que o professor pode trabalhar em sala de aula, mesmo

que necessite de mais tempo do que os jogos e brincadeiras, que normalmente iniciam e culminam no mesmo dia. A pesquisadora Vendramini-Costa (2008, p.91) traz bem o recurso do teatro no ensino de ciências na seguinte parte de sua pesquisa:

“O teatro na educação pode ser realizado utilizando-se textos já escritos, em que os alunos só interpretam os personagens e confeccionam o cenário e o figurino. No entanto, a peça pode ser elaborada pelas próprias crianças que, dessa forma, criam as personagens da maneira que mais se identificam e escrevem o roteiro colocando aquilo que é mais importante para elas, que faz parte de suas vivências [...] Considerando os aspectos abordados, entendemos que o teatro pode ser adotado como estratégia para o ensino de Ciências, auxiliando na melhor compreensão do ambiente e da natureza ao nosso redor, promovendo, assim, um maior respeito, cuidado e preocupação com o ambiente que nos cerca. Vivenciando os elementos da natureza, (...) podem compreender melhor qual é a sua importância, compreender mais claramente que cada animal, que cada planta, que nós, seres humanos, que cada elemento da natureza é igualmente importante; pode-se compreender que a destruição de qualquer um deles promove desequilíbrios ecológicos que trazem sérias consequências para o homem e para o Planeta Terra”

Outros participantes afirmaram praticamente, com as mesmas palavras, que em qualquer atividade pode ser utilizada a ludicidade. Entretanto, não podemos generalizar, nem tudo é ludicidade ou pode ser transformado em ludicidade, o lúdico é mais um dos diversos recursos pedagógicos para obter um melhor ensino e aprendizagem, e como todo recurso, ele possui metodologias e regras para ser dito como tal.

Foi questionado aos professores se eles consideram importante a prática do lúdico no ensino de ciências, e todos os professores responderam que é importante a utilização da ludicidade no ensino de ciências. A maioria dos professores formados em Pedagogia trazem em sua justificativa a ideia do aluno participar, aprender e despertar a aprendizagem. Dentre estas falas uma chama mais atenção, conforme segue abaixo:

Professor PL – “Sim, muito. *É muito bom ensinar brincando, é uma troca, você ensina e aprende. É também uma forma de tornar a aula mais atraente, além de facilitar o aprendizado. Dessa forma o aluno passa a ter uma intimidade maior com o assunto trabalhado*”.

Como o professor pontua em sua fala, ocorre uma troca de conhecimento, o aluno mostra que ele sabe e conhece algo, que muitas vezes está escondido enquanto o professor aborda uma metodologia sem a ludicidade. Essa intimidade que o professor descreve é justamente o conhecimento adquirido pelo aluno, pois quando você conhece algo com propriedade, você dialoga sobre o tema com tanta facilidade que está familiarizado, está íntimo.

Os professores formados em ciências ou biologia sabem que através do lúdico os alunos compreendem melhor o conteúdo, a ludicidade facilita a aprendizagem e permite a interação entre o professor e o aluno. Duas falas de um destes professores chamam a atenção, conforme pode ser observadas abaixo:

Professor PJ – *“Sim, principalmente no início do Fund. II, pois aprendem mais do que o conteúdo por conteúdo. Muitos professores não trabalham nos anos finais do Fund. II, pois não houve formação, e os alunos perdem isso, de brincar e aprender”.*

Professor PC – *“Sim, porque as estratégias lúdicas propiciam uma aprendizagem mais leve, prazerosa, divertida, dinâmica, viabilizando uma aprendizagem mais concreta”.*

Como informa o primeiro professor, a formação é imprescindível para que o lúdico esteja sempre presente em sua prática pedagógica, e quem sofre com esta falta, é o aluno. Já na fala do segundo professor, podemos perceber que o lúdico, permite uma aprendizagem concreta, muitos acreditam que o lúdico é apenas imaginário ou fictício. Mas o lúdico ele usa do ilusório para mostrar os eventos ou acontecimentos reais sobre o tema proposto, e na mente de uma criança, ou adolescente, essa visão é a florada, permitindo vislumbrar como se fosse um momento real, mesmo sendo parte da criação mental do estudante.

Um professor que não possui nenhuma formação docente relacionada a ciências ou biologia informou uma noção muitas vezes errônea sobre a ludicidade, conforme podemos observar abaixo:

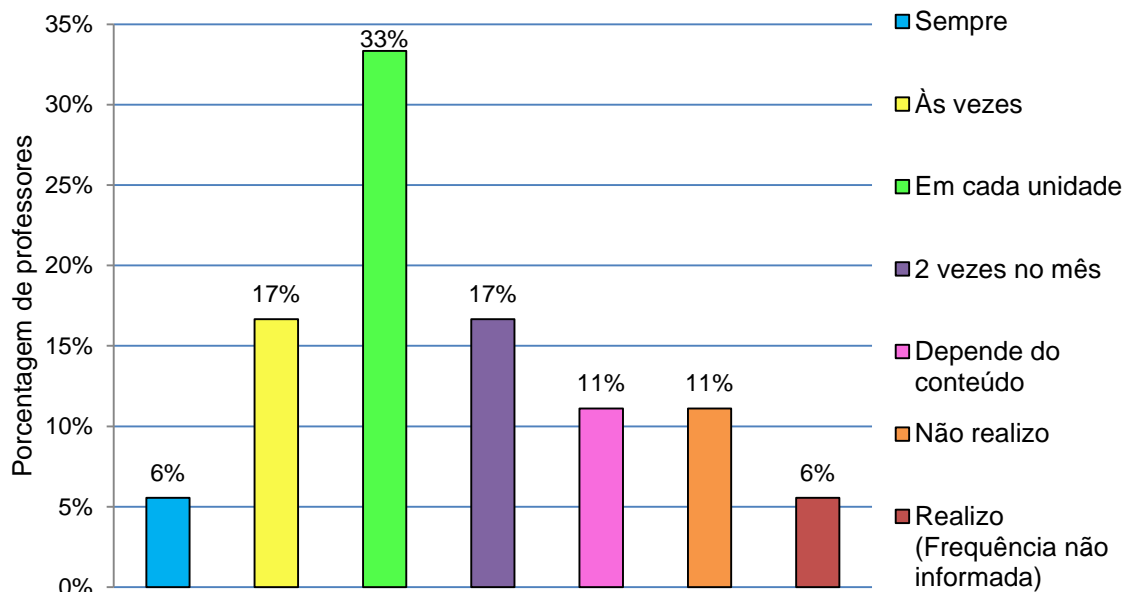
Professor PK – *“SIM, AFINAL CIÊNCIA SEM EXPERIMENTOS NÃO É CIÊNCIAS, TODAVIA, TEM QUE HAVER ESSA RELAÇÃO DE PRÁXIS PEDAGÓGICA QUE CULMINA NOS EXPERIMENTOS REALIZADOS EM SALAS OU OUTROS ESPAÇOS QUE”.*

Alguns professores acreditam que experimentos fazem parte de atividades educacionais relacionadas à ludicidade, mas como descreve Moraes (2008, p. 196) abaixo, isso é uma ideia equivocada:

“Experimento significa um ensaio científico destinado à verificação de um fenômeno físico. Portanto, experimentar implica pôr à prova; ensaiar; testar algo. [...] Um outro aspecto importante a ser esclarecido se refere à concepção de atividade prática que, em sua origem, apresenta alguns significados como: ato ou efeito de praticar, uso, exercício, aplicação da teoria.”

O uso de experimentos científicos, não se refere a uma atividade lúdica, mas sim a uma atividade prática, onde o aluno testa a teoria obtida em sala de aula e pelos livros. Este tipo de metodologia é de extrema importância no cotidiano escolar, pois é o momento em que o aluno pode vivenciar e ver os mais diversos fenômenos em sua frente. Entretanto, não faz parte de um momento lúdico.

Após sabermos a compreensão dos professores sobre a importância do uso de atividades lúdicas no ensino de ciências, foi questionado se eles realizam tais atividades em sala de aula, e qual a frequência de realização. A escolha de como abordar essa frequência foi aberta aos professores, mas os dados no Gráfico abaixo foram organizados e aproximados para uma melhor compreensão das respostas:

Gráfico 3: Frequência de realização de atividades lúdicas em sala de aula

Fonte: Autor, 2018.

Como podemos observar, 11% dos professores informaram que não realizam atividades lúdicas em sala de aula. A formação de um dos professores é pedagogia e do outro professor é licenciatura em matemática. Os demais professores informaram que realizam as atividades que consideram lúdicas, porém apenas 6% dos professores não informaram a frequência de realização. Dentre os 18 participantes, 33% informaram que realizam atividades lúdicas em cada unidade, algumas respostas variam de uma vez por unidade até duas vezes na unidade. Cada unidade é desenvolvida em um trimestre.

Outro ponto importante é quando 11% responderam “depende do conteúdo”, como se as atividades lúdicas se limitassem pelos assuntos abordados, ou apenas certos conteúdos são melhores construídos pelas atividades lúdicas que outros.

Dos 17% dos professores que responderam realizar durante duas vezes no mês, uma resposta chamou a atenção, pois o professor licenciado em biologia respondeu o seguinte:

Professor PJ – *“Nas séries iniciais uso mais, a cada 2 semanas. Como forma de avaliação”.*

Muitos professores não percebem que o lúdico também pode ser uma das formas de avaliar o aluno, os diversos jogos podem proporcionar diversas formas de

avaliações. O ensino não se torna repetitivo onde sempre há uma realização de provas ou exames, onde o aluno tem que escrever, registrar, anotar em uma folha de papel para que sua nota seja quantificada. Na atividade lúdica, o professor utiliza do quantitativo e do qualitativo para mensurar uma nota ao aluno, ou ao grupo, dependendo da proposta de atividade lúdica. Para Luckesi (1994, p. 172) a avaliação é um instrumento de dinamismo e progresso, mas para que ela ocorra, deve haver o mecanismo de ação-reflexão-ação durante a prática da avaliação. O autor ainda salienta que “o julgamento qualitativo da ação deve estar em função do aprimoramento dessa mesma ação.”, só assim a avaliação terá seu papel ontológico.

Os 17% dos professores que responderam às vezes, não podemos estipular uma quantidade exata do número de vezes que é utilizado o lúdico na sala de aula, da mesma maneira os 6% dos professores que informaram utilizar as atividades lúdicas sempre.

Foi indagado aos professores se a escola ao qual trabalham dispõe de algum material lúdico para sua utilização em sala de aula. Porém pode-se perceber que alguns professores divergiram na resposta, dentro de uma mesma escola.

No CENDEC, um dos professores informou que possui jogos no colégio, não especificando qual tipo de jogo, enquanto o outro professor informa que no mesmo colégio não possui nenhum tipo de material lúdico.

No Grupo Escolar Maria Peixoto Barbosa os três professores informaram que a escola dispõe de materiais lúdicos, porém não possui muito para o Fundamental II, já que a escola ao qual trabalham possui Fundamental I durante a tarde e o Fundamental II funciona pela manhã, segundo a direção, isso ocorre pois não há uma demanda muito grande de alunos para os Fundamentais, por isso dividiram a escola desta maneira, assim disponibilizam as turmas para os matriculados.

Dois dos professores desta escola, informaram que a instituição disponibiliza o material do corpo humano, como se este material estivesse incluído como parte da ludicidade, porém, o corpo humano é um material ou recurso didático, não lúdico, como descreve Borges (2012, p. 143):

“Alguns (materiais didáticos) se caracterizam pela tecnologia envolvida; outros pelos órgãos dos sentidos que “sensibilizam”. Outros, ainda, pelas funções que podem desempenhar em relação à aprendizagem. Dessa ideia emerge um conceito tradicional para material didático: o de auxiliar nas atividades de ensino”.

Dentro do texto do autor, ele traz alguns conceitos de recursos didáticos, como DVD's, vídeos, cartazes, imagens, objetos, animais vivos, textos e o próprio livro didático. O modelo do corpo humano, muito utilizado nas aulas de ciências quando o assunto é anatomia, é mais um recurso didático e não está inserido como material lúdico. O que pode haver é um jogo ou brincadeira que o professor pode idealizar, utilizando o corpo humano como um recurso para propiciar a atividade lúdica, espera-se que os professores utilizem este recurso de forma lúdica, já que, eles não são de caráter lúdico.

No Colégio Municipal Jorge Guerra, tivemos algo semelhante, um professor informou que não há materiais lúdicos, enquanto outro informa que há DVD's, livros, o esqueleto, materiais do corpo humano. E como já sabemos, todos estes citados pelo professor são materiais didáticos.

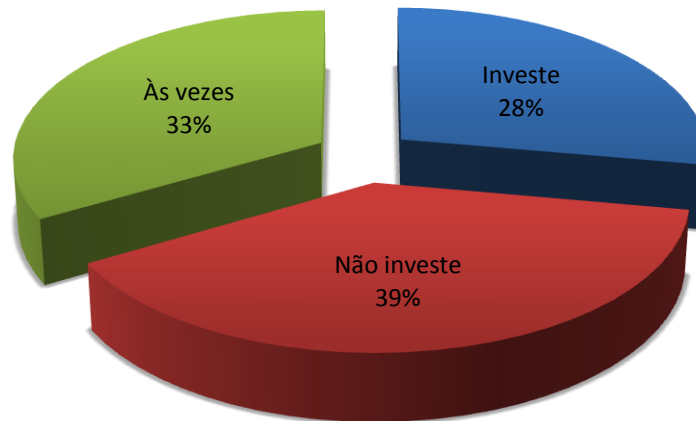
Dentro do Colégio Municipal Virgildásio Sena, temos uma divergência entre os professores ainda maior. Um dos participantes que possui licenciatura em Biologia informa que há materiais, porém não na sua área específica, enquanto outro professor, com pedagogia e cursando uma pós-graduação em ciências, informou que há jogos relacionados à ciências dentro do colégio. Enquanto dois professores informam que não existe nenhum material lúdico disponível na escola.

Dos sete professores que trabalham no CEC, seis informaram que a escola não dispõe de materiais lúdicos, enquanto um professor afirma que a escola oferece sempre que solicitado e não especificou qual material, porém quando questionado se investe em materiais para realizar atividades lúdicas em sala de aula o mesmo professor informa os seguinte:

Professor PE – *“Quase sempre quando necessário e a escola não dispõe”.*

O professor trouxe uma informação equivocada na primeira pergunta, mas logo após ele informa que a escola não possui material, mas sempre que necessário ele investe do seu salário para realizar as atividades lúdicas. Podemos observar no Gráfico 4 a quantidade de professores que investem em atividades lúdicas em sala de aula.

Gráfico 4 - Porcentagem de Professores que investem em materiais para atividades lúdicas.



Fonte: Autor, 2018.

Podemos perceber que 61% dos professores investem em materiais para a realização de atividades lúdicas em sala de aula. Alguns investem às vezes ou raramente, enquanto alguns investem sempre, muitos professores informam que eles criam os materiais. Observa-se que 39% dos professores não investem em materiais, dois com licenciatura em biologia que deram esta resposta informa o seguinte:

Professor PJ – *“faço atividades que não precisam de mat.”*

Professor PO – *“Não. Construo com material Reciclado”*.

Alguns jogos e atividades lúdicas podem não necessitar de materiais comprados ou confeccionados, pode ser usado o livro didático, caneta, papel, e no caso do teatro, a imaginação e interpretação. A reciclagem é muito usada na confecção de jogos e brincadeiras, pois os alunos além de aprenderem o conteúdo proposto, aprendem valores, descobrem que um objeto que seria jogado ao lixo pode se tornar tantos outros objetos e variadas formas. Hoje podemos procurar vídeo aula em diversas plataformas digitais ensinando como confeccionar jogos com materiais recicláveis, e muitas vezes brincar e usar a imaginação com o que é produzido com estes materiais.

Pensando assim, foi questionado aos professores se há, e quais dificuldades encontram para executar atividades lúdicas com os alunos, os resultados obtidos estão descritos no quadro abaixo:

Quadro 5 - Número e porcentagem de professores que informam haver dificuldade na elaboração de atividades lúdicas em sala de aula.

Nº e porcentagem de Professores	Tipo de Dificuldade
6 (33%)	Pouca participação e indisciplina dos alunos
5 (28%)	Falta de materiais na escola
2 (11%)	Espaço não apropriado
5 (28%)	Não há dificuldade

Fonte: Autor, 2018.

Podemos observar que ao todo 72% dos professores afirmam haver alguma dificuldade durante a atividade lúdica que elaboram em sala de aula, destes 72%, 33% informaram que é por causa da indisciplina dos estudantes, já que durante o jogo, acham que é uma brincadeira qualquer e alguns não dão o devido valor a este tipo de atividade. Para 28% dos professores, a maior dificuldade é a falta de materiais na escola, pois a escola não os disponibiliza para realizar tais atividades. Quando a dificuldade é o espaço físico não apropriado, salas superlotadas, apenas 11% dos professores indicaram esta insatisfação.

Dos demais professores, 28% informaram não ter nenhuma dificuldade, alguns complementaram informando que os alunos se sentem dispostos a cooperar quando há uma novidade em sala de aula.

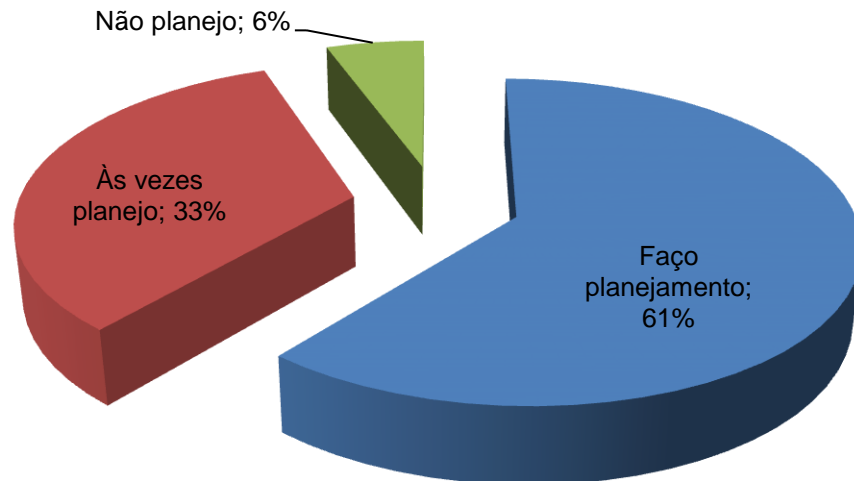
Professor PC- *“Não, ao contrário eles amam, a aula são muito mais interessantes”.*

Cada aluno tem um jeito diferente de se expressar durante uma atividade lúdica, o planejamento do professor durante o ano letivo é importante, pois ao utilizar o lúdico nas aulas de ciências, o aluno pode perceber que aquele momento é de

diversão, mas acima de tudo de aprendizado, cabe ao professor, durante sua fala na explicação do jogo ou brincadeira, trazer esta informação ao estudante.

Quando questionados sobre o planejamento para o desenvolvimento de atividade lúdica em sala de aula, obtivemos os seguintes dados descritos no Gráfico 5.

Gráfico 5 - Ocorrência de planejamento para atividades lúdicas.



Fonte: Autor, 2018.

O ato de planejar é essencial para a prática pedagógica, pois segundo Luckesi (1994, p. 168) “O planejamento, no caso da didática e de todas as formas de ação humana, é o momento em que decisões são tomadas. E o filtro por onde devem passar todos os elementos pedagógicos que admitimos criticamente.”, assim podemos observar que 61% dos professores realizam o planejamento para desenvolver as atividades lúdicas, entretanto, desses 61%, um professor informa que não realiza as atividades lúdicas, logo, podemos perceber que mesmo fazendo planejamento e considerando importante a prática do lúdico, o professor não o realiza em sala de aula.

Dos professores participantes, 33% informam que planejam às vezes, planejar “às vezes” deve ser planejar apenas quando solicitado pela coordenação, ou direção, não é um ato voluntário destes professores.

“Na prática didática, a ação de planejar não pode ser relegada a segundo plano. Ela não pode ser reduzida somente às atividades que se destinam a

satisfazer os anseios de controle da administração; tem que ser assumida como um dos momentos e elementos básicos da ação, porque é um momento culminante de decisão.” (LUCKESI, 1994, p. 169-170)

Como Luckesi(1994) explica em seu livro, não deve planejar apenas para satisfazer a direção, o planejamento é um ato de decisão, é o momento que o professor irá descrever suas ações pedagógicas durante a unidade, ou semana letiva.

O professor que informa que não realiza o planejamento, afirma que realiza atividades lúdicas em sala de aula, assim podemos declarar que ele as realiza sem haver nenhum planejamento prévio do que será ensinado.

Quando foi solicitado a opinião dos professores sobre o retorno dos alunos acerca das atividades lúdicas, responderam unanimemente que o retorno é sempre positivo, como podemos observar nas falas abaixo:

Professor PR – *“Quando as atividades são realizadas com ludicidade na maioria das vezes o retorno é positivo. É evidente que nem sempre as atividades surtem o efeito esperado, mas é sempre bom deixar o tradicional de lado para uma aprendizagem efetiva”.*

Como o professor acima informa, no momento lúdico ele deixa de utilizar o ensino tradicional para uma aprendizagem efetiva. Para Luckesi (1994, p. 56-57) a tendência liberal tradicional é a que se aproxima mais do modelo de escola predominante em nossa história educacional, onde o ensino baseia-se “na exposição verbal da matéria e/ou demonstração. Tanto a exposição quanto a análise são feitas pelo professor”, na relação professor-aluno, “o professor transmite o conteúdo na forma de verdade a ser absorvida; em consequência, a disciplina imposta é o meio mais eficaz para assegurar a atenção e o silêncio” e autor ainda salienta que:

“A aprendizagem, assim, é receptiva e mecânica, para o que se recorre frequentemente à coação. A retenção do material ensinado é garantida pela repetição de exercícios sistemáticos e recapitulação da matéria. A transferência da aprendizagem depende do treino”. (LUCKESI, 1994, p. 57)

Quando o professor traz essa informação, percebemos que ele utiliza a tendência liberal tradicional para o ensino de ciências, essa tendência tem sua

importância no ensino de ciências, porém não é interessante que a aprendizagem do estudante seja moldada por ela, mas que seja construída por diversos métodos e modelos educacionais.

Professor PL – *“As atividades lúdicas atraindo e envolvendo mais o aluno, tornando a aula mais agradável, a participação da turma é bem maior, pois, é muito bom aprender brincando”.*

O professor reforça ainda mais a informação que o lúdico envolve mais o aluno em sala de aula, onde a participação é maior, e conseqüentemente a relação professor-aluno vai sendo norteadada para uma relação de troca, onde o professor tem consciência de que o aluno possui algum conhecimento prévio. É através destas atividades, que o professor descobre e fomenta novas habilidades ao educando, além de proporcionar uma compreensão do conteúdo, como podemos observar na fala do professor abaixo.

Professor PP – *“Eles compreendem bem melhor o conteúdo estudado para resolução das atividades teóricas”.*

O professor não utiliza apenas do lúdico para o ensino de ciências, mas se apropria de diversos recursos e métodos para o ensino de ciências, contudo, como podemos perceber na fala do professor acima, o aluno compreende mais o conteúdo teórico ao utilizar de atividades lúdicas, conseqüentemente, as atividades teóricas surtiram mais efeito e assimilação para os estudantes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi constatado dentro da pesquisa, que 61% dos professores que lecionam ciências no município de Cruz das Almas, não são formados na área em que estão atuando. Assim, a formação sobre a temática ludicidade destes professores, não é específica para a área de ciências, mas sim para a sua área de formação, quando nessa formação o assunto ludicidade é abordado, já que observamos que dos onze professores que não possuem formação em ciências ou biologia, apenas sete tiveram em sua formação algo relacionado à ludicidade. Espera-se que estes professores saibam adaptar o que aprenderam em sua área, para o ensino de ciências, ou podem causar ao aluno um desgosto e desmotivação dentro e fora da sala de aula, causando baixas notas avaliativas, e uma dificuldade no aprendizado.

Ainda que 89% dos professores possuam mais de 10 anos de experiência na profissão docente, apenas 39% destes professores são formados e possuem experiências específicas na área de ciências ou biologia. Estes professores devem possuir mais desenvoltura em sala de aula, dominar com mais propriedade os assuntos abordados, além de conhecer mais recursos e métodos eficazes para que os alunos tenham uma aprendizagem mais eficiente, já que a experiência traz vivências necessárias e importantes para a profissão docente.

Todos os professores reconhecem a importância do uso de atividades lúdicas dentro da sala de aula, e muitos pontuam que tais atividades fornecem uma melhora e facilita a aprendizagem dos alunos, geram habilidades, desperta o interesse, constrói uma interação entre o professor-aluno e entre aluno-aluno, e é o momento onde o aluno apresenta o que conhece e o que aprendeu dentro e fora da sala de aula. Entretanto, mesmo os professores sabendo desta importância nem todos utilizam as atividades lúdicas em sala de aula. Tornando o que poderia ser um ensino mais diversificado com umas aulas diferenciadas e atrativas, para aulas muitas vezes monótonas e semelhantes.

Por meio do que foi observado alguns professores tem uma compreensão equivocada das maneiras como uma atividade lúdica pode ser utilizada na educação, já que alguns trazem a ideia de que materiais didáticos são materiais lúdicos, e que atividades práticas e experimentos, são atividades lúdicas. Mesmo todos os professores tendo conhecimento que jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que podem ser usadas no ensino de ciências.

A grande maioria dos professores faz o planejamento para o uso das atividades lúdicas, porém, uma parte destes professores aparentemente realizam este planejamento apenas quando é solicitado pela direção ou coordenação da escola.

Podemos ressaltar nesta pesquisa, que é essencial e de extrema importância haver um diálogo entre a UFRB e a Secretaria Municipal de Educação do Município de Cruz das Almas, pois foi diagnosticado que as escolas participantes não possuem nenhum professor formado em Licenciatura em Biologia pela UFRB, o que causa um grande impacto para a universidade, pois estão formando professores para atuar na rede pública de ensino, mas não é o que está acontecendo e fica o questionamento para futuras pesquisas que é para onde vai e onde estão os professores formados em Licenciatura em Biologia pela UFRB?

Pois quando o professor é formado, ele vivência e aprende conceitos, métodos e conteúdos específicos, por isso levamos anos e passamos por diversas disciplinas específicas, mas o que podemos ver na prática é que os professores que ensinam ciências, em sua maioria, não tiveram em seu currículo de formação as disciplinas específicas de ciências, da mesma forma que um professor de ciências não teve em sua formação disciplinas específicas em geografia, história ou português, não são capacitados para ensinar tais matérias, da mesma forma que os demais profissionais não são capacitados para ensinar ciências, desta forma o ensino é prejudicial ao aluno, pois o professor não o conhece com propriedade e não tem conhecimento sobre metodologias e recursos para ensinar os conteúdos provocando uma melhora na aprendizagem.

O município em conjunto com a UFRB pode optar em formar pelo PARFOR os professores atuantes em ciências, mas que não possuem tal formação, ou trazer os professores já formados em ciências para o seu quadro de professores, assim teremos um ensino mais eficaz, e os estudantes aprenderão com mais propriedade os assuntos abordados pelos docentes da área.

7. REFERÊNCIAS

- ALBRECHT, L. D. ; KRUGER, V. . **Metodologia tradicional x Metodologia diferenciada: a opinião de alunos.** In: 33º Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 2013, Ijuí.
- ALMEIDA, A. **Recreação:** ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> . Acesso em: 17 de Julho de 2017 às 17:25h.
- ANTUNES, A.M; SABÓIA-MORAIS,S.M.T. O jogo educação e saúde: uma proposta de mediação pedagógica no ensino de ciências. **Experiências em Ensino de Ciências**, V.5(2), p. 55-70, 2010. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/eenci/artigos/Artigo_ID109/v5_n2_a2010.pdf> Acesso em: 12 de janeiro de 2017 às 17:32h.
- AUGUSTO, Thaís Gimenez da Silva; CALDEIRA, Ana Maria de Andrade. **Interdisciplinaridade no Ensino de Ciências da Natureza: dificuldades de professores da Educação Básica, da rede pública brasileira, para a implantação dessas práticas.** Enseñanza de las Ciencias, v. extra, p. 1-5, 2005.
- BORGES, Gilberto Luiz de Azevedo. **Caderno de formação: formação de professores didática dos conteúdos** [online] 2012 v. 10. d. 23 - Unesp/UNIVESP – 1ºed. 2012. Disponível em: <<http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/47355>> Acesso em 08 de Fevereiro de 2018 às 01:13h.
- BRASIL. Ministério da Educação. Portaria Normativa nº 9, de 30 de junho de 2009. **Institui o Plano Nacional de Formação dos Professores da Educação Básica.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 1 jul. 2009b.
- _____. Principais Licenciaturas. 2017. Disponível em: <<http://sejaumprofessor.mec.gov.br/internas.php?area=como&id=licenciaturas>> Acesso em: 13 de Agosto de 2017 às 16:35h.
- BROUGÈRE, Gilles. **Lúdico e Educação: novas perspectivas.** Linhas críticas. V.8. n. 14. Brasília, jan/jun, 2002.
- CADORIN, C.T.; MORANDINI, L. P. Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade. **REI. Revista de educação do IDEAU**, v. 9, p. 01-13, Rio Grande do Sul. 2014.
- CANDEIAS, J. M. G.; HIROKI, K. A. N. ; CAMPOS, L. M. L. . **A utilização do jogo didático no ensino de microbiologia no ensino fundamental e médio.** In: Sheila Zambello de Pinho; José Roberto Corrêa Saglietti. (Org.). Núcleos de Ensino da Unesp - Edição 2007. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2007, p. 595-603.
- CAPUTTI, A. P. C.; BOZZO, F. E. F. **O PAPEL DO PROFESSOR NOS JOGOS E BRINCADEIRAS COM CRIANÇAS DE 5 ANOS.** Unisalesiano. 2007. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf>> Acesso em: 12 de janeiro de 2017 às 18:53h.

CASTRO, B. J.; COSTA, P.C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias** (En línea), v. 6, p. 25-37, 2011.

CHALITA, G. **Educação: a solução está no afeto**. 6. ed. São Paulo: Gente. (2001).

CHINALIA, Fabiana; GODINHO, Marília Gomes . **Laboratório Multidisciplinar Lúdico-pedagógico como estratégia na formação docente em EaD: Relato de Experiência**. In: 19ºCIED - Congresso de Educação Internacional ABED de Educação a Distância, 2013, Salvador-Ba. Anais do 19ºCIED - Congresso de Educação Internacional ABED de Educação a Distância, 2013. p. 1-9.

DASSOLER, O. B.; LIMA, D. M. S. **A formação e a profissionalização docente: características, ousadia e saberes**. [online] 2012. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/3171/522>> Acesso em 23 de Setembro de 2017 às 23:54h.

FERREIRA, A. F.; GOMES, Cynthia Valéria Barbosa ; VASCONCELOS, Ana Karoliny da Cruz . et al. A manifestação do fenomeno lúdico: um estudo exploratório nos frequentadores do CEPE - Natal/RN. **HOLOS** [online], Natal, RN. v. 2, ANO 20, p. 1-7, outubro, 2004. Disponível em: < <https://doi.org/10.15628/holos.2004.29>> Acesso em: 27 de Outubro de 2017 às 19:50h.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. -(Coleção Leitura).

GATTI, B. A.. **Formação continuada de professores: a questão psicossocial**. Cadernos de Pesquisa (Fundação Carlos Chagas), São Paulo, v. 01, n.119, p. 191-204, 2003.

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

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GERHARDT E. T. e SILVEIRA D. T. **Métodos de Pesquisa**. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GOMES, I.; KAHL, K.; LIMA, M. E. O. **Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos**. Extensio: Revista Eletrônica de Extensão, Florianópolis, v.4, n.5, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. Perspectiva (Florianópolis), Florianópolis-SC, v. 22, p. 105-128, 1994.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São. Paulo: Cortez, 1996, 183 p.

_____. **Brinquedos e Brincadeiras na educação infantil.** In: I Seminário Nacional: Currículo em movimento. perspectivas atuais, 2010, Belo Horizonte. Anais do I Seminário Nacional : currículo em movimento. Perspectivas atuais. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2010. v. 1. p. 1-20.

LIBÂNEO, J. C. **A aprendizagem escolar e a formação de professores na perspectiva da psicologia histórico- cultural e da teoria da atividade.** Educar em Revista, Curitiba (PR), n.24, p. 113-147, 2004.

LUCKESI, C. C.. **Filosofia da Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez Editora, 1994. 181p.

_____. **O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem?** Pátio. Porto alegre: ARTMED. Ano 3, n. 12 fev./abr. 2000.

_____. **Ludicidade e formação do educador,** Revista Entreideias, FAGED/UFBA. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

MACEDO, L. de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar** [recurso eletrônico] / Lino de Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty, Norimar Christe Passos - Dados Eletrônicos. - Porto Alegre, 2007.

MARIANO, Eliane Pereira de Souza. **A Importância do Brincar na Visão Ludopedagógica no Desenvolvimento Infantil.** 2012. 44 folhas. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

MATOS M. M. **O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil.** Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142, ISSN 22377719.

MODESTO, M. C.; RUBIO J. de A. S. **A importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento,** Revista Eletrônica Saberes da Educação, São Roque, v.5, n.1, 2014.

MORAES, Maria Cândido; TORRE, Saturnino de La. **Sentir pensar: fundamentos e práticas para reencantar a educação.** Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.

MORAES, Roque. **Construtivismo e ensino de ciências: reflexões epistemológicas e metodológicas** / Roque Moraes (Org.) - 3. ed. - Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008 230p.

MOURA, M. O. de. **O jogo e a construção do conhecimento matemático. O JOGO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NA PRÉ ESCOLA**, São Paulo, n.10, 1991.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PATRIARCHA-GRACIOLLI, Suelen Regina; ZANON, A. M.; SOUZA, P. R. . "Jogo dos Predadores": uma Proposta Lúdica para Favorecer a Aprendizagem em Ensino de Ciências e Educação Ambiental. **Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 20, p. 202-216, 2008.

PEREIRA, Reginaldo Santos. **O Lúdico e a constituição de sujeitos no cotidiano de uma escola de educação infantil**. 2008. 184 folhas. Dissertação de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2008.

PIMENTEL, Alessandra. **Jogo e Desenvolvimento Profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores / Alessandra Pimentel**. São Paulo: USP, 2004. 224f.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula : em séries iniciais do ensino fundamental / Terezinha Clementino da Silva Rufino**. – 2014. 38p. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Ped. Interdisciplinares) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2014.

SANT'ANNA A. e NASCIMENTO P. R. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, É. A. C.. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 8, 2010, Mato Grosso. In: iv fórum de educação e diversidade- diferentes, (des) iguais e desconectados, 2010, Tangará da Serra. Educação, memória, migração e identidade: perspectiva histórica e sócio-educacional no IV fórum de educação e diversidade, 2010. Disponível em: < http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf> Acesso em: 13 de Outubro de 2016 às 17:25h.

SANTOS, M. L. **A importância do planejamento de ensino para o bom desempenho do professor em sala de aula**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, 2013. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_fafipa_ped_artigo_maria_lucia_dos_santos.pdf>. Acesso em 13 DE Março de 2018 às 10:35h. ISBN 978-85-8015-076-6.

SANTOS, N. A. et al **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A->

import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>. Acesso em: 17 de Julho de 2017 às 11:25h.

SANTOS, R. V. **Abordagens do processo de ensino e aprendizagem**. In: Integração. Jan./Fev./Mai., 2005, Ano XI, nº40, p.19-31. Disponível em: <ftp://www.usjt.br/pub/revint/19_40.pdf>. Acesso em: 27 de janeiro de 2016 às 23:48h.

SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.

SEMIS Laís. Educação Básica: **21,6% dos professores não possuem superior completo**. 01 de Fev. de 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/9951/educacao-basica-216-dos-professores-nao-possuem-superior-completo> Acesso em: 19 de Abril de 2018 às 16:00h.

SILVA, A. F. V., COUTO I. C., FRANÇA J. A. , COLARES M. F. **A. Percepções dos professores do ensino fundamental sobre as dificuldades de aprendizagem**. Rev. Eletrônica de Letras 2013, 6 (1) Disponível em: <http://periodicos.unifacel.com.br/index.php/rel/article/view/562/487> Acesso em: 14 de Fevereiro de 2017 às 20:22h.

SILVA, A. P. L. C. **O lúdico na educação infantil: concepções e práticas dos professores na rede municipal de Campo Grande – MS**. Dissertação de Mestrado. Campo Grande, MS: UCDB, 2006. Disponível em: <http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/7873-o-ludico-na-educacao-infantil-concepcoes-e-praticas-dos-professores-na-rede-municipal-de-campo-grande-ms.pdf> Acesso em: 14 de Fevereiro de 2017 às 21:19.

SILVA, M. A; SOARES I. R; ALVES F. C. **Utilização de Recursos Didáticos no processo de ensino e aprendizagem de Ciências Naturais em turmas de 8º e 9º anos de uma Escola Pública de Teresina no Piauí**. VII CONNEPI 2012. Disponível em: <http://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/3849/2734> Acesso em: 02 de fevereiro de 2016 às 21:03h.

TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude; LAHAYE, Louise. **Os professores face ao saber – esboço de uma problemática do saber docente**. Teoria & Educação, Porto Alegre, n. 4, 1991.

TOSCHI, Mirza Seabra, Melo, Virgínia P. ; ANDERI, E. G. C. ; ABREU JUNIOR, N. **Desdobramentos das políticas avaliativas nos cursos de Pedagogia e Administração**. In: II Jornada de Pesquisa e Pós-Graduação, 2007, Anápolis. II Jornada de Pesquisa e Pós-Graduação. Anápolis: UEG, 2007.

VASCONCELLOS, Celso S. **Planejamento: Projeto de Ensino Aprendizagem e Projeto Político Pedagógico**. 15º ed. São Paulo: Libertad, 1996.

VENDRAMINI-COSTA, D. B.; GALASTRI, N. A. ; OLIVEIRA, D. M. T. ; Luciana Maria Lunardi Campos . **Escola, dança, teatro, aprendizagem e desenvolvimento**. In:

ZAMBELLO de PINHO, S. ;SAGLIETI CORREA, J.R. S.. (Org.). Livro Eletrônico dos Núcleos de Ensino da Unesp - Edição 2008. 2008, p. 89-107.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental.** Monografia (Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista. Bauru, p. 49. 2016.

APÊNDICE 1 – Questionário para os Professores de Ciências da Rede Municipal de Ensino



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA

1. Nome: _____ (Será mantida a confidencialidade)
2. Sexo: () Masculino () Feminino Idade: _____
3. Você leciona em qual (quais) escola municipal?

4. Qual é o seu tempo de atuação em sala de aula?

5. Qual a sua formação?

6. Você já fez algum curso de formação complementar sobre a temática ludicidade?
() Sim () Não
Justifique: _____

7. Durante seu processo de formação docente a temática ludicidade esteve presente? Justifique.

8. Para você, quais atividades abaixo estão relacionadas a ludicidade?
() Jogos e Brincadeiras
() Momentos Recreativos
() Brincadeiras livres
() Atividades que auxiliam no desenvolvimento cognitivo infantil.
() Outros
Justifique _____

9. Você considera importante a prática do Lúdico no ensino de Ciências nas escolas?
Escreva a respeito, sua opinião é importante.

10. Você realiza atividades lúdicas em sala de aula?

() Sim () Não
Com qual frequência?

11. A escola dispõe materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem através das atividades lúdicas?

() Sim () Não

Quais?

12. Você investe em matérias para a realização de atividades lúdicas em sala de aula?

13. Há dificuldades para executar as atividades lúdicas com os alunos? Quais?

14. Há planejamento para o desenvolvimento das atividades lúdicas na sala de aula?

() Sim () Às vezes () Não

15. Qual a sua opinião sobre o retorno dos alunos sobre as atividades lúdicas?
