



Universidade de Brasília



Universidade Estadual de Goiás

**Universidade de Brasília – *Campus Planaltina*
Licenciatura em Biologia à distância**

VANDELENE CASTRO ALVES

**O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
CIÊNCIAS NATURAIS NO 8º ANO**

**Brasília/DF
2011**



Universidade de Brasília



Universidade Estadual de Goiás

**Universidade de Brasília – *Campus* Planaltina
Licenciatura em Biologia à distância**

VANDELENE CASTRO ALVES

O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS NO 8º ANO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a **UNB - Universidade de Brasília**, para obtenção de **Licenciatura em Biologia** sob orientação do Professor Roger Maria D. Ledo.

**Brasília/DF
2011**

VANDELENE CASTRO ALVES

O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS NO 8º ANO

Trabalho de conclusão de curso, apresentada para obtenção de Licenciado em Biologia da Universidade de Brasília.

Aprovado em _____ de _____ de 2011.

Professor MSc. Roger Maria D. Ledo
Orientador
Universidade de Brasília

Professor (a)
1º Avaliador (a)
Instituição:

Professor (a)
2º Avaliador (a)
Instituição:

AGRADECIMENTOS

A Deus

Por ter me concedido a vida, pela saúde, pela sabedoria e pelos momentos de tristeza e alegria. O senhor se fez presente, pois o Senhor é:

A luz maior que acalenta os seres vivos.

O princípio milagroso de todas as coisas.

O amor eterno que sustenta a vida.

Obrigado por ser o pai e a luz que me quis.

Aos pais

Que nos deram a vida e me ensinaram a vivê-la com dignidade, me guiou no caminho da vida com afeto e dedicação. Com todo carinho quero agradecer por tudo com um humilde "muito obrigado".

Aos colegas

"Há sempre alguém na vida da gente...

Alguém que nos aparece sorrindo, alguém que nos apareceu cantando...

E vocês fizeram parte da nossa vida acadêmica, portanto:

"Carregamos em nossas almas as marcas de amizade de cada um, do sorriso, de cada mão amiga, enfim, vocês sempre farão parte de minha alma que só em pensar entristece pela partida".

Portanto não direi adeus.

Porque vamos estar sempre nos encontrando.

Muito obrigado.

DEDICATÓRIA

Dedico com todo amor a Deus que me deu força para vencer os obstáculos, a minha família que me apoiou e a todos amigos e professores que contribuíram para que vencesse mais uma etapa na carreira profissional.

RESUMO

Visando as dificuldades em trabalhar assuntos abstratos como Citologia e também a forma de associá-las a vida dos discentes, este estudo tem como objetivo refletir a importância da ludicidade no ensino-aprendizagem de Ciências Naturais, repensando a nossa prática pedagógica. Nessa perspectiva, enfocamos o educador como um facilitador do processo ensino-aprendizagem, cujas vertentes são ambíguas, mas com dedicação além da vontade de inovar, é possível tornar conteúdos outrora “difíceis”, “chatos” em procedimentos prazerosos e diferentes. Desta forma, com uma metodologia diferenciada o aprendizado ficará bem mais fácil e atraentes com a utilização dos jogos lúdico-pedagógicos, pois proporciona um aprendizado social e a construção do conhecimento. Para tanto é necessário saber que existem vantagens e desvantagens na utilização dessa ferramenta e cabe ao educador utilizá-la sabiamente.

Nesse contexto, foram aplicados jogos sobre Citologia com o intuito de desenvolver habilidades nos discentes que promova uma aprendizagem significativa. Esse estudo comprovou a eficácia dos jogos ao se comparar resultados obtidos pelos alunos participantes dessas atividades com outros que não participaram. Portanto, com o apoio do lúdico os docentes podem facilitar o processo de aprendizagem, assim, os educadores ficarão satisfeitos com os resultados no aprendizado dos seus alunos.

Palavras chave: Ensino-aprendizagem, jogos, lúdico

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 MATERIAIS E MÉTODOS.....	10
2.1 JOGO DA MEMÓRIA	12
2.2 JOGO DO DOMINÓ	13
2.3 QUEBRA-CABEÇA.....	13
2.4 JOGO DA VELHA	14
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	15
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	19
ANEXO A.....	21

1 INTRODUÇÃO

O sistema educacional tem passado por grandes transformações tecnológicas e comportamentais (CASTRO, 2005). É necessário, por isso utilizar novas metodologias no processo ensino-aprendizagem, para que a apropriação do conhecimento pelo educando seja significativa e satisfatória. Além disso, quando os resultados do sistema escolar são insuficientes é necessário repensar o processo pedagógico a partir de uma reestruturação de métodos até então utilizados (MORATORI, 2003). Diante dessa problemática, faz-se necessário o estudo de uma nova concepção de ensino a partir de uma metodologia diferenciada que atenda as necessidades e anseios do educando, proporcionando uma aprendizagem significativa (ANTUNES, 2009).

Para desenvolver este estudo, refletiu-se sobre o que poderia, efetivamente, contribuir para a prática pedagógica (QUEIROZ, 1999). Nesse sentido, o desenvolvimento de atividades lúdicas, tomadas como fator importante no processo cognitivo, surge como um recurso a ser utilizado no processo ensino-aprendizagem. Para alguns autores como Piaget, Vygotski, Rousseau é necessário o apoio de recursos tanto visual com tátil para facilitar a aprendizagem. Nesse sentido, os jogos são ferramentas que proporcionam ao educando um melhor desenvolvimento na aprendizagem.

O lúdico é importante no ensino de Ciências Naturais, pois a aprendizagem ocorre sem utilizar o processo de memorização e repetição de exercícios, visto que a aprendizagem pela descoberta é muito mais duradoura e útil do que aquela que se baseia na memorização e no condicionamento (GONÇALVES, 2007). Nesse contexto, a ludicidade exige um envolvimento maior do educador com o educando, não se restringindo apenas a transmissão de conceitos. Ela é muito mais que isso, pois exige um grande envolvimento do professor com a formação dos seus alunos, constituindo uma relação bastante afetiva e comprometida (QUEIROZ, 1999).

A socialização proporcionada pelos jogos em sala de aula contribui para uma aprendizagem prazerosa, tornando o ambiente escolar mais agradável. Segundo Frobel (2010), as atividades coletivas de construção e criação favorecem a aprendizagem social, pois o próprio educando é capaz de confeccionar jogos pedagógicos com orientação do professor.

Nas aulas lúdicas, o professor deixa o papel central no processo de ensino aprendizagem (QUEIROZ, 1999), pois o aluno é incentivado a ter uma postura ativa, tornando-se sujeito de sua própria aprendizagem, além de receber estímulo para sua criatividade e espontaneidade.

Para que o aluno seja estimulado na aprendizagem de Ciências Naturais, é necessária a utilização de recursos que proporcionem motivação. Isso pode ocorrer com os jogos pedagógicos, diante dos quais o educando é envolvido no processo de aprendizagem com um papel a cumprir na tarefa proposta (ANTUNES, 2009). Diante do exposto, busca-se por meio deste estudo, uma alternativa que possa ajudar a solucionar alguns problemas no ensino, proporcionando aos educadores uma atuação diversificada, através do lúdico possa como uma parte integrante das aulas de Ciências Naturais, englobando interesses e motivação no ensino-aprendizagem (ANTUNES, 2009).

Não podemos utilizar os jogos como única ferramenta no processo de aprendizagem, temos que diversificar proporcionar uma aula agradável sem torná-la monótona. Para tanto, é necessário analisar quando e como aplicar tal recurso, pois a inserção de jogos, segundo Grandó (2000), no contexto de ensino-aprendizagem implica em vantagens e desvantagens (tabela 1).

Tabela 1 – Vantagens e desvantagens dos jogos no processo de ensino-aprendizagem

VANTAGENS	DESvantagens
<ul style="list-style-type: none"> - fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; - introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; - desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); - aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; - significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; - propicia o relacionamento das diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> - quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; - o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; - as falsas concepções de que se

<p>disciplinas (interdisciplinaridade);</p> <ul style="list-style-type: none"> - requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; - favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; - motivação para os alunos; - favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; - reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; - permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos. 	<p>devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno;</p> <ul style="list-style-type: none"> - a perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; - a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; - a dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.
--	---

Fonte: Grando (2000)

O lúdico é uma ferramenta que apresenta vantagens e desvantagens (tabela1). O Educador ao desenvolver um trabalho pedagógico com jogos pode conseguir bons resultados com seus alunos. Entretanto, ao utilizar os jogos de forma errada, não conseguirá atingir seus objetivos e os alunos poderão perder o interesse. Segundo, Pestalozzi, 2010, deve-se evitar os jogos repetidos dia-a-dia e cada hora, com excessiva uniformidade, é preciso uma variação. Assim, os alunos terão mais interesse e estimulará mais sua observação.

Para tanto, faz-se necessária a conscientização dos educadores, que se dará através da reflexão sobre os seguintes questionamentos:

1. De que maneira os futuros professores poderiam conseguir resultados satisfatórios utilizando jogos em Ciências Naturais?

2. Em que momento da aprendizagem pode-se lançar mão do uso de jogos para ensinar Ciências Naturais?
3. Quais as vantagens e desvantagens de utilizar jogos nas aulas de Ciências Naturais?
4. Como será realizada a avaliação quando utilizamos jogos?

Essa reflexão deve ocorrer com a observação dos docentes sobre a ação dos alunos, suas atitudes e reações, evidenciando-se o psicomotor, quando o aluno estabelece novas relações que contribuem para o conhecimento lógico. Assim, o presente trabalho tem como objetivos:

Gerais: Refletir a importância da ludicidade no ensino aprendizagem de Ciências Naturais.

Específicos:

- Utilizar jogos como apoio a conteúdos abstratos, tornando a aprendizagem mais dinâmica e espontânea.
- Realizar aulas lúdicas com participação (coletivas e individuais) que proporcionem uma aprendizagem significativa.
- Contribuir para a socialização do educando, proporcionando uma maior interação entre aluno/professor e aluno/aluno.
- Reconhecer a importância do lúdico no ensino de Ciências Naturais, a partir da análise de resultados obtidos por alunos nas aulas, comparando com outros alunos que não usaram esse recurso.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho com o lúdico no ensino de Ciências Naturais, proposto neste estudo, implica na criação de jogos pedagógicos, voltados para socialização, motivação e capacidade de construir, com alunos, aprendizagens significativas, além de contribuir para uma atuação diversificada e inovadora do educador.

O trabalho foi realizado no CEF 03 de Planaltina, localizado na E/Q 01/02 lote 20, Buritis II, Planaltina DF. A escola atende 576 alunos no turno matutino e 530 no

turno vespertino na modalidade Fundamental do 6º ao 9º ano. A escola também atende alunos no noturno com o EJA para 270 alunos.

No estudo participaram alunos do 8º ano A, matutino, com 39 alunos de faixa etária entre 12 e 13 anos; e também do 8º ano “D”, turno vespertino, com 39 alunos de faixa etária entre 13 e 14 anos. O trabalho foi realizado no período de 21/02 a 16/03/2011, abordando-se o tema “Citologia”.

Para se alcançar os objetivos desse trabalho, foi observada a participação dos alunos durante a confecção e utilização dos jogos. Além disso, foram considerados os resultados obtidos nas avaliações sobre Citologia nas duas turmas, 8º A e 8º D. Gráficos e porcentagens foram utilizados para a análise desses dados. O estudo ocorreu em três etapas: 1ª confecção de jogos, 2ª aplicação dos jogos e 3ª avaliação escrita (tabela 2).

Tabela 2 - Cronograma do estudo

Etapas	Fevereiro/2011	Março/2011
Confecção de jogos	23 e 24/02	
Aplicação dos jogos		03, 04, 14 e 15/03
Avaliação escrita		16/03

Durante a primeira etapa foram confeccionados, juntamente com os alunos (Figura 1 e 2), vários jogos: jogo da memória (figura 1A), dominó (figura 1B), quebra-cabeça (figura 1C) e jogo da velha (figura 1D). Essa 1ª etapa foi realizada na sala de aula, com todos os alunos, no dia 23/02. No período vespertino, do dia 24/02, 2 alunas do 8º ano A continuaram com a confecção.

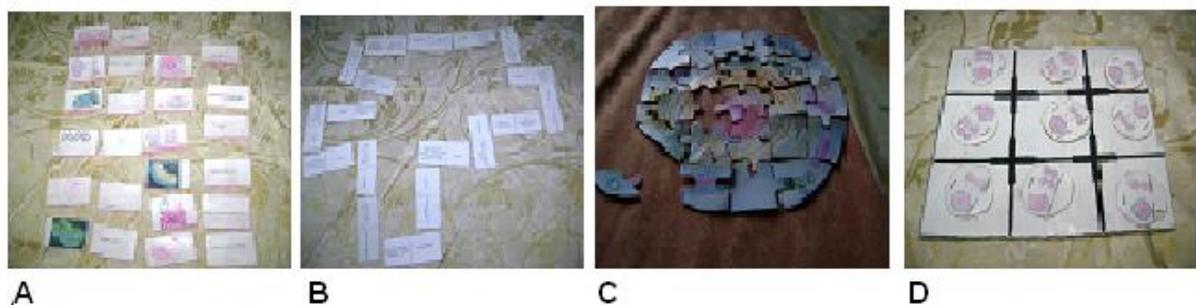


Figura 1. Tipos de jogos. A: memória, B: dominó, C: quebra-cabeça; D: jogo da velha.

Para confecção dos jogos foram utilizados os seguintes materiais:

. Papel panamá;

- . Papel A4;
- . Papelão;
- . Papel contact;
- . Cola;
- . Tesoura;
- . EVA;
- . Pincel.



Figura 2. Primeira etapa do projeto: Confecção de jogos

A aplicação dos jogos ocorreu apenas no 8º ano A do turno matutino, em 4h/a nos dias 03, 04, 14 e 15/03 (Fig.3). Nessa etapa, foi necessário o auxílio do professor Fabio, pois o número de alunos da turma era muito alto, sendo necessária a orientação do professor durante o processo. Nessa pesquisa, o 8º ano D do turno vespertino não utilizou lúdico no processo de ensino aprendizagem, os mesmos só foram instruídos por meio de aulas expositivas. Para essa turma houve apenas fornecimento dos resultados obtidos pelos alunos, na avaliação sobre Citologia, com a cooperação da professora Raissa.

2.1 Jogo da memória

O jogo da memória foi elaborado para que os alunos pudessem nomear as estruturas celulares durante observação do desenho celular, jogado em duplas ou até três alunos. Este jogo é constituído de 24 peças (12 nomes e 12 figuras) sendo necessário que todas fiquem viradas para baixo. Cada aluno, por vez, virava duas peças ao mesmo tempo sem retirá-las do lugar, relacionando o nome à figura. Caso acertasse retirava as duas peças do jogo; caso contrário, virava a figura novamente

sem retirá-la. O jogo termina quando acabam as peças do jogo. Ganha o jogo o aluno que obtivesse o maior número de peças retiradas.

A visualização proporciona ao aluno uma melhor compreensão do assunto abordado, pois a memória visual ajuda na aprendizagem ao melhorar a cognição. Assim, embora a memória e o raciocínio sejam duas faculdades essencialmente diferentes, uma não se desenvolve realmente sem outra (ROUSSEAU, 2010).

2.2 Jogo do dominó

O jogo de dominó possui um aspecto coletivo, criado com a intenção de proporcionar aos alunos um melhor entendimento sobre as funções das estruturas celulares, além de promover a interação aluno/aluno. Formado por 18 peças, de um lado tem a função e do outro o nome de uma estrutura celular. Para jogá-lo devem ser divididas igualmente as peças para os alunos, 6 peças para cada por exemplo. Um aluno coloca a primeira peça, os outros verificam se possuem uma peça que está relacionada com uma das partes, função ou nome, seguindo de forma harmoniosa. O jogo termina quando acabam as peças de um dos alunos.

A aprendizagem de conceitos não é uma tarefa fácil, entretanto, um método criativo e dinâmico facilita esse processo. Assim, esse tipo de jogo, é uma ferramenta que auxilia a aprendizagem de alguns conceitos, tornando os alunos agentes ativos de sua própria aprendizagem (MORATORI, 2003).

2.3 Quebra-cabeça

O jogo de quebra-cabeça foi elaborado para que os alunos pudessem reconhecer uma célula animal, visualizando cada parte que a constitui, podendo ser jogado individualmente ou em dupla. Esse jogo é formado de 27 peças para serem encaixadas. Para jogar o aluno faz uso de uma imagem da célula completa. Quando terminar de encaixar todas as peças e as imagens dispostas coincidirem, termina o jogo.

A busca por soluções ajuda o aluno na construção do conhecimento. Assim, um jogo planejado promove o interesse e a motivação que por sua vez, aumenta a atenção do aluno e cria a sensação de que aprender é divertido (MORATORI, 2003).

2.4. Jogo da velha

O jogo da velha foi criado para que os alunos pudessem diferenciar mitose de meiose, devendo ser jogado em dupla. Esse jogo é formado de um tabuleiro e 9 peças, 5 mitoses e 4 meioses, ou o contrário. Para jogar, o aluno que tiver 5 peças começa. Ganhará quem obter uma sequência de três peças iguais na diagonal, vertical ou horizontal. Nesse tipo de jogo, o educando desenvolve estratégia e raciocínio, pois não existe avanço sem o uso da dedução. Bem deduzir, em síntese, significa bem raciocinar (ANTUNES, 2009).

Para que os jogos fossem utilizados pelos alunos, foram necessárias algumas mudanças, como a troca de sala de aula, pois a maioria das salas usam carteiras universitárias. Para aplicação dos jogos, foram necessárias mesas. Além disso, foi necessária a cooperação da professora Raissa, do Professor Fabio e da direção para que este trabalho pudesse ser bem desenvolvido.

Na 3ª etapa os alunos do 8º ano A e 8º ano D foram submetidos a uma mesma avaliação escrita (ANEXO A), aplicada no dia 16/03 sobre citologia, assunto abordado nas duas turmas. Com base em todo o exposto no trabalho, acreditou-se que os alunos que utilizaram o lúdico durante o processo de ensino-aprendizagem apresentariam melhor desempenho do que os que não utilizaram. Segundo Antunes (2009), a verdadeira avaliação deve ser sempre contínua e estar presente em todas as aulas, em múltiplas situações. Portanto, o professor que faz uso do lúdico deve avaliar seu aluno durante todo processo de aprendizagem.

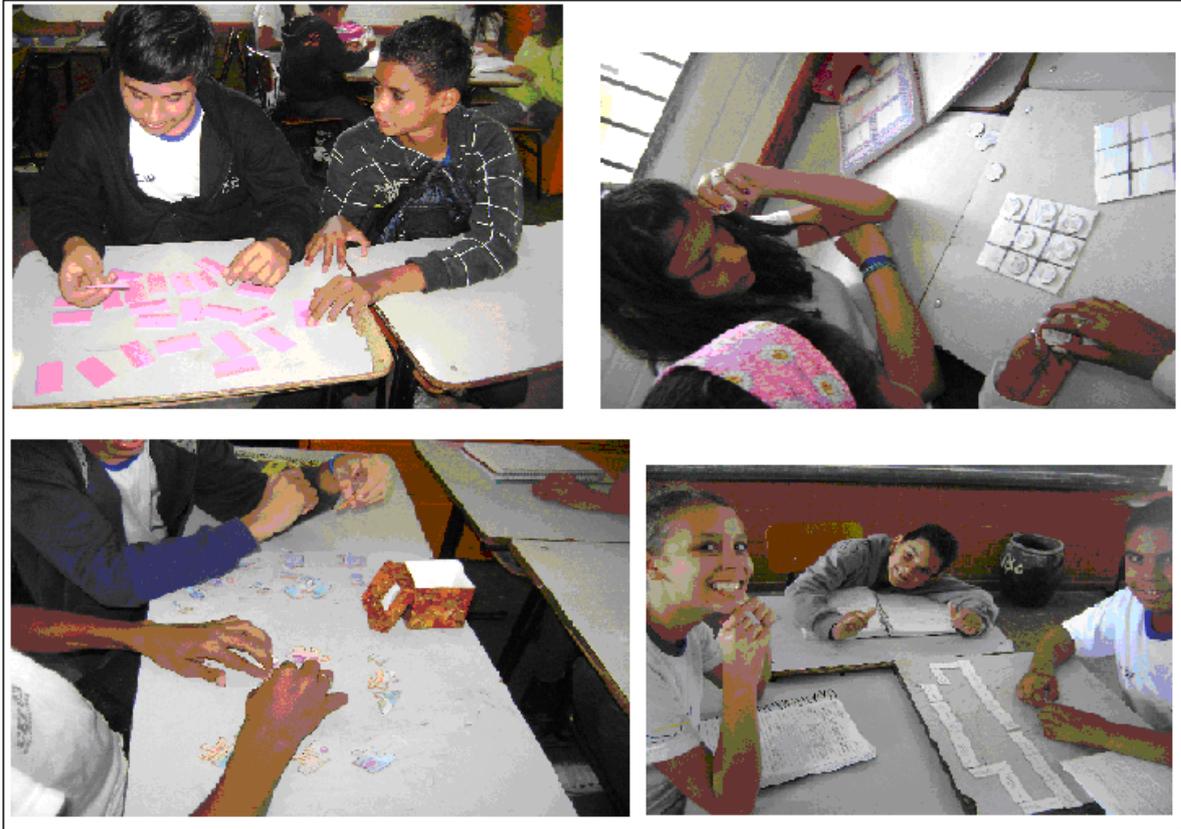


Figura 3. Aplicação de jogos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme dados obtidos (tabela 3, figura 4), podemos observar que o número de alunos do 8º ano A que alcançaram a média máxima, na prova escrita, corresponde a 46,15% . Já os alunos do 8º ano D não conseguiram alcançar essa média, entretanto, 20,51% alcançaram um resultado considerado bom. Analisando os dados, podemos concluir que os jogos ajudaram no desempenho dos alunos, sendo essa ferramenta uma alternativa para os professores alcançarem resultados satisfatórios em Ciências Naturais.

Segundo Queiroz, 1999, as atividades lúdicas permitem que o educador faça uma avaliação contínua de seus educandos e obtenha um diagnóstico do conhecimento efetivo deles.

O rendimento do 8º ano D foi insatisfatório, apenas 46,15% do total de alunos conseguiram obter êxito na avaliação, pois mais da metade da turma (53,85%) não alcançaram média satisfatória. Portanto, é necessário que o professor da turma,

repense sua prática pedagógica, procurando uma inovação em sua aula com atividades diferenciadas como o lúdico.

O lúdico pode auxiliar no processo de recuperação continuada sendo um dos momentos adequados para se fazer uso dos jogos. Pois, segundo Grandó, 2000, os jogos podem ser utilizados para reforçar ou recuperar habilidades que os alunos necessitem.

Tabela 3 – Resultados obtidos na avaliação escrita - 8º ano A e 8º ano D

Notas	8º ano A		Notas	8º ano D	
	Quantidade/ Alunos	%		Quantidade/ Alunos	%
0,0	-	0%	0,0	09	23,07%
0,2	-	0%	0,2	04	10,26%
0,5	-	0%	0,5	04	10,26%
0,7	02	5,13%	0,7	-	0%
0,8	02	5,13%	0,8	02	5,13%
1,0	-	0%	1,0	02	5,13%
1,5	04	10,26%	1,5	02	5,13%
1,6	-	0%	1,6	02	5,13%
1,8	-	0%	1,8	06	15,38%
2,0	05	12,82%	2,0	03	7,69%
2,3	01	2,56%	2,3	-	0%
2,5	05	12,82%	2,5	05	12,82%
2,8	02	5,13%	2,8	-	0%
3,0	18	46,15%	3,0	-	0%

O resultado obtido pelos alunos (tabela 3) mostra que os alunos do 8º no A compreenderam melhor o assunto sobre citologia. Já os alunos do 8º ano D demonstraram que tiveram pouco entendimento ou quase nada. Portanto, o lúdico é uma ferramenta que os educadores podem utilizar para auxiliar suas aulas e torná-las mais interessantes.

O número de alunos do 8º ano D que não acertaram nada na prova corresponde a 23,07%. Esse dado é muito preocupante, pois demonstra a total falta de compreensão do assunto abordado nas aulas. Além disso, o resultado nos faz

refletir sobre os métodos até então utilizados, pois é preciso inovar para garantir resultados satisfatórios.

Assim, segundo Freire (1996) é necessário que os educadores façam uma reflexão crítica sobre sua prática, pois dessa forma, podemos avaliar o próprio fazer com os educandos.

No 8º ano A, 10,26% dos alunos não alcançaram média satisfatória. Apesar de serem poucos, é necessária uma avaliação e atenção maior a esses alunos, para poder reverter essa situação. Porém, devemos levar em conta as dificuldades que nós professores enfrentamos na atualidade com turmas super lotadas, pois temos pouco tempo para cada aluno e todos possuem suas peculiaridades.

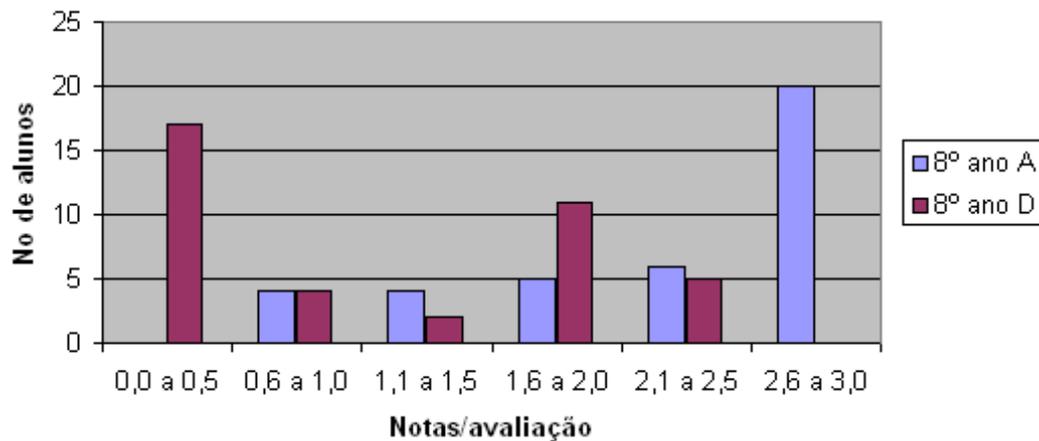


Figura 4. Notas obtidas na avaliação conjunta, tanto para a turma A (que utilizou o lúdico), quanto para a turma D (que não utilizou o lúdico).

Pode-se observar uma diferença significativa na média geral das provas escritas ao se comparar as duas turmas participantes (figura 4). Isso mostra que os jogos aplicados no 8º ano A ajudaram no desempenho dos alunos, pois o 8º ano D, que não teve acesso a esse recurso não obteve resultado satisfatório. Na verdade, o resultado é preocupante, pois a maioria obteve número de acertos muito inferior ao desejado.

Conforme dados (figura 4), podemos observar que a maioria dos alunos do 8º ano A tiraram notas entre 2,6 a 3,0 pontos. Já o 8º ano D teve o maior número de alunos entre 0,0 e 0,5 pontos. Esses resultados demonstram a eficácia do uso dos jogos em conteúdos abstratos como citologia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que os alunos do 8º ano A tiveram uma melhor compreensão do assunto sobre citologia, porque conseguiram alcançar uma média positiva na prova escrita e que os alunos do 8º ano D não tiveram um resultado favorável, podemos sugerir uma relação direta entre a qualidade do aprendizado por meio do lúdico com o desempenho dos alunos.

O uso do lúdico no ensino de Ciências Naturais é uma ferramenta que vem para melhorar o desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Com os jogos pode-se obter novos conhecimentos, possibilitando ao aprendiz uma melhor compreensão da realidade e de suas experiências vividas.

O educando, ao participar de jogos, adquire atitudes sociais como: respeito mútuo, cooperação, obediência as regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal (Grando,2000). O jogo é um método prazeroso de aprender de forma espontânea. Além disso, é uma ferramenta excelente para o raciocínio e a criatividade.

O ensino com atividades lúdicas permite ao educador criar inúmeras condições para o educando desenvolver suas habilidades, pois é um método atraente e interessante que proporciona aulas divertidas e dinâmicas. Além disso, o aluno adquire mais iniciativa.

A utilização de jogos é bastante favorável, entretanto deve-se planejar de forma efetiva e cuidadosa, preocupando-se com qualidade e não quantidade de jogos a serem aplicados. Além disso, é preciso analisar o momento adequado para utilização desses recursos, pois são apenas ferramentas e não pode ser um método diário.

Durante todo processo de ensino aprendizagem o aluno deve ser avaliado, portanto a avaliação é contínua e deve ocorrer nas diversas situações decorrentes em sala de aula. Em relação às atividades lúdicas, os alunos foram avaliados durante a confecção, participação e análise do que foi aprendido com a prova escrita. Pode-se constatar que a turma que teve acesso aos jogos mudou sua concepção em relação as aulas de Ciências Naturais.

Os obstáculos na atualidade são salas lotadas e materiais inadequados, o que dificulta as atividades lúdicas. Entretanto, nesse estudo Professores como Fabio

e Raissa foram fundamentais para o sucesso do trabalho, além do apoio dos componentes da direção.

Uma prática pedagógica com ferramentas inovadoras e divertidas, proporcionando ao educando o prazer de aprender brincando, faz a aprendizagem mais interessante e preferida. Portanto, quando o ato de aprender for algo prazeroso e interessante em vez de tedioso, o índice de alunos reprovados não será mais preocupante.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. Jogos Para Bem Ensinar. 1 ed, Fortaleza. 2009.

CASTRO, Danielle A. O Lúdico no Ensino Aprendizagem da Língua Portuguesa: Sugestão de Aulas Criativas e Divertidas Aplicadas a Alguns Conteúdos do Ensino Fundamental – 5ª a 8ª séries. Rio de Janeiro, 2005.

FAVALLI, L. D. : PESSOA, K. A. :ANGELO, E. A. Projeto Radix – Ciências 1ª ed., São Paulo, Editora Scipione, 2010.

FREIRE, Paulo, Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Pedagógica, São Paulo, Editora Cortez, 1996

FROBEL, Friederich, 2010 Coleção Educadores MEC | Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana

ÇONÇALVES, Susana: Teorias de Aprendizagem práticas de Ensino, 2007

GRANDO, Regina Célia: O Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula, Campinas SP, 2000, 239 p. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Educação, 2000.

HERBART, Johann, 2010 Coleção Educadores MEC | Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana.

MORATORI, Patrick Barbosa: Por que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem? Rio de Janeiro, 2003, 33 p. dissertação (mestrado) –

Mestrado de informática aplicado a Educação, Universidade do Rio de Janeiro RJ, 2003

PESTALOZZI, Johann, 2010 Coleção Educadores MEC | Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana.

QUEIROZ, Tânia Dias, et al. Pedagogia da Alegria, ed. Didática Paulista, 1999.

ROSSEAU, Jean Jacques, 2010 Coleção Educadores MEC | Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana.

VIGOTSKI, L.S. A Formação Social da Mente. 4ª ed., São Paulo, 2010.

WALLON, Henri. A evolução Psicológica da Criança. 2ª ed., São Paulo, 2010.

ANEXO A



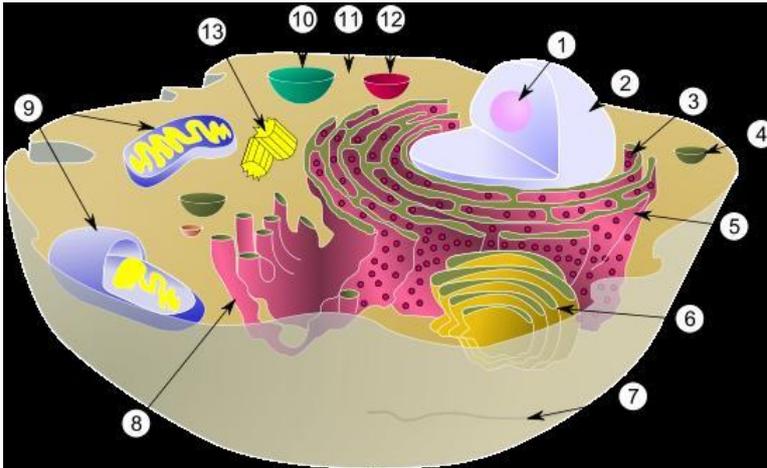
GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE SUPORTE EDUCACIONAL
GERÊNCIA REGIONAL DE ENSINO DE PLANALTINA
CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL 03



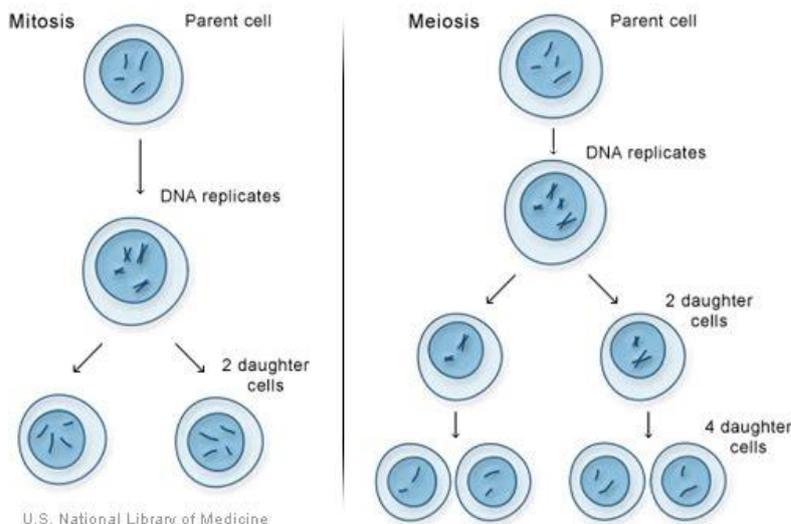
Professora: Vandelene Castro Alves

Disciplina: Ciências Naturais

4. Observe o desenho abaixo e aponte no mínimo cinco organelas.



5. Observe os processos de divisões celulares abaixo, e explique cada uma delas.



6. De acordo com o que vocês estudaram sobre os níveis de organização do corpo humano, substitua as letras pelos termos adequados.

Células ----- A ----- Órgãos ----- B ----- Organismos

Boa Prova !!!!