



O USO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL NAS AULAS DE CIÊNCIAS: a percepção dos professores

Maria Jakellyne C. Sousa



Rafael C. Almeida



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – Campus Pedro II, Pedro II, PI, Brasil.

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo uma reflexão sobre o uso das atividades lúdicas no ensino fundamental nas aulas de Ciências, destacando a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que os jogos e brincadeiras atuam como uma ponte entre o prazer e o conhecimento. Através de uma pesquisa bibliográfica, discutiu-se a visão de vários autores que consideram o lúdico um instrumento didático valioso a ser trabalhado no ambiente escolar como aliado à prática pedagógica docente. Apresenta também os resultados de uma pesquisa de campo realizada com professores de Ciências, relatando suas percepções do uso do lúdico no ensino de Ciências no Ensino Fundamental do município de Pedro II-PI. Sendo assim, considera-se que a ludicidade deve ser explorada nesse contexto, pois dinamiza as aulas, tornando-as mais motivadoras e interessantes aos olhos dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de inúmeras habilidades importantes para o crescimento intrapessoal e interpessoal do indivíduo.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Educação em Ciências. Ensino Fundamental.

THE USE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN ELEMENTARY EDUCATION IN SCIENCE CLASSES: teachers' perception

ABSTRACT

The present work aimed to reflect on the use of playful activities in elementary education in Science classes, highlighting their contribution to the teaching-learning process, since games and pranks act as a bridge between pleasure and knowledge. Through bibliographic research, the view of several authors was discussed that consider the ludic a valuable didactic instrument to be worked in the school environment as an ally to the teaching pedagogical practice. It also presents the results of a field research carried out with Science teachers, reporting their perceptions of the use of playfulness in the teaching of Science in Elementary Education in the city of Pedro II-PI. Thus, it is considered that playfulness should be explored in this context, as it streamlines classes, making them more motivating and interesting in the eyes of students, favoring the development of numerous important skills for the individual's intrapersonal and interpersonal growth.

KEYWORDS: Playful. Science Education. Elementary School.

Submetido 07/04/2021 - Aceito 30/09/2021

1 INTRODUÇÃO

O lúdico, mais do que uma diversão, é uma prática do saber humano, especificamente no início da vida de um ser. É basicamente por meio de jogos e brincadeiras que uma criança desenvolve suas habilidades cognitivas, motoras e sociais. Francisco (2011, p. 06), apoiada nas ideias de Vygotsky (2007), relembra que “mediante a atividade lúdica a criança é levada a imitar o comportamento e a linguagem dos adultos, para isso mobiliza a atenção, a memória, a imaginação, dentre outras funções psíquicas superiores”.

Apesar de o lúdico ser uma ferramenta fundamental em sala de aula atualmente, ainda existem críticas e rejeição, principalmente por parte dos pais, que associam essa prática como “perda de tempo” e não como uma forma de aprendizagem.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física (MARTINI; SALOMÃO; JORDÃO, 2007, p. 4).

A partir do momento que a brincadeira é introduzida no ambiente escolar da criança e ela é estimulada a desenvolver seu raciocínio, é notório o quanto se torna atrativa e interessante a aula, chamando mais atenção e interesse pela mesma. De acordo com Oliveira (2000), a brincadeira não deve ser vista apenas como uma diversão para a criança. Mas como uma oportunidade de interação consigo mesma e com o mundo. Em outras palavras, o brincar permite o desenvolvimento cognitivo das capacidades motoras e emocionais das crianças. Assim, é visto que uma aula dinâmica e que envolva uma prática pedagógica lúdica é uma grande aliada na compreensão do conteúdo estudado, uma vez que o aluno já está acostumado com o material didático e aulas ministradas teoricamente no dia a dia.

Para Vygotsky (2007), ao usar o brinquedo a criança cria e desperta na sua imaginação um novo pensar, com desejos que poderão ser saciados, proporcionando assim, até mesmo o seu real desenvolvimento, ajudando a criar e descobrir sua personalidade. Enfim, para a criança o que é hoje uma simples brincadeira, no futuro será uma das maneiras que ela poderá encontrar para lidar com situações do cotidiano, fazendo com que ela descubra maneiras de agir diante da sociedade.

A escola deve ser um ambiente rico que estimule a aprendizagem, onde o professor tem como papel ser o mediador entre o lúdico, o aluno e o conhecimento, ajudando a criança a desenvolver seu universo imaginário, aumentando a sua confiança e autonomia. O lúdico quando usado na escola torna-se uma ferramenta que proporciona uma melhor compreensão e

absorção do conteúdo, possibilitando uma aula mais dinâmica, menos chata, e também prende a atenção do aluno.

Antigamente, o lúdico era visto como o brincar pelo brincar, uma vez que a brincadeira era entendida como um momento de pura distração, e não era observado e destinado em seu sentido amplo, com o foco na aprendizagem. Vasconcelos (2006) explica que o brincar na atualidade, continua sendo visto pelos professores como lazer e passatempo infantil, como consequência da consolidação dos sistemas nacionais de ensino na Europa e América do século XIX (conhecida como escola tradicional), que tinha por objetivo, transmitir o conhecimento científico e cultural acumulado, valorizando o professor como figura central no processo pedagógico. Partindo dessa problematização, o presente artigo pretende trazer novos apontamentos acerca desta relação como forma de contribuir para a discussão que ainda cerca este cenário, sobre como o lúdico influencia na aprendizagem, na qual foram realizadas reflexões acerca das percepções dos professores de Ciências do ensino Fundamental do município de Pedro II-PI, realizado através de pesquisa de campo.

Tendo como objetivo geral refletir sobre o uso das atividades lúdicas no ensino fundamental nas aulas de Ciências, e suas contribuições para formação intelectual, moral e social da criança, e como objetivos específicos verificar como o docente pode encaixar os jogos e brincadeiras nas práticas de ensino de crianças do Ensino Fundamental, identificar a contribuição da ludicidade na aprendizagem do ensino de Ciências para crianças do Ensino Fundamental, bem como distinguir os diversos benefícios e desafios da utilização de práticas lúdicas no ambiente escolar.

2 O LÚDICO NA CONVIVÊNCIA ESCOLAR: O Uso de jogos e brincadeiras como Prática Pedagógica

O lúdico se origina da palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". É um elemento essencial para o ser humano, que é utilizado como instrumento pedagógico na educação. Segundo Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que,

sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

Em relação à importância do jogo para o desenvolvimento da criança deficiente intelectual, Ide (2009, p. 97) afirma que “o jogo possibilita ao deficiente mental aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências”. Ao trabalhar com crianças especiais é preciso estar longe de rótulos, estigmas e preconceitos. É necessário assumir as diferenças de cada indivíduo, favorecendo o seu desenvolvimento educacional e respondendo às suas necessidades individuais no processo de aprendizagem, nesse caso, incluir práticas lúdicas ajuda não só na captação do conteúdo, mais na relação com outras crianças.

Sendo assim, as brincadeiras são fontes de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança com deficiência. Brincando, a criança tem a oportunidade de exercitar suas funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea. Vygotsky (2007) afirma que a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança. Sendo assim, pode-se afirmar que em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problema, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favoreçam a sociabilidade e estimulem as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

2.1 Contribuições do lúdico para a formação da criança

Para que se possa introduzir o lúdico na sala de aula a fim de ter bons resultados é preciso que haja um planejamento adequado ao conteúdo para que assim, o aluno perceba que está adquirindo conhecimento, e não apenas brincando.

[...] exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (DIAS, 2013, p. 4).

Para Antunes (2002), o professor deve suscitar a curiosidade do aluno (estimular) de forma que este busque o conhecimento. Jesus e Fini (2001) complementam que nesse processo o jogo se apresenta como um gerador de situações-problema (conflitos), que desafiam o aluno a desencadear sua aprendizagem. É importante destacar que cada indivíduo não é dotado de um mesmo conjunto de competências, consequentemente, nem todos aprendem da mesma forma, segundo a teoria das múltiplas inteligências de Gardner (1985). Neste enfoque, cabe ao educador criar alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aluno, conduzindo não só ao conhecimento cognitivo mais a um conhecimento do seu ser como um todo. Para Campos (1986, p. 10), “a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Verifica-se a necessidade do professor de procurar resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que, com certeza, permearam seu caminhar, para que ele consiga realizar a interligação entre a ludicidade e a aprendizagem na sala de aula. Podemos assegurar que o brincar é o principal modo de expressão da infância e uma das atividades mais importantes para que a criança se constitua como sujeito da cultura.

As crianças, com a ludicidade entram em um mundo mágico. O corpo, meio, a infância e a cultura fazem parte de um só mundo. Esse mundo pode ser pequeno, mas é eminentemente coerente, uma vez que o lúdico caracteriza a própria cultura, a cultura é a educação, e a educação representa a sobrevivência (ANDRADE, 2013, p. 17).

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente, a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer no seu âmbito social, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e seu raciocínio. Esta forma de ver o papel da educação está de acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos Temas Transversais, para o ensino fundamental. Estes parâmetros dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessita desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento (BRASIL, 1997).

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o educando absorva melhor a aquisição do conhecimento, de forma mais significativa e prazerosa.

Para Santin (1990, p. 27):

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevistos, de suspense. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las.

O brincar além de entreter a criança é um fator que motiva a permanência e gosto pela escola, no qual deve ser intensificado e diversificado, para que assim a criança não perca sua essência e seu interesse pela escola. Portanto, as atividades lúdicas auxiliam no processo de aprendizagem do aluno na educação infantil, pois trabalham a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa tornando o ensino de qualidade.

2.1.1 Benefícios e desafios da utilização de práticas lúdicas no ensino de Ciências

O ensino de Ciências passa por uma problemática em que seus conteúdos, por vezes abstratos e científicos, não despertam a curiosidade nos alunos que ficam como telespectadores em suas aulas que são pouco atrativas, por ter o professor em seu papel de apenas um transmissor de conteúdo.

Soares *et al.* (2012, p. 1) esclarecem que “ensinar Ciências não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade”.

(...) o ensino de Ciências, as atividades experimentais não devem ser desvinculadas das aulas teóricas, das discussões em grupo e de outras formas e aprender. O que foi exposto em aula e que foi obtido no laboratório precisa se constituir como algo que se complementa (ROSITO, 2008, p. 197).

Assim, como o processo de experimentação ofertado nas aulas de Ciências, o lúdico também ganha espaço nesta disciplina, e pensando nas séries iniciais, observa-se que este pode se traduzir enquanto uma nova forma de ensinar o conteúdo em questão fazendo da participação do aluno o elo para a sua aprendizagem.

Na perspectiva da brincadeira como uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica orientam os educadores brasileiros a explorar esse tipo de atividade desde os anos iniciais de escolarização, pois:

Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz (BRASIL, 2013, p. 89).

Segundo as mesmas diretrizes, na perspectiva da continuidade do processo educativo,

[...] o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos (BRASIL, 2013, p. 121).

Para Friedmann (1996, p. 71):

O brincar atualmente é uma ação considerada lúdica no qual trabalha na criança seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo, principalmente por ser uma ação no qual proporciona a socialização e interação com outras crianças, estimulando consecutivamente a autonomia, curiosidade, criatividade, raciocínio, ou seja, ela aprende brincando, se divertindo, pois, a brincadeira proporciona as crianças uma aprendizagem alegre e prazerosa.

No âmbito do ensino de Ciências, em especial na Educação Fundamental, a perspectiva lúdica pode ser incorporada nas aulas a partir de diversas situações pedagógicas planejadas pelo professor, em diferentes momentos do processo de ensino, optando pela utilização de variados recursos e metodologias, desde o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, do teatro, assim como obras da literatura infantil. Entretanto, para que o uso do lúdico não incorpore uma tendência espontânea, ou seja, "o brincar pelo brincar", é necessário que o potencial didático dessas perspectivas seja explorado de modo a contribuir com a aprendizagem dos conceitos científicos e "[...] depende muito da sensibilidade do educador em gerar desafios e descobrir interesses de seus alunos" (RAMOS; FERREIRA, 1998, p. 130). Neste caso, fica a cargo do educador desenvolver metodologias que possam chamar a atenção do aluno para o conteúdo, criando estratégias que possam superar qualquer dificuldade em trabalhar o lúdico na sala de aula, que possam realmente trazer resultados tanto para o ensino como para a aprendizagem do aluno.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento da pesquisa utilizou-se primeiramente um levantamento bibliográfico sobre o uso das atividades lúdicas no Ensino Fundamental nas aulas de Ciências,

embasado em publicações de livros, revistas e páginas da internet. Segundo Gil (2007), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

Além da pesquisa bibliográfica, utilizou-se também pesquisa de campo, na qual foi elaborado um questionário para investigar a percepção dos professores de Ciências sobre o uso do lúdico durante as aulas. Na oportunidade, o questionário foi enviado para vinte (20) professores do Ensino Fundamental de escolas da rede municipal do município de Pedro II-PI, destes, apenas onze (11) responderam e enviaram de volta. Foi obtido o consentimento informado dos participantes com base em diretrizes éticas para pesquisas envolvendo seres humanos. A fim de preservar a identidade dos envolvidos, optou-se por identificá-los por siglas. Os professores tiveram um tempo determinado de sete dias para envio de respostas.

Em razão da pandemia do novo Corona Vírus (Covid-19), a solicitação do questionário aos professores, deu-se através de arquivo no formato Word, enviado por meio do aplicativo *WhatsApp*, contendo treze (13) questões, sendo onze (11) discursivas e duas objetivas, no qual o professor respondeu de acordo com suas experiências de ensino e vivências em sala de aula. Para a análise dos dados considerou-se as respostas obtidas no questionário, levando em consideração os argumentos dos professores e aplicando-os em gráficos com o auxílio do programa R e Excel. Os resultados foram discutidos ainda com base em autores como, Wallon (1966), Santos (2001), Almeida (2000) e Vygotsky (2007).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizou-se uma pesquisa com onze professores de Ciências do Ensino Fundamental, de escolas da rede municipal de Pedro II-PI, no qual se constatou que a maioria dos professores (identificados por siglas e números, como P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10 e P11), considera que as atividades lúdicas são uma grande aliada no processo de aprendizagem dos alunos. Para Vygotsky (1989, p. 84), “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Os discursos foram organizados em categorias. Elaboraram-se quadros explicativos contendo todas as categorias, para melhor visualização dos resultados obtidos. A Tabela 1 apresenta conceitos sobre lúdico de acordo com cada professor, são definições pessoais tidas como resposta nos questionários respondidos por eles.

Tabela 1: O que é o lúdico para os professores.

Professores	Respostas
P1	É uma forma de aprender em um formato mais flexível e quando bem elaborado desenvolve a construção do conhecimento dentro da disciplina abordada.
P2	É poder deixar um pouco o tradicionalismo na forma de repassar conteúdos e promover conhecimento através de alguma forma de entretenimento.
P3	Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar.
P4	É uma forma didática de ensinar com divertimentos, brincadeiras e jogos.
P5	Atividades de entretenimento, que dá prazer e diverte os envolvidos.
P6	É uma metodologia pedagógica que ensina de forma mais descontraída, mas que torna a aprendizagem mais sólida e com qualidade.
P7	O lúdico é uma forma de aprendizagem onde os assuntos são repassados para as crianças de forma prazerosa como: jogos, brincadeiras, dinâmicas, etc.
P8	É relacionar o conteúdo ou processo ensino aprendizagem mais descontraído ou dinâmico.
P9	Lúdico é contribuir para o processo ensino aprendizagem de forma a diminuir o que vai ser ensinado de forma a contribuir com o aprendizado do aluno.
P10	São metodologias pedagógicas usadas pelo Professor onde a criança aprende brincando.
P11	É ensinar de forma criativa com jogos brincadeiras de forma significativa.

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

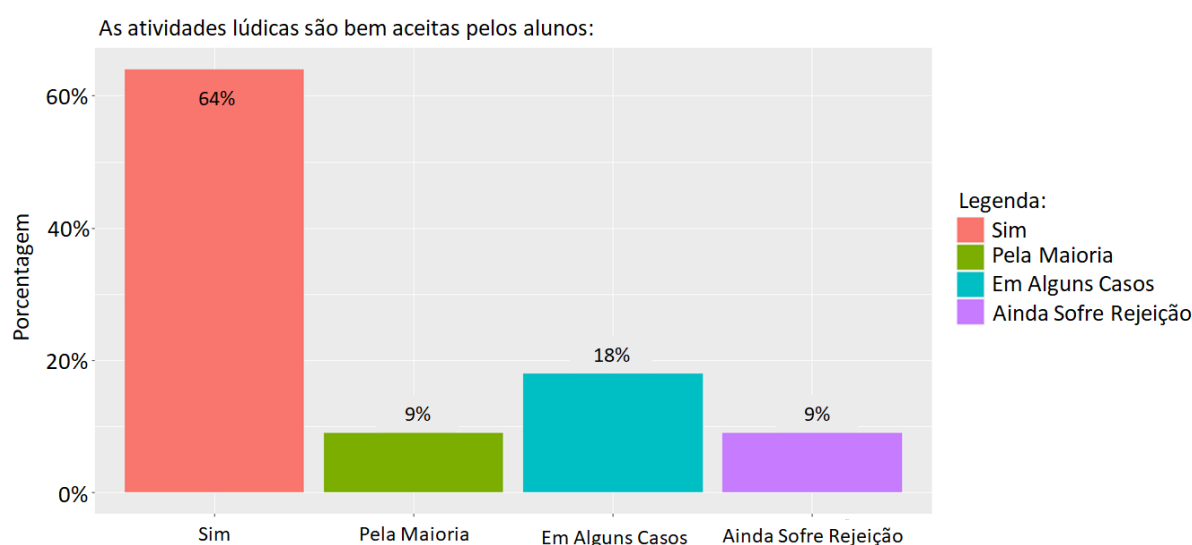
A partir da visão dos professores sobre o lúdico, foi possível observar que maioria deles define o lúdico como uma prática que contribui para o ensino e aprendizagem dos alunos, tendo como forma de trabalhar de maneira descontraída, mas que não deixa de ser trabalhado em cima dos conteúdos presentes na grade curricular escolar, onde a criança é capaz de desenvolver suas competências.

As respostas dos professores tem uma concepção de lúdico através do entretenimento e diversão, porém ainda de acordo o questionário aplicado e perguntado aos professores se as atividades lúdicas são bem aceitas pelos alunos, apenas sete dos professores afirmaram que sim, enquanto alguns professores contrariam seus argumentos, como é o caso da fala do professor identificado pela sigla P6 que diz *“Infelizmente a ludicidade na sala de aula ainda sofre*

rejeições por parte dos alunos e até mesmo por nós professores, pois necessitamos de capacitação profissional que minimizem as dificuldades no uso desta ferramenta para o ensino aprendizagem”.

Os professores P1 e P8 afirmam que é aceito pela grande maioria dos alunos, enquanto o professor P9 fala que “Quando o aluno tem participação no processo lúdico é muito aceito, não funciona quando esse processo é imposto”. Os dados foram apresentados no gráfico abaixo (Figura 1) conforme respostas dos professores.

Figura 1: Percepção dos professores sobre a aceitação das atividades lúdicas por parte dos alunos.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Diante das colocações feitas pelos professores, notou-se que o lúdico está presente nas aulas e que os professores tem a intenção de ensinar através do lúdico, porém, sabemos que existem algumas dificuldades em utilizar o lúdico em sala de aula, seja ela por parte dos professores, recursos ou até mesmo da própria escola. É o que mostra a tabela abaixo de acordo com os professores.

Tabela 2: Dificuldades de utilizar o lúdico em sala de aula.

Professores	Respostas
P1	Disparidade de idade, alunos que está há vários anos repetindo a mesma série, falta de interesse, tempo porque o professor precisa trabalhar em vários turnos e essas atividades requerem tempo para elaborar, apoio da família.

P2	O maior entrave refere-se muitas vezes à própria escola, pois esta ainda acredita que a melhor forma de passar conhecimento é utilizando-se do ensino aprendizagem tradicional.
P3	Material.
P4	Nenhuma. Ministro aulas numa escola que recebe alunos diversificados, especiais ou não. E que nos dá oportunidades de trabalhar todas as formas de ensinar, transmitir e construir cidadãos autoconfiantes e corajosos para a vida.
P5	Turmas numerosas e falta de materiais.
P6	Falta de estruturas em sala de aula, falta de recursos financeiros, carência de capacitação e indisciplina dos alunos.
P7	Nenhuma dificuldade, pois eu procuro a maneira melhor de aprendizagem e deixar meu aluno interagir com os conteúdos abordados em sala de aula.
P8	Tempo de preparo, horários restritos de aula e, às vezes, também de materiais.
P9	O professor que encontra dificuldade em trabalhar com lúdico, ou não se adaptou à turma, ou não consultou a turma para que a mesma tenha participação nesse processo.
P10	Uma das dificuldades pra trabalhar com o lúdico é que demanda mais tempo de preparação por parte do professor; outra é que muitas vezes a escola não dispõe deste material pronto e, nesse caso, o professor deve providenciar se quiser usar.
P11	Falta de material e falta de tempo entre as disciplinas e para elaboração.

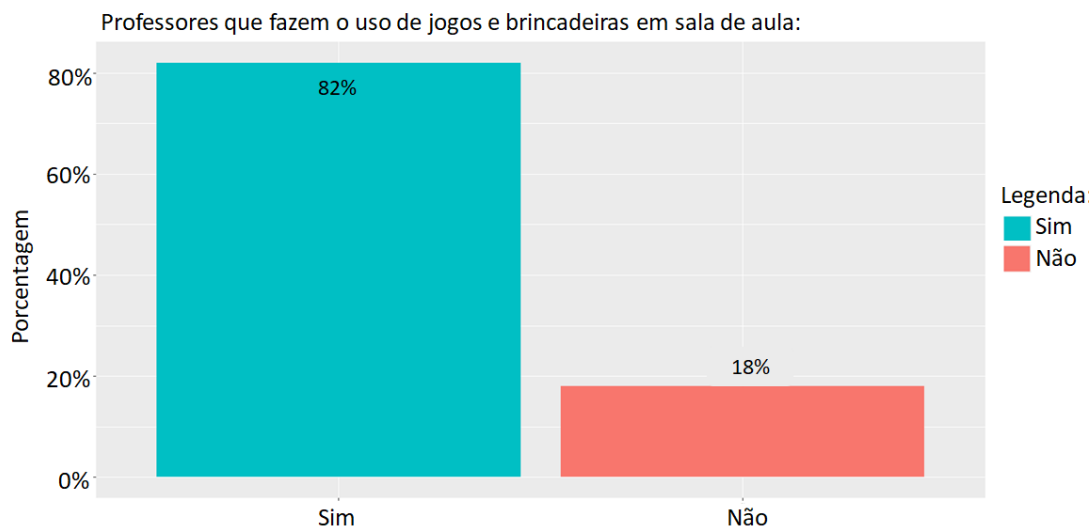
Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Wallon (1966) associa uma infinidade de elementos que contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil ao movimento corporal. Há professores que ainda relacionam o movimento à bagunça e não à construção do conhecimento. Para que haja uma ação pedagógica carregada com o verdadeiro sentido do educar, cuidar e brincar torna-se necessária a apropriação de conceitos e concepções relacionadas à infância, aprendizagem e desenvolvimento. Conforme Almeida (2000), a ludicidade contribui e influencia na formação do aluno, possibilitando uma evolução constante no conhecimento. Contudo, o mesmo só será garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Santos (2001, p. 14) confirma que “a aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garante uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação”.

Diante das circunstâncias apresentadas, fica claro as dificuldades que os professores relatam, mas mesmo assim a maioria deles afirma fazer o uso do lúdico em sala de aula. Dos onze professores, nove afirmam fazer uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, o que representa aproximadamente 82% dos professores entrevistados, enquanto apenas dois falam

que não utilizam nem jogos nem brincadeiras na sala de aula, o que equivale apenas 2% dos entrevistados.

Figura 2: Porcentagem de professores que fazem o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Cabe destacar também outras questões envolvendo o lúdico de acordo com os professores, a respeito do processo de avaliação, no qual todos os professores afirmaram ser possível associar os momentos lúdicos aos momentos avaliativos. No que se referem à prática do lúdico no ensino de Ciências os professores foram bem precisos em suas respostas, citando a maneira como utilizam em suas aulas. A tabela abaixo mostra as respostas dos professores quanto à questão solicitada.

Tabela 3: Como se dá o processo de inclusão do lúdico no ensino de Ciências?

Professores	Respostas
P1	Primeiro conhecendo seu uso e sua forma de aplicação.
P2	Existem N maneiras de realizar inclusão do processo lúdico no ensino das ciências naturais, desde a atualização de brinquedos e brincadeiras já existentes, ou na confecção e/ou invenção de novos jogos.
P3	Podemos citar o tema Citologia utilizando as frutas como componentes das células. Há diversas maneiras de incluir o ensino lúdico no ensino das Ciências.
P4	Dão-se através de jogos, brincadeiras pensantes.
P5	Através de brincadeiras, jogos, músicas, feiras.
P6	Podemos trabalhar jogos, dinâmicas, experimentos, músicas, quiz, peça teatral, etc.

P7	O professor tem que procurar a melhor forma de incluir o aluno, nas aulas de Ciências, procurando ver os gostos de cada um, e se eles se destacam em jogos, dominó ou aula prática.
P8	Através de brincadeiras, jogos que promovam mais envolvimento dos alunos.
P9	O lúdico no ensino de Ciências é utilizar o conteúdo ministrado e ensiná-lo utilizando recursos para que o ensino aconteça em sala de aula, não da forma que o professor quer que aconteça, mas sim com a opinião do aluno.
P10	O professor poderá incluir em suas aulas montagem de quebra-cabeça usando as partes do corpo humano, as partes da planta, atividades físicas mostrando as principais partes do corpo que estas atividades vão conforme cada série.
P11	Através de metodologia significativa, como: jogos, vídeos, material divertido e brincadeiras.

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

É possível observar as diversas formas de se trabalhar o lúdico em sala de aula, e que esta prática, principalmente na disciplina de Ciências, é enriquecedora para a aprendizagem, quando se trata de aplicar conteúdos de forma prática, concreta. O docente precisa inovar a sua prática, buscando a qualidade, evitando pensar apenas em transmissão de conteúdo. É preciso propor novas metodologias que incluam o aluno e torne-o mais participativo na escola.

A Tabela 4 apresenta as contribuições que o lúdico pode oferecer para a aprendizagem e vida da criança, segundo os professores.

Tabela 4: Em sua opinião, tendo em vista sua experiência profissional, quais contribuições o lúdico pode oferecer para a aprendizagem e vida da criança?

Professores	Respostas
P1	O lúdico por si só não faz milagres, mas é claro que sua contribuição ajuda muito no processo ensino aprendizagem.
P2	A criança fica estimulada em participar ativamente das atividades, desenvolve seu senso de companheirismo, sua autoexpressão, sua autoestima, sua autoconfiança e autonomia.
P3	Chama atenção do aluno, tornando-o mais disciplinado nas aulas, traz maior concentração para o aluno.
P4	Inúmeras contribuições. Uma delas é o incentivo a competição; a busca do saber, a aprendizagem rápida do conteúdo, entre outras.
P5	Desenvolve o potencial criativo, incentiva o trabalho em equipe, desenvolve o raciocínio, melhora a expressão corporal.
P6	A criança se torna mais espontânea, interativa e aprende regras, limites, potencialidades, entre outros valores, importantes para se tornar um cidadão de bem.

P7	Irá trazer mais liberdade, de aprendizagem, e ao mesmo tempo descoberta além do livro didático.
P8	Fixa melhor o conteúdo, já que o aluno está relacionando-o com os jogos, brincadeiras e estimula mais o relacionamento entre eles.
P9	Na grande maioria das vezes se você incluir a turma no conteúdo sempre terá uma turma participativa e isso é ensinar de forma lúdica. Não é ensinar brincando é dinamizar o ensino usando a maturidade da turma, apresentar o assunto da forma que a turma quer que aconteça e não da forma como você viu na internet.
P10	Além de facilitar a aprendizagem a criança promove a interação entre todos, o desenvolvimento físico, social, cultural, afetivo, desperta o interesse pela disciplina.
P11	Pode acelerar processos de desenvolvimento intelectual, social e afetivo e isso tudo contribui para que a criança consiga aprender com mais facilidade e segurança.

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Várias são as contribuições do lúdico na aprendizagem das crianças, pôde-se observar pela opinião dos professores que o lúdico, apesar de ainda sofrer rejeição ou mesmo pela falta de preparo e adaptação na sala de aula, traz benefícios não só para a aprendizagem, mais para a vida pessoal da criança, em termos sociais, afetivo, no que se refere ao convívio no seio familiar e social. Diante das colocações dos professores, fica claro que inovar as metodologias de ensino em sala de aula é um grande incentivo para a colaboração do educando nas aulas, por se tratar de um ensino que cativa o aluno, que faça com que o aluno sinta o prazer de estar na escola, potencializando também seus conhecimentos de forma prática e prazerosa.

Ainda sob a visão dos professores entrevistados, a maioria concorda que o lúdico como forma de educar, ajuda a criança a adquirir hábitos e atitudes importantes para seu convívio social, apenas um deles (P1) afirma que *“o lúdico por si só não resolve esses problemas, adquirir hábitos e atitudes para o convívio social está interligado a outros fatores”*.

Quando perguntado se os professores consideram que o lúdico no ambiente escolar no ensino de Ciências facilita no desenvolvimento do aluno, todos afirmaram que sim, embora com algumas ressalvas, como por exemplo, o professor P1, afirma que sim, mas com a introdução de outros componentes. Os demais justificaram a importância do lúdico no ensino de Ciências e como facilitam no desenvolvimento dos alunos. Segundo eles, uma brincadeira pode ajudar a exemplificar o conteúdo repassado, pelo simples fato do ensino lúdico cativar o aluno, acender o instinto de conhecimento do educando tirando dúvidas deles, o aluno aprende com mais entusiasmo, se percebe o envolvimento de todos, desperta mais interesse e criatividade tornando a aula mais agradável e consequentemente mais eficaz.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise dos autores e dos professores entrevistados nota-se que o enfoque é no pleno desenvolvimento das crianças, onde a utilização do lúdico por meio dos jogos e brincadeiras pode ser inserida nesse contexto, atuando como um instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem.

Em se tratando das dificuldades encontradas em inserir o lúdico em sala de aula, o educador poderá utilizar novas metodologias buscando diversificar suas aulas e assim torná-las mais atrativas aos olhos dos alunos. Para isso, os professores que não tenham materiais disponíveis poderão usar sua criatividade e confeccionar junto aos alunos, ou criar estratégias que se adequam ao conteúdo e criar seu próprio material, seja através de jogos, brincadeiras, ou brinquedos educativos. Assim, faz-se necessário que o professor reflita quanto sua prática pedagógica, quanto às metodologias que está utilizando e se essas estão realmente contemplando a realidade e as necessidades de seus alunos, buscando proporcionar aos discentes experiências variadas. Dessa forma, ficou claro o quanto o lúdico está presente na educação contemporânea e o quanto faz a diferença na aprendizagem do educando, bem como na sua formação social e afetiva.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. São Paulo: Vozes, 2002.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem – Artigos**, v. 7, n. 1. p. 2-17. 2013.

FRANCISCO, L. S. **O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil**: contribuições de Elkonin. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.

FRIEDMANN. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

GARDNER, H. **Frames of Mind**: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books, 1985.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

IDE, S. M. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2009.

JESUS, M. A. S.; FINI, L.D.T. Uma proposta de aprendizagem significativa de matemática através de jogos. In: BRITO, M. R. F. **Psicologia da Educação Matemática**: teoria e pesquisa. Florianópolis: Insular, 2001.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MARTINI, M.; SALOMÃO, H. A. S.; JORDÃO, A. P. M. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. **Psicologia.pt**, 2007. Disponível em: <<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> Acesso em: 15 de dezembro de 2020.

MORAES, M. C. **O paradigma educacional emergente**. 13.ed. Campinas/BR: Papirus, 2007.

OLIVEIRA, V. B. (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976. 160 p.

RAMOS, E. M. de F.; FERREIRA, N. C. Brinquedos e jogos no ensino de Física. In: NARDI, R. (Org.). **Pesquisa em ensino de Física**. São Paulo: Editora Escrituras, 1998.

ROSITO, B. A. O Ensino de Ciências e a Experimentação. In: MORAES, R. (Org.). **Construtivismo e Ensino de Ciências**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTIN, V. **Educação Física**: outros caminhos. Porto Alegre: EST, 1990.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SOARES, M. C.; LANES, K. G.; LANES, D. V. C.; LARA, S.; COPETTI, J.; FOLMER, V.; PUNTEL, R. L. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. **Ciências & Ideias**, v. 5, n. 1. p. 1-15. 2012.

VASCONCELOS, M. S. Ousar brincar. *In*: ARANTES, V. A. (Org.). **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, p. 57-74. 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7 ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. **Do acto ao pensamento**. Lisboa: Portugalia, 1966.